

## **PERAN ORANG TUA DALAM PEMILIHAN PROGRAM TAYANGAN GAWAI PADA ANAK USIA DINI**

**Nuraini Kusumaningtyas<sup>1</sup>, Angraeny Unedia Rachman<sup>2</sup>, Tri Endang Jatmikowati<sup>3</sup>**  
<sup>1,2,3</sup> Universitas Muhammadiyah Jember

Koresponden Email: [angraeniunedia@unmuhjember.ac.id](mailto:angraeniunedia@unmuhjember.ac.id)

### **ABSTRAK**

Penggunaan gawai dan akses internet secara berlebihan di usia dini dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak. Hasil penelitian bertujuan untuk mengetahui peran orang tua dalam pemilihan program tayangan gawai pada anak usia dini. Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif deskriptif. Hasil penelitian diketahui bahwa sebesar 72,34% sebagian besar orang tua hanya sesekali saja dalam melihat dan mengontrol tayangan apa yang diakses dan dikonsumsi oleh anak. Sebesar 8,51% yang benar-benar memilih tayangan yang sesuai untuk anak, tidak memberikan kebebasan pada anak untuk memilih sendiri tayangan yang ingin dilihat, dan sejumlah 19,14% orang tua memberikan kebebasan anak dalam menggunakan gawai dan untuk bermain dengan gawai, selama mereka tidak rewel dan menyusahkan orang tua. Disimpulkan bahwa dibutuhkan peran aktif orang tua dalam mendampingi penggunaan gawai dan akses internet untuk memantau dan mengontrol isi tayangan yang dapat dilihat oleh anak. Meskipun masing-masing kelompok orang tua memiliki alasannya terkait peran pendampingan yang selama ini dilakukan, pada dasarnya pemantauan harus dilakukan agar orang tua memiliki pengetahuan yang cukup terkait perilaku anak, dan menetapkan rambu-rambu, aturan, dan petunjuk bagi tumbuh kembang anak.

***Kata kunci:** Peran orang tua; Tayangan Gawai; Anak Usia Dini*

### **ABSTRACT**

*Excessive use of gadgets and internet access at an early age can affect a child's growth and development. The results of the research aim to determine the role of parents in selecting gadget broadcast programs for early childhood. The method used is a descriptive quantitative method. The research results show that 72.34% of parents only occasionally view and control what shows their children access and consume. 8.51% of them actually choose shows that are suitable for their children, do not give children the freedom to choose the shows they want to watch themselves, and 19.14% of parents give their children freedom to use devices and to play with devices, as long as they don't fuss and bother their parents. It was concluded that parents need an active role in assisting the use of devices and internet access to monitor and control the content of shows that can be seen by children. Although each group of parents has its reasons regarding the mentoring role that has been carried out, basically monitoring must be carried out so that parents have sufficient knowledge regarding children's behavior, and establish signs, rules and instructions for their growth and development.*

***Keywords:** The role of parents; Device Views; Early childhood*

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan salah satu hal utama dalam membangun generasi bangsa yang berkualitas, (Hewi & Shaleh, 2020). Peningkatan kualitas sumber daya manusia di bidang pendidikan telah

dilakukan dengan berbagai upaya diantaranya dengan mengikuti perkembangan zaman. Salah satunya adalah dengan mengikuti perkembangan dan kecanggihan teknologi. Saat ini, teknologi sudah menjadi bagian yang tak

terpisahkan dalam kehidupan manusia, dan menjadikan manusia begitu bergantung akan kehadirannya, tak terkecuali anak-anak usia dini.

Pada saat pandemi covid-19 memaksa manusia untuk membatasi seluruh aktivitas dan interaksinya dengan dunia luar demi keselamatan dan memutus mata rantai penyebaran virus. Selama pandemi berlangsung, teknologi internet semakin tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Pada saat pandemi orang tua memberikan pendampingan kepada anak untuk membantu anak dalam proses pembelajaran selama pandemi covid-19, (Trisnawati & Sugito, 2020). Peran orang tua saat pandemi berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman dengan memberikan bantuan fasilitas pembelajaran yang memadai serta memberikan pendampingan selama proses belajar selama masa pandemi, sehingga anak merasa mendapatkan dukungan penuh dalam proses belajarnya selama pandemi yang mengakibatkan proses belajar berlangsung secara daring atau belajar dari rumah.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Novita Siswanti et al., 2019) diketahui bahwa terdapat beberapa motif dari orang tua terkait pemberian fasilitas gadget pada anaknya yaitu sebanyak 34% menuruti kehendak anak, sebanyak 13,6% dikarenakan mengikuti perkembangan, 2,27% untuk status sosial, 16% dikarenakan agar anaknya sering di rumah, 2,27% diberikan sebagai hadiah, 52,27% untuk media bermain, dan

sebanyak 18,18% sebagai upaya memperkenalkan gadget kepada anak. Motif orang tua memberikan fasilitas gadget kepada anaknya merupakan salah satu pengaruh keberadaan teknologi yang memberikan ragam fasilitas sehingga mampu menjadikan sangat ketergantungan terhadap keberadaannya, sehingga menjadikan gadget bagian yang tidak dapat dipisahkan.

Teknologi internet menjadi salah satu alternatif solusi pada masa pandemi, yang dapat memangkas jarak, ruang, dan waktu saat semua tidak dapat melakukan aktivitas dan pertemuan secara tatap muka, (Trisnawati & Sugito, 2020). Pada saat pandemi memberikan dampak perubahan yang sangat cepat di berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam bidang layanan pendidikan, sehingga memaksa semua orang untuk belajar adaptif, terutama dengan teknologi digital.

Akses internet dapat dilakukan lebih mudah dengan gawai, dimana seseorang dapat mengirimkan pesan tertulis dan gambar secara mudah. Banyak sekali kemudahan yang ditawarkan oleh internet dalam gawai dengan segala aplikasi pilihan yang bisa membantu aktivitas hampir di semua aspek kehidupan manusia, termasuk dalam dunia Pendidikan anak usia dini.

Pandemi yang tak kunjung usai mau tidak mau memaksa dunia pendidikan anak usia dini untuk lebih banyak bersinggungan dengan media internet. Jika sebelumnya banyak pembatasan penggunaan gawai pada anak usia dini, saat ini hal tersebut tidak dapat dihindari lagi. Anak-anak usia

dini saat ini lebih banyak berinteraksi dengan teknologi internet dan penggunaan gawai, (Pandemi & Fadhillah, 2020).

Fungsi gawai tidak hanya sebagai media belajar, tetapi juga sebagai teman dan media rekreasi kala terbatasnya aktivitas di luar rumah. Anak-anak ini semakin piawai menggunakan gawai secara mandiri tanpa bantuan dari orang dewasa. Mereka mampu mengoperasikan sendiri berbagai aplikasi dan memilih sendiri sendiri tayangan yang dimau tanpa bantuan orang tua hanya melalui pengamatan dan kebiasaan sehari-hari.

Telah banyak penelitian yang mengungkap mengenai dampak positif maupun negatif dari akses internet dan penggunaan gawai terhadap perkembangan anak usia dini, namun tentunya penggunaan gawai dan akses internet secara berlebih di usia yang cukup dini dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak di segala aspek, salah satunya adalah aspek sosial dan emosional anak (Miranti & Putri, 2021), (Apsari et al., 2023), (Maulana et al., 2021). Terlebih saat ini banyak sekali anak-anak usia dini yang gemar melihat tayangan *streaming video gamers*, yaitu tayangan yang menampilkan seseorang yang sedang bermain secara *live* sambil berbicara dan terkadang mengeluarkan komentar-komentar tertentu. Tak jarang banyak adegan maupun kata-kata yang kurang sesuai untuk dikonsumsi oleh anak usia dini.

Untuk itu anak-anak usia dini perlu pengawalan khusus apabila akan diberikan tontonan video pada gawai, (Alia &

Irwansyah, 2018); (Alfatih, 2021); (Fitria et al., 2023). Secara sosial akan cenderung belajar atas apa yang stimulus dari lingkungannya, misal saja setelah melihat dalam bentuk audio visual, (Rahmawati & Latifah, 2020). Bandura menyebut fenomena ini dengan pembelajaran melalui observasi atau pengamatan. Dalam proses pembelajaran melalui observasi terdapat beberapa elemen pembelajaran yaitu perhatian, pengingatan, pengulangan, dan motivasi, (Lesilolo, 2018). Bandura menyatakan bahwa anak-anak mempelajari dan meniru perilaku yang diamatinya.

Tentunya hal ini dikhawatirkan dapat membawa dampak yang kurang baik bagi perkembangan sosial dan emosional anak, serta perkembangan karakternya. Karenanya butuh pendampingan intensif dari orang tua agar akses internet dan penggunaan gawai tetap aman dan dapat meminimalisir proses tumbuh kembang anak-anak, (Sari et al., 2022); (Nisa & Diana, 2022); (Prasetya, 2022); (Hidayati et al., 2023); (Yani et al., 2022). Tanpa adanya kawalan dari orang dewasa, dapat dipastikan anak-anak ini akan mengalami kedewasaan sebelum waktunya yang disebabkan karena kurangnya penyaringan terhadap program-program tayangan tadi.

Tidak dapat dipungkiri bahwa kecanggihan teknologi dan kemudahan akses internet dapat memberikan banyak manfaat dalam proses pengasuhan. Orang tua pun dapat dengan mudah mengakses informasi yang dibutuhkan seputar masalah tumbuh kembang anak-anak. Namun demikian, menuturkan jika orang tua juga

perlu mewaspadaai maraknya peredaran konten-konten yang tidak sesuai untuk anak-anak, namun dikemas dalam bentuk yang disukai anak-anak. Karenanya pendampingan dan pengawasan orang tua pada saat anak mengakses tayangan internet adalah mutlak adanya, (Nugroho et al., 2022).

Berdasarkan hasil survey pendahuluan yang telah dilakukan di TK X telah diketahui bahwa selama pembelajaran dengan menggunakan metode daring berlangsung seluruh siswa telah menggunakan gawai sebagai sarana belajar setiap harinya. Dan diketahui bahwa sejumlah 47 orang tua wali murid yang mengisi angket mengatakan bahwa pada saat selama pandemi berlangsung, anak-anak juga menggunakan gawai sebagai sarana bermain dan hiburan, yaitu melihat tayangan *youtube*, *facebook*, dan *tiktok*. Sebagian besar alasan dari orang tua mengatakan terpaksa memberikan gawai lantaran merasa kasihan anak-anak tidak bisa pergi ke sekolah dan bertemu dengan teman-temannya, selain itu hampir sebagian besar orang tua juga memiliki kesibukan lain selain mendampingi anak-anaknya sekolah daring, sehingga orang tua cenderung lebih permisif untuk memberikan keleluasaan penggunaan gawai. Dari berbagai macam alasan yang orang tua kemukakan, anak usia dini tetap membutuhkan peran orang tua dalam proses pertumbuhan dan perkembangan di masa *golden age*, tentunya anak-anak usia dini ini juga belum memahami betul semua tayangan-tayangan yang mereka pilih,

sehingga sulit dipercaya jika mereka dapat menggunakan gawai sesuai fungsinya. Dengan demikian peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana peran orang tua dalam mendampingi anak-anak usia dini ini dalam memilihkan program tayangan di gawai.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif kuantitatif adalah suatu kegiatan yang dilakukan dalam penelitian terkait mengumpulkan informasi yang luas mengenai suatu peristiwa atau keadaan suatu variabel dengan apa adanya (Alfatih, 2021).

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan angket atau kuisioner yang bersifat semi tertutup. Angket yang diberikan terdiri atas 8 (delapan) item pertanyaan, yang kesemuanya merupakan pertanyaan terbuka, dan telah dilakukan validasi melalui *expert judgement*.

Populasi dalam penelitian ini adalah orang tua yang memiliki anak usia dini yang bersekolah di TK X Jember. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *Purposive Sampling*, yaitu memilih sampel berdasarkan ciri-ciri khusus yang dimiliki, yaitu orang tua yang memberikan fasilitas gawai dan akses internet kepada anaknya yang masuk dalam kelompok usia dini. Total sampel yang diambil dalam penelitian ini berjumlah sebanyak 47 orang.

Tahap persiapan dalam penelitian ini yaitu meliputi; a) membuat alat instrument berupa angket atau kuisisioner dan dilanjutkan dengan b) melakukan uji validasi instrument penelitian. Tahap pelaksanaan penelitian meliputi: penyebaran angket atau kuisisioner yang telah divalidasi kepada subyek secara daring melalui penyebaran link *Google Form* melalui aplikasi *Whatsapp*, dalam hal ini kepada orang tua dari anak-anak usia dini yang bersekolah di TK X Jember.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang telah diperoleh dari penyebaran angket atau kuisisioner kepada sejumlah 47 orang subjek berdasarkan pembagian angket yang terbagi menurut durasi waktu lamanya anak mengakses internet dan bermain diluar jadwal sekolah dengan menggunakan gawai, aplikasi pada gawai yang sering digunakan oleh anak dan peran orang tua dalam memilih program tayangan untuk anak dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 1. Lama Penggunaan Gawai di Luar Jadwal Sekolah

Lama Waktu Penggunaan Gawai	Jumlah Subjek	Prosentase
30 – 60 menit (1 jam)	1	2,12%
2 jam	6	12,7%
3 jam	4	8,51%

≥ 3 jam	36	76,5%
---------	----	-------

Pada tabel 1 menjelaskan tentang lama penggunaan gawai di luar jadwal sekolah diketahui bahwa terdapat 76,5% subjek menyatakan anaknya bermain gawai lebih dari 3 jam, 12,7% subjek menyatakan anak bermain gawai selama 2 jam, 8,51% subjek menyatakan anaknya bermain gawai selama 3 jam, dan hanya 2,12% subjek yang menyatakan bahwa anaknya bermain gawai selama kurang lebih 30 - 60 menit. Angka tersebut menunjukkan bahwa jumlah waktu penggunaan gawai yang paling banyak dilakukan oleh anak di sekolah X adalah lebih dari 3 jam. Hal tersebut termasuk dalam penggunaan akses internet dan gawai secara berlebihan, khususnya untuk anak-anak usia dini.

Tabel 2. Aplikasi Pada Gawai Yang Sering Digunakan Oleh Anak

Aplikasi	Jumlah Subjek	Prosentase
Tayangannya Youtube, Tiktok	45	95,7%
Media Sosial (IG, Facebook)	14	29,7%
Game Online	31	65,9%
Game Offline	25	53,1%

Pada tabel 2 menjelaskan tentang aplikasi pada gawai yang sering digunakan

oleh anak diketahui bahwa terdapat angka yang cukup besar yakni 95,7% subjek menyatakan jika anaknya gemar mengakses tayangan (*Youtube* dan *Tiktok*), sebanyak 29,7% anak mengakses media sosial seperti *facebook* dan *Instagram*, sebanyak 65,95% anak bermain *game online*, dan sebanyak 53,19% anak menggunakan gawai untuk bermain *game offline* atau *game* yang telah diunduh sebelumnya. Hal tersebut menunjukkan bahwa aplikasi yang paling diminati oleh anak TK Y yakni aplikasi tontonan (*Youtube* atau *Tiktok*).

Secara keseluruhan, semua subjek penelitian pernah menggunakan gawai untuk mengakses video tayangan, media sosial, *game online*, sampai dengan *game* yang telah diunduh oleh orang tua sebelumnya.

Tabel 3. Peran Orang Tua Dalam Memilih Program Tayangan Untuk Anak

Peran Orang Tua	Jumlah Subjek	Prosentase
Melihat dan mengunduh program game / tayangan	4	8,51 %
Sekali mengontrol dan mengawasi anak	34	72,34 %
Tidak mengetahui pasti tayangan apa saja	9	19,14 %

yang diakses oleh anak

Pada tabel 3 menjelaskan tentang peran orang tua dalam memilih program tayangan untuk anak, didapatkan hasil yang cukup besar yakni 72,34% subjek yang menyatakan jika hanya sesekali mengontrol dan mengawasi anak. Sementara ada 19,14% subjek yang cenderung memberikan kebebasan pada anak dalam penggunaan gawai, dan tidak mengetahui secara pasti tayangan apa saja yang telah diakses oleh anak, dan ada 8,51% subjek yang menyatakan telah memilih dan mengunduh program game atau tayangan sebelum diberikan kepada anak. Hal tersebut menunjukkan bahwa orang tua di sekolah X tergolong cukup permisif kepada anak dalam hal akses internet dan penggunaan gawai diluar jadwal pembelajaran daring.

Berdasar hasil penelitian diketahui jika teknologi internet dalam gawai telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia saat ini, khususnya pada saat pandemi. Pembelajaran daring juga menjadi bagian tak terpisahkan dalam kehidupan anak-anak usia dini. Anak-anak semakin dini terpapar dengan tayangan-tayangan yang ada di internet. Menjamurnya *streaming game* juga menyasar dunia anak-anak usia dini yang sebetulnya belum memahami betul tayangan apa yang sedang mereka lihat. Bahkan anak-anak ini lah yang menjadi sasaran empuk para *streamer* dalam mendapatkan keuntungan, seperti halnya

meminta mereka untuk mendonasikan uang virtual yang mereka miliki. Dampak lainnya adalah bagaimana para streamer ini juga dapat mempengaruhi perkembangan bahasa pada anak. Tak jarang komentar-komentar yang mereka lontarkan merupakan bahasa orang dewasa yang kurang baik untuk anak-anak, demikian juga dengan konten permainannya. Terkadang konten tersebut merupakan konten untuk remaja atau orang dewasa, yang terlalu banyak mengandung unsur kekerasan atau adegan dewasa, sehingga tentu tidak sesuai untuk dilihat oleh anak-anak usia dini. Karenanya peran pengasuhan dan pendampingan orang tua dalam penggunaan *digital devise* ini menjadi sangat penting.

Peranan orang tua menjadi pondasi utama dalam kehidupan seorang anak untuk siap memasuki gerbang kehidupannya kelak. Anak-anak usia dini masih bergantung sepenuhnya pada ibu, ayah, atau orang yang mengasuhnya untuk memenuhi semua kebutuhannya. Orangtua harus dapat berperan sebagai fasilitator utama untuk memenuhi semua kebutuhan anak tersebut, dan hadir mendampingi secara intensif proses tumbuh kembang anak usia dini, memberikan rasa aman, dan memenuhi semua kebutuhan anak pada masa tersebut, karena orang yang paling berpengaruh dalam mencegah atau mengatasi dampak negatif penggunaan gawai adalah orang tua.

Dukungan dialog dari orang tua diperlukan untuk mengurangi dampak negatif penggunaan gawai, (Handayani,

2022), (Sari et al., 2022), (Faila Shofa, 2022), (Herawaty et al., 2022), (Nugroho et al., 2022). Orang tua adalah pendamping dan pengawas pertama yang perannya tidak tergantikan dalam membesarkan anak. Orang tua merupakan guru pertama dan yang paling berperan bagi pendidikan anak. Orang tua juga memiliki tanggung jawab untuk memperbaiki efek negatif dari penggunaan gawai.

Akses internet pada gawai secara berlebih berpotensi menyebabkan gangguan tumbuh kembang yang lebih besar pada anak. penggunaan gawai yang berlebihan dapat menyebabkan berbagai gangguan perkembangan, (Widiana et al., 2022); (Jannah et al., 2021); (Widiyanto et al., 2023); (Miranti & Putri, 2021); (Kamilah et al., 2020); (Fajariyah et al., 2018); (Lutfi, 2022); (Rihlah et al., 2021); (Bungsu & Dewi, 2021).

Beberapa gangguan diantaranya adalah gangguan bicara-bahasa, gangguan emosi, dan gangguan kognitif. Hambatan bicara-bahasa disebabkan karena anak jarang berinteraksi dengan lingkungan. Dampak lainnya yang disebabkan karena anak memilih sekedar duduk dan berbaring untuk menghabiskan waktunya bermain gawai. Secara langsung, hal tersebut akan mengganggu perkembangan gerak kasar anak.

Terlebih apabila terjadi pada masa ketika anak mulai berlatih untuk berjalan. Tidak hanya gerak kasar, penggunaan gawai juga dapat menghambat perkembangan gerak halus. Gambar yang ditampilkan gawai dengan ukuran yang

sama dapat mengganggu perkembangan kognitif anak.

Anak tidak mampu membedakan ukuran benda pada bentuk yang sesungguhnya. Terlepas dari dampak negatif, gawai juga memiliki beberapa dampak positif yang dapat mendukung perkembangan anak. Salah satu kelebihan yang dimiliki gawai, yaitu dapat memberikan rangsangan audiovisual pada penglihatan dan pendengaran anak. Peran aktif orang tua sangat dibutuhkan dalam membatasi penggunaan gawai oleh anak dan mendampingi anak ketika bermain gawai.

Orang tua diharapkan tidak hanya berperan dalam mendampingi, tetapi aktif mengajak anak untuk berinteraksi serta memilihkan aplikasi atau tontonan yang edukatif bagi anak. Dengan demikian, dampak negatif dari penggunaan gawai atau tontonan pada anak dapat diminimalisir. Sehingga dampak positif penggunaan gawai yang dapat mendukung proses perkembangan dapat diperoleh, yaitu diantaranya dapat menunjang pengetahuan dan mengembangkan kreativitas anak, (Sari et al., 2022); (Faila Shofa, 2022); (Yanizon et al., 2019); (Nugroho et al., 2022). Dengan adanya peran pengasuhan yang tepat diasumsikan dapat menghindarkan anak-anak dari bahaya internet. Orang tua diharapkan dapat mengarahkan perilaku anak secara rasional sesuai dengan usia dan tahapan perkembangannya melalui pemantauan, dan pengelolaan perilaku dengan kualitas relasi orang tua dan anak sebagai

pondasinya. Pemantauan yang dilakukan orang tua akan memiliki pengetahuan mengenai aktivitas apa saja yang dilakukan oleh anak, khususnya saat mereka berinteraksi dengan gawai dan internet.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui jika sebagian besar subjek penelitian, yakni sebesar 72,34% cenderung melakukan pengasuhan secara permisif dalam hal penggunaan gawai, yang artinya bahwa sebagian besar orang tua dalam penelitian ini hanya sesekali saja dalam melihat dan mengontrol tayangan apa yang diakses dan dikonsumsi oleh anak. Hanya sebagian kecil dari subjek, yaitu sebesar 8,51% saja yang benar-benar memilihkan tayangan apa yang sesuai untuk anak, dan tidak memberikan kebebasan pada anak untuk memilih sendiri tayangan yang ingin dilihat. Mereka memastikan betul bahwa konten yang dilihat sesuai untuk anak mereka, dan untuk amannya para orang tua di kelompok ini memilih untuk mengunduh terlebih dahulu tayangan tersebut, sehingga tayangan dapat diakses sewaktu-waktu secara *offline* tanpa mengkhawatirkan adanya tayangan komersil dengan konten dewasa yang akan terlihat oleh anak mereka.

Sementara itu sejumlah 19,14% orang tua justru memberikan kebebasan pada anak mereka dalam menggunakan gawai. Para orang tua pada kelompok ini mengatakan jika mereka memiliki pekerjaan lain, sehingga selepas sekolah daring, rata-rata akan memberikan kebebasan pada anak untuk bermain dengan gawai, selama mereka tidak rewel



dan menyusahkan orang tua. Rata-rata anak di kelompok ini memiliki gawainya sendiri, atau menguasai gawai milik orang tua.

Beberapa kemudahan dalam penggunaan gawai, sangat berpotensi digunakan oleh orang tua sebagai sarana atau alat permainan dalam pengasuhan anak, namun penggunaan gawai yang lama hingga berjam-jam melebihi batas waktu yang direkomendasikan oleh para ahli, yaitu 1 jam perhari untuk anak usia 2-5 tahun, dapat menyebabkan kecanduan gawai pada anak, (Nugroho et al., 2022); (Wahyuni & Junaidi, 2023); (Hidayatuladkia et al., 2021); (Wicaksono et al., 2019); (Widyandari & Asnatasia Maharani, 2021); (Yunita et al., 2021); (Sari et al., 2022); (Alamiyah et al., 2021).

Solusi dari kecanduan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini yaitu membatasi penggunaan, beri jadwal, berikan contoh baik, tetapkan wilayah bebas gadget di rumah dan beri tahu bahaya menggunakan gadget terlalu lama. orang tua diharapkan menjadi contoh yang baik bagi anak. Menetapkan aturan waktu dalam menggunakan gawai, orang tua juga harus menetapkan aplikasi dan tontonan apa saja yang bisa diakses atau ditonton oleh anak, lalu imbangi penggunaan gawai dengan aktivitas yang lain, karena penggunaan gawai tidak boleh menggantikan peran orang tua sebagai guru yang utama bagi anak.

## SIMPULAN

Dibutuhkan peran aktif dari orang tua dalam mendampingi penggunaan gawai

dan akses internet, dikarenakan hal tersebut sangat penting untuk memantau dan mengontrol isi tayangan yang dapat dilihat oleh anak. Meskipun masing-masing kelompok orang tua memiliki alasannya terkait peran pendampingan yang selama ini telah dilakukan, pada dasarnya pemantauan harus dilakukan agar orang tua juga memiliki pengetahuan yang cukup terkait perilaku anak, dan menetapkan rambu-rambu, aturan, dan petunjuk bagi tumbuh kembang anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alamiyah, S. S., Kusuma, A., Juwito, J., & Tranggono, D. (2021). Pergeseran Model Pendampingan Penggunaan Media Digital oleh Orangtua pada Anak di Masa Pandemi COVID-19. *JCommsci - Journal Of Media and Communication Science*, 4(1), 1–14. <https://doi.org/10.29303/jcommsci.v4i2.120>
- Alfatih, A. (2021). Panduan Praktis Penelitian Deskriptif Kuantitatif. *Universitas Sriwijaya*, 1–4.
- Alia, T., & Irwansyah. (2018). Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital. *A Journal of Language, Literature, Culture and Education*, 14(1), 65–78.
- Apsari, N. C., Nurfauziah, L. S., & Asiah, D. H. S. (2023). Dampak Penggunaan Gawai (Gadget) Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Dini. *Share : Social Work Journal*,

- 13(1), 11–22.  
<https://doi.org/10.24198/share.v13i1.40927>
- Bungsu, P., & Dewi, S. (2021). Dampak Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 11–20.  
<https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v5i1.1229>
- Faila Shofa, M. (2022). Dukungan Orang Tua dalam Bermain Gadget pada Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6469–6477.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2485>
- Fajariyah, S. N., Suryawan, A., & Atika, A. (2018). Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Anak. *Sari Pediatri*, 20(2), 101–105.  
<https://doi.org/10.14238/sp20.2.2018.101-5>
- Fitria, Rehmaitamalem, & Utama, R. J. (2023). Peran Orang Tua Pada Tumbuh Kembang Anak Prasekolah dengan Penggunaan Gadget di Banda Aceh. *Jurnal Medikes (Media Informasi Kesehatan)*, 10(2), 203–218.
- Handayani, I. N. (2022). Peran Orang Tua pada Pengenalan Literasi Digital untuk Anak Usia Dini di Era Teknologi Digital. *Annual Conference on Islamic Early Childhood Education (ACIECE)*, 6, 101–110.
- Herawaty, N., Lukitowati, S., Sunyata, L., Varanida, D., & Olifiani, L. P. (2022). Edukasi Mengenai Tayangan Anak dan Pentingnya Pendampingan Anak dalam Menonton melalui Seminar dan Konten Audio Visual Berbasis Media Sosial. *Prosiding Semnaskom-Unram*, 4(1), 1–8.
- Hewi, L., & Shaleh, M. (2020). Refleksi Hasil PISA (The Programme For International Student Assesment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 4(01), 30–41.  
<https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2018>
- Hidayati, N., Djoehaeni, H., & Zaman, B. (2023). Pendampingan Orang Tua dalam Membatasi Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Dini. 7(1), 915–926.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3004>
- Hidayatuladkia, S. T., Kanzunnudin, M., & Ardianti, S. D. (2021). Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 363–372.  
<https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38996>
- Jannah, A. M., Rachman, A., & Novitawati. (2021). The Influence of the Role of Parents and Parenting Patterns in

- the Use of Gadgets on the Social Behavior of Children. *Journal of K6 Education and Management*, 4(4), 401–407.  
<https://doi.org/10.11594/jk6em.04.04.03>
- Kamilah, U., Rihlah, J., Fitriyah, F. K., & Syaikhon, M. (2020). Pengaruh Perilaku Kecanduan Gawai terhadap Perkembangan Bahasa pada Anak Usia Dini. *Child Education Journal*, 2(2), 61–67.  
<https://doi.org/10.33086/cej.v2i2.1685>
- Lesilolo, H. J. (2018). Penerapan Teori Belajar Sosial Albert Bandura dalam Proses Belajar Mengajar di Sekolah. *Kenosis*, 4(2), 186–202.
- Lutfi, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Seminar Nasional Bimbingan Konseling 2022*.
- Maulana, A. S., Fadhila, H., & Supriyono. (2021). Pengaruh Gawai Terhadap Moral Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 47–53.
- Miranti, P., & Putri, L. D. (2021). Waspadai Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS*, 6(1), 58–66.  
<https://doi.org/10.56872/elathfal.v1i01.273>
- Nisa, K., & Diana, R. R. (2022). Peran Keluarga dalam Upaya Pencegahan Adiksi Gawai Anak Usia Dini. *Jurnal Paradigma*, 13(1), 151–173.
- Novita Siswanti, D., Daud, M., & Maulidya Jalal, N. (2019). Motif Orang Tua Memberikan Gadget Kepada Anak Usia Dini Di Tk Y Makassar. *Naskah Prosiding Temilnas XI IPPI, September*, 20–21.
- Nugroho, R., Artha, I. K. A. J., Nusantara, W., Cahyani, A. D., & Patrama, M. Y. P. (2022). Peran Orang Tua dalam Mengurangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5425–5436.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2980>
- Pandemi, M., & Fadhillah, R. (2020). *Penggunaan Teknologi dan Internet sebagai Media*.
- Prasetya, D. (2022). Peran Literasi Digital Keluarga dalam Upaya Mengurangi Kecanduan Gawai Pada Anak. *Jurnal Syntax Admiration*, 3(1), 70–82.  
<https://doi.org/10.46799/jsa.v3i1.377>
- Rahmawati, M., & Latifah, M. (2020). Penggunaan Gawai, Interaksi Ibu-Anak, Dan Perkembangan Sosial-Emosional Anak Prasekolah. *Jurnal Ilmu Keluarga Dan Konsumen*, 13(1), 75–86.
- Rihlah, J., Shari, D., & Rizki Anggraeni, A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Di Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Perkembangan Bahasa Dan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun.

- Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 45–55.  
<https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v5i1.1204>
- Sari, D. T. L., Khamdun, & Fardani, M. A. (2022). Peran Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gadget Pada Anak Usia SD di Desa Soco Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 1188–1194.  
<https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Trisnawati, W., & Sugito, S. (2020). Pendidikan Anak dalam Keluarga Era Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 823–831.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.710>
- Wahyuni, S., & Junaidi, J. (2023). Pola Komunikasi Orang Tua Dalam Mengawasi Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Dini di Kecamatan Batang Kuis. *Jurnal KESKAP: Jurnal Kesejahteraan Sosial, Komunikasi Dan Administrasi Publik*, 2(1), 61–68.  
<https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/keskap/article/view/14488>
- Wicaksono, D., Rakhmawati, Y., & Suryandari, N. (2019). Peran Orang Tua di Era Digital (Kegiatan Literasi Digital Bagi Orang Tua di Burneh Bangkalan). *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Dan Sains (SNasTekS)*, September, 9–14.
- Widiana, W., Rudsiyani, I., & Kusumawardani, R. (2022). Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(3), 440–448.  
<https://doi.org/10.23887/paud.v10i3.51352>
- Widiyanto, S., Sunendar, D., Sumiyadi, S., & Permadi, T. (2023). Pengenalan Sastra untuk Siswa Taman Kanak-kanak (Studi Kasus pada Tradisi Gawai Dayak). *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 467–478.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3796>
- Widyandari, D., & Asnatasia Maharani, E. (2021). Gawai pada Anak Usia Dini: Peran Ibu dalam Pendampingan Anak Era Disrupsi 4.0. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 6(2), 67–78.  
<https://doi.org/10.14421/jga.2021.62-02>
- Yani, Z., Pohan, N., & Eska, J. (2022). Perlindungan Anak Dari Dampak Gadget / Gawai. *Jurnal BHAKTI NAGORI (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(2), 216–220.  
[https://doi.org/10.36378/bhakti\\_nagori.v2i2.2690](https://doi.org/10.36378/bhakti_nagori.v2i2.2690)
- Yanizon, A., Rofiqah, T., & Ramdani, R. (2019). Upaya Pencegahan Pengaruh Gadget Pada Anak

Melalui Kegiatan Penyuluhan Dan Sosialisasi Dampak Gadget Kepada Ibu-Ibu Kelurahan Tanjung Uma. *Minda Baharu*, 3(2), 133. <https://doi.org/10.33373/jmb.v3i2.2065>

Yunita, S., Erviana, M., Setianingsih, D., Winahyu, R. P., Suryaningsih, M. D., & Pramono, D. (2021). Implementasi Penggunaan Teknologi oleh Orang Tua sesuai Pendidikan Karakter Moral untuk Anak Usia Dini. *Journal of Education and Technology*, 1(2), 104–112.