



## PENGENDALIAN ORANG TUA DALAM PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI DI KELURAHAN NGEDUKELU

Maria Magdalena Kae<sup>1</sup>, Efrida Ita<sup>2</sup>, Konstantinus Dua Dhiu<sup>3</sup>, Gde Putu Arya Oka<sup>4</sup>

STKIP Citra Bakti<sup>1,2,3,4</sup>

e-mail: [marlinkae27@gmail.com](mailto:marlinkae27@gmail.com)

Diterima: 17/03/2026; Direvisi: 25/03/2026; Diterbitkan: 01/04/2026

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengendalian orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini di Kelurahan Ngedukelu. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Subjek penelitian terdiri dari lima orang tua yang memiliki anak usia 4–6 tahun. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengendalian orang tua dilakukan melalui pembatasan waktu penggunaan gadget, pendampingan, pemberian aturan, serta pengalihan aktivitas ke kegiatan non-digital. Orang tua umumnya membatasi penggunaan sekitar satu jam per hari atau pada waktu tertentu. Anak yang dibiasakan dengan aturan konsisten menunjukkan respons yang lebih adaptif, sedangkan anak tanpa batasan yang jelas cenderung menunjukkan reaksi negatif. Penggunaan gadget berfungsi sebagai media hiburan dan pembelajaran, bergantung pada pola pengasuhan orang tua. Kesimpulan menunjukkan bahwa pengendalian orang tua yang konsisten sangat penting dalam mengoptimalkan manfaat gadget serta meminimalkan dampak negatif.

**Kata Kunci:** *Pengendalian Orang Tua, Penggunaan Gadget, Anak Usia Dini*

### ABSTRACT


This study aims to describe parental control in the use of gadgets among early childhood in Ngedukelu Village. The research employed a qualitative approach with a descriptive design. The subjects consisted of five parents who have children aged 4–6 years. Data were collected through observation, semi-structured interviews, and documentation. Data analysis used the Miles and Huberman model, including data reduction, data display, and conclusion drawing. The results showed that parental control was implemented through limiting screen time, providing supervision, establishing rules, and diverting children's activities to non-digital activities. Parents generally limited gadget use to around one hour per day or at certain times. Children who were accustomed to consistent rules showed more adaptive responses, while those without clear limitations tended to exhibit negative reactions. Gadgets functioned as both entertainment and educational media, depending on parenting patterns. In conclusion, consistent parental control plays an important role in optimizing the benefits of gadget use while minimizing its negative impacts.

**Keywords:** *Parental Control, Gadget Use, Early Childhood*

### PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap fundamental dalam perkembangan manusia yang sangat menentukan kualitas kehidupan di masa mendatang. Pada masa ini, anak mengalami pertumbuhan yang sangat pesat baik dari aspek fisik, kognitif, sosial, maupun emosional. Oleh karena itu, anak memerlukan stimulasi yang tepat serta lingkungan yang mendukung agar seluruh potensi yang dimilikinya dapat berkembang secara optimal. Keluarga

Copyright (c) 2026 EDUCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran

 <https://doi.org/10.51878/educational.v6i2.9957>



sebagai lingkungan pertama memiliki peran yang sangat strategis dalam membentuk dasar kepribadian anak. Orang tua tidak hanya bertanggung jawab dalam memenuhi kebutuhan fisik, tetapi juga berperan dalam membentuk pola pikir, perilaku, serta kebiasaan anak sejak dini. Dengan demikian, perhatian terhadap perkembangan anak usia dini menjadi sangat penting karena anak merupakan aset berharga yang akan menentukan keberlangsungan generasi di masa depan (Tia et al., 2022).

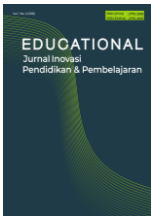
Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam pola pengasuhan anak. Salah satu bentuk perkembangan tersebut adalah meningkatnya penggunaan gadget yang kini menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Gadget tidak hanya digunakan oleh orang dewasa, tetapi juga telah merambah ke kalangan anak usia dini. Kemudahan akses serta berbagai fitur menarik yang ditawarkan menjadikan gadget sebagai media yang diminati oleh anak-anak. Di satu sisi, keberadaan gadget dapat memberikan manfaat sebagai sarana hiburan dan pembelajaran. Namun, penggunaan yang tidak terkontrol dapat menimbulkan permasalahan yang berpotensi mengganggu perkembangan anak. Oleh karena itu, orang tua perlu memiliki pemahaman yang baik dalam mengelola penggunaan teknologi digital pada anak (Maulidya, 2020).

Penggunaan gadget pada anak usia dini memiliki dampak yang kompleks dan tidak dapat dipandang secara sederhana. Gadget dapat menjadi media pembelajaran yang interaktif dan menarik, terutama dalam mengenalkan huruf, angka, maupun konsep dasar lainnya. Akan tetapi, penggunaan yang berlebihan tanpa pengawasan dapat menyebabkan berbagai dampak negatif seperti menurunnya kemampuan interaksi sosial, gangguan konsentrasi, serta munculnya ketergantungan terhadap perangkat digital. Kondisi ini tentu dapat memengaruhi perkembangan sosial dan emosional anak dalam jangka panjang. Oleh karena itu, diperlukan perhatian dari orang tua dalam mengawasi dan mengatur penggunaan gadget agar anak dapat memperoleh manfaat secara optimal (Batubara et al., 2023).

Peran orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini tidak hanya sebatas memberikan izin, tetapi juga mencakup pengawasan, pendampingan, serta pengendalian terhadap aktivitas anak saat menggunakan perangkat digital. Orang tua memiliki tanggung jawab untuk memastikan bahwa penggunaan gadget dilakukan secara bijak dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Keterlibatan aktif orang tua dalam penggunaan gadget dapat membantu anak dalam memahami batasan serta memanfaatkan teknologi secara lebih positif. Selain itu, interaksi yang terjalin antara orang tua dan anak selama penggunaan gadget juga dapat memperkuat hubungan emosional di antara keduanya (David et al., 2022).

Pendampingan yang dilakukan oleh orang tua juga memiliki peran penting dalam membentuk kebiasaan digital anak. Orang tua perlu memberikan arahan mengenai konten yang layak dikonsumsi serta membatasi durasi penggunaan gadget agar tidak berlebihan. Pendampingan yang dilakukan secara konsisten dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan mengontrol diri serta memahami aturan yang berlaku. Di samping itu, orang tua juga perlu memberikan alternatif kegiatan yang lebih bermanfaat, seperti bermain di luar rumah atau melakukan aktivitas kreatif lainnya, sehingga anak tidak sepenuhnya bergantung pada gadget sebagai sumber hiburan (Dzulfadhilah, 2023).

Anak-anak yang lahir di era digital saat ini dikenal sebagai generasi yang sangat akrab dengan teknologi sejak usia dini. Mereka cenderung lebih cepat dalam mengoperasikan perangkat digital dibandingkan generasi sebelumnya. Namun, kemampuan tersebut tidak selalu diiringi dengan pemahaman yang baik mengenai batasan penggunaan teknologi. Tanpa adanya pengawasan yang memadai, anak berpotensi mengalami ketergantungan terhadap gadget yang dapat berdampak pada perkembangan sosial dan emosionalnya. Oleh karena itu, orang tua perlu



berperan aktif dalam mengarahkan penggunaan teknologi agar tetap berada dalam batas yang wajar dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak (Mita & Widjayatri, 2023).

Pola pengasuhan yang diterapkan oleh orang tua sangat berpengaruh terhadap perilaku anak dalam menggunakan gadget. Pengendalian yang dilakukan secara tepat dapat membantu anak dalam mengembangkan perilaku sosial yang positif serta mengurangi risiko munculnya perilaku negatif akibat penggunaan gadget yang berlebihan. Sebaliknya, kurangnya pengendalian dapat menyebabkan anak menjadi lebih sulit diatur, mudah marah, serta kurang mampu berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini menunjukkan bahwa pengendalian orang tua merupakan faktor penting dalam membentuk kebiasaan penggunaan gadget pada anak usia dini (Azzahra, 2022).

Peran orang tua dalam membentuk karakter anak juga tidak dapat dipisahkan dari perkembangan teknologi yang semakin pesat. Orang tua perlu menanamkan nilai-nilai moral dan etika sejak dini agar anak dapat menggunakan teknologi secara bertanggung jawab. Pembentukan karakter ini tidak hanya dilakukan melalui nasihat, tetapi juga melalui keteladanan yang diberikan oleh orang tua dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, anak dapat memahami mana perilaku yang baik dan tidak baik dalam menggunakan gadget, sehingga dapat meminimalkan dampak negatif yang mungkin timbul (Sudarsono et al., 2021).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa penggunaan gadget pada anak usia dini memerlukan perhatian dan pengendalian yang serius dari orang tua. Meskipun gadget memiliki berbagai manfaat, penggunaannya yang tidak terkontrol dapat berdampak negatif terhadap perkembangan anak. Namun, pada kenyataannya masih ditemukan orang tua yang memberikan gadget tanpa pengawasan yang optimal. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengendalian orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini di Kelurahan Ngedukelu, sehingga diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas serta menjadi acuan dalam mengelola penggunaan gadget secara lebih bijak dan bertanggung jawab.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan ini dipilih untuk menggambarkan secara mendalam fenomena pengendalian orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini di Kelurahan Ngedukelu. Penelitian kualitatif deskriptif memungkinkan peneliti memahami kondisi nyata di lapangan serta mengungkap pola pengendalian yang dilakukan orang tua dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian dilaksanakan di Kelurahan Ngedukelu dengan subjek penelitian yaitu orang tua yang memiliki anak usia dini. Penentuan subjek dilakukan secara purposive, yaitu berdasarkan kesesuaian dengan tujuan penelitian. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan September 2025 dengan mempertimbangkan kondisi lapangan dan ketersediaan informan.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung aktivitas anak dalam menggunakan gadget serta bentuk pengendalian yang dilakukan orang tua. Wawancara semi-terstruktur dilakukan untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai alasan pemberian gadget, bentuk pengendalian, serta respon anak terhadap pembatasan yang diberikan. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa catatan lapangan dan foto kegiatan selama penelitian berlangsung. Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri, yang dibantu dengan pedoman wawancara sebagai alat pengumpulan data. Pedoman wawancara disusun berdasarkan fokus penelitian yang meliputi identitas responden, aturan penggunaan gadget, serta upaya orang tua dalam mengalihkan aktivitas anak ke kegiatan lain.

Teknik analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih dan menyederhanakan data yang relevan dengan fokus penelitian. Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian naratif agar mudah dipahami. Selanjutnya, penarikan kesimpulan dilakukan dengan menginterpretasikan data yang telah dianalisis untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Uji keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi dari beberapa informan, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selain itu, peneliti juga melakukan perpanjangan keikutsertaan di lapangan serta menggunakan dokumen pendukung untuk memperkuat hasil penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil penelitian ini diperoleh dari lima responden yang merupakan orang tua dengan anak usia 4–6 tahun di Kelurahan Ngedukelu. Karakteristik responden menunjukkan variasi usia, tingkat pendidikan, dan jenis pekerjaan yang berbeda. Seluruh responden berada dalam lingkungan sosial yang relatif homogen sehingga memberikan gambaran yang kontekstual terhadap pola pengendalian gadget pada anak usia dini. Latar belakang pendidikan responden didominasi oleh lulusan SMA dan S1 dengan pekerjaan sebagai ibu rumah tangga, guru, dan tenaga kesehatan. Variasi karakteristik tersebut memberikan kontribusi terhadap perbedaan pola pengasuhan dan pengendalian penggunaan gadget pada anak. Berikut ini karakteristik responden yang disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Karakteristik Responden

No.	Responden	Umur	Pendidikan	Pekerjaan	Lokasi
1	R1	38	SMA	IRT	Ngedukelu
2	R2	40	S1	Guru	Ngedukelu
3	R3	31	SMA	IRT	Ngedukelu
4	R4	42	S1	Guru	Ngedukelu
5	R5	39	S1	Bidan	Ngedukelu

Penggunaan gadget pada anak usia dini di Kelurahan Ngedukelu menunjukkan adanya kecenderungan yang beragam dalam tujuan pemanfaatannya. Sebagian anak menggunakan gadget sebagai sarana hiburan seperti menonton video, mendengarkan lagu, dan bermain gim sederhana. Sebagian lainnya memanfaatkan gadget sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk mengenal huruf, angka, serta konten edukatif lainnya. Perbedaan tujuan penggunaan ini dipengaruhi oleh cara pandang orang tua terhadap fungsi gadget dalam kehidupan anak. Pola pemanfaatan gadget tersebut secara langsung berkaitan dengan bentuk pengendalian yang diterapkan dalam keluarga.

Bentuk pengendalian yang dilakukan oleh orang tua menunjukkan variasi strategi yang cukup beragam. Pembatasan waktu menjadi bentuk pengendalian yang paling umum diterapkan oleh responden dalam mengatur penggunaan gadget pada anak. Durasi penggunaan yang diberikan umumnya berkisar sekitar satu jam per hari atau hanya diperbolehkan pada waktu tertentu seperti akhir pekan. Sebagian orang tua menerapkan aturan tambahan seperti penggunaan gadget setelah anak menyelesaikan tugas tertentu. Pendampingan langsung selama penggunaan gadget juga dilakukan untuk memastikan anak mengakses konten yang sesuai

dengan usianya. Perbandingan pola pengendalian yang diterapkan oleh masing-masing responden serta respons anak terhadap pembatasan penggunaan gadget disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Pola Pengendalian Orang Tua dan Respons Anak

Responden	Metode Pengendalian	Batasan Waktu	Respons Anak	Alasan Pemberian
R1	Aktivitas fisik (siraman tanaman, dapur)	1 per hari	Menangis, merajuk, malas makan	Agar tidak rewel orang tua bekerja
R2	Aturan ketat dengan alarm/timer	1 jam (dibagi 2 sesi)	Negosiasi, (satu video lagi)	Media belajar interaktif
R3	Sistem reward (tugas dulu baru gadget)	Berdasarkan jadwal aktivitas	Negatif (menangis teriak, lempar barang)	Agar tenang saat orang tua sibuk
R4	Pendampingan dan diskusi konten	Hanya Sabtu dan minggu	Tenang dan patuh	Menghafal lagu dan edukasi
R5	Penawaran alternatif kegiatan	Tergantung kualitas konten	Bingung/bengong sesaat	Kurangnya teman sebaya di lingkungan

Respons anak terhadap pembatasan penggunaan gadget menunjukkan variasi yang dipengaruhi oleh konsistensi aturan yang diterapkan oleh orang tua. Anak yang terbiasa dengan aturan yang jelas dan konsisten cenderung menunjukkan perilaku yang lebih adaptif ketika gadget diambil. Bentuk respons adaptif yang muncul meliputi kemampuan menerima pembatasan serta melakukan negosiasi secara verbal. Anak yang tidak memiliki batasan yang konsisten cenderung menunjukkan respons negatif seperti menangis, marah, dan menolak. Perbedaan respons ini menggambarkan adanya hubungan antara pola pengendalian orang tua dengan kemampuan regulasi emosi anak.

Strategi pengalihan aktivitas menjadi salah satu bentuk pengendalian yang efektif dalam mengurangi ketergantungan anak terhadap gadget. Orang tua mengarahkan anak untuk melakukan aktivitas fisik seperti bermain di luar rumah, bersepeda, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Keterlibatan anak dalam kegiatan rumah tangga seperti membantu di dapur dan menyiram tanaman juga menjadi alternatif yang digunakan. Penyediaan permainan non-digital seperti puzzle, lego, dan aktivitas mewarnai turut membantu mengalihkan perhatian anak dari layar. Keberhasilan strategi ini terlihat dari berkurangnya intensitas penggunaan gadget serta meningkatnya keterlibatan anak dalam aktivitas non-digital.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa pengendalian penggunaan gadget pada anak usia dini berfokus pada tiga aspek utama dalam praktik pengasuhan sehari-hari. Pembatasan waktu penggunaan menjadi dasar dalam mengatur durasi interaksi anak dengan perangkat digital. Penerapan aturan yang konsisten berperan dalam membentuk kebiasaan dan kedisiplinan anak dalam menggunakan gadget. Pengalihan aktivitas ke kegiatan non-digital membantu mengurangi ketergantungan serta meningkatkan interaksi sosial anak. Ketiga aspek tersebut saling berkaitan dalam membentuk pola penggunaan gadget yang lebih terkontrol pada anak usia dini.

## Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget pada anak usia dini di Kelurahan Ngedukelu tidak dapat dipisahkan dari peran orang tua dalam mengatur, mengawasi,



dan mengarahkan penggunaannya. Temuan penelitian memperlihatkan bahwa gadget telah menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari anak, baik sebagai media hiburan maupun sebagai sarana pembelajaran. Kondisi ini menuntut adanya pengendalian yang tepat agar penggunaan gadget tidak berdampak negatif terhadap perkembangan anak. Perbedaan pola pengendalian yang diterapkan oleh orang tua menunjukkan adanya variasi dalam intensitas penggunaan, jenis aktivitas yang dilakukan anak, serta respons anak terhadap pembatasan penggunaan gadget.

Analisis terhadap temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gadget pada anak usia dini tidak hanya dipengaruhi oleh faktor teknologi, tetapi juga oleh pola pengasuhan yang diterapkan dalam keluarga. Orang tua memiliki peran penting dalam menentukan bagaimana gadget digunakan, baik dari segi durasi, jenis konten, maupun pendampingan selama penggunaan. Oleh karena itu, pembahasan dalam penelitian ini difokuskan pada empat aspek utama, yaitu karakteristik anak dan intensitas penggunaan gadget, fungsi gadget sebagai media hiburan dan pembelajaran, pengendalian orang tua dalam penggunaan gadget, serta reaksi anak dan dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan anak usia dini.

### **Karakteristik Anak Usia Dini dan Intensitas Penggunaan Gadget**

Berdasarkan hasil penelitian di Kelurahan Ngedukelu, diketahui bahwa anak yang menjadi subjek penelitian berada pada rentang usia 4–6 tahun, yang termasuk dalam kategori anak usia dini. Pada tahap ini, anak berada dalam masa perkembangan yang sangat pesat, terutama pada aspek kognitif, sosial, dan emosional. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah mengenal dan menggunakan gadget secara aktif dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk menonton video, bermain game, maupun mendengarkan lagu. Intensitas penggunaan gadget pada anak cenderung bervariasi, mulai dari penggunaan terbatas hingga penggunaan yang cukup sering, tergantung pada pola pengasuhan yang diterapkan.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Widiastiti & Agustika (2020) yang menyatakan bahwa intensitas penggunaan gadget pada anak usia dini dipengaruhi oleh pola asuh orang tua serta lingkungan sekitar. Anak yang diberikan akses gadget tanpa pengawasan yang ketat cenderung memiliki durasi penggunaan yang lebih tinggi dibandingkan dengan anak yang mendapatkan pembatasan secara konsisten. Hal ini menunjukkan bahwa peran orang tua menjadi faktor utama dalam menentukan seberapa sering anak menggunakan gadget dalam kesehariannya.

Penggunaan gadget pada anak usia dini juga dipengaruhi oleh karakteristik perkembangan anak itu sendiri. Menurut Hadi & Sumardi (2023), anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi serta ketertarikan terhadap hal-hal yang bersifat visual dan interaktif, sehingga gadget menjadi media yang sangat menarik bagi mereka. Kondisi ini menyebabkan anak lebih mudah terlibat dalam penggunaan gadget dalam waktu yang relatif lama, terutama jika tidak ada batasan yang jelas dari orang tua.

Namun demikian, intensitas penggunaan gadget yang tinggi pada anak usia dini perlu menjadi perhatian serius karena dapat berdampak pada perkembangan sosial dan emosional anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak yang terlalu sering menggunakan gadget cenderung memiliki interaksi sosial yang lebih rendah dengan lingkungan sekitar. Hal ini sejalan dengan temuan Mahendra (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan dapat memengaruhi kemampuan anak dalam berinteraksi sosial serta mengelola emosi. Anak menjadi lebih pasif, kurang responsif terhadap lingkungan, serta cenderung mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dengan orang lain.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa intensitas penggunaan gadget pada anak usia dini tidak hanya dipengaruhi oleh ketertarikan anak terhadap teknologi, tetapi juga



sangat bergantung pada pola pengasuhan yang diterapkan oleh orang tua. Semakin tinggi intensitas penggunaan gadget tanpa pengendalian yang tepat, semakin besar pula potensi dampak negatif yang dapat muncul pada perkembangan anak. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan dan pembatasan yang konsisten dari orang tua agar penggunaan gadget tetap berada dalam batas yang wajar dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

### **Gadget sebagai Media Hiburan dan Pembelajaran Interaktif**

Penggunaan gadget pada anak usia dini di Kelurahan Ngedukelu menunjukkan adanya dua fungsi utama, yaitu sebagai media hiburan dan sebagai sarana pembelajaran. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa sebagian anak menggunakan gadget untuk menonton video, bermain game, serta mendengarkan lagu, yang lebih bersifat hiburan. Di sisi lain, terdapat orang tua yang memanfaatkan gadget sebagai media edukatif, seperti mengenalkan huruf, angka, bahasa, serta aktivitas kreatif melalui video pembelajaran. Perbedaan fungsi ini dipengaruhi oleh tujuan dan pola pengasuhan yang diterapkan oleh orang tua dalam penggunaan gadget.

Gadget sebagai media pembelajaran memiliki potensi yang cukup besar dalam mendukung perkembangan kognitif anak apabila digunakan secara tepat. Asmawati (2021) menyatakan bahwa gadget dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk mengenalkan konsep dasar pembelajaran seperti membaca, berhitung, serta pengenalan simbol melalui media yang menarik dan interaktif. Anak cenderung lebih mudah memahami materi ketika disajikan dalam bentuk visual dan audio yang variatif, sehingga gadget dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam proses belajar pada anak usia dini.

Pemanfaatan gadget dalam bentuk aplikasi edukatif juga memberikan kontribusi dalam meningkatkan minat belajar anak. Rumaseb et al. (2026) menjelaskan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Anak dapat belajar sambil bermain, sehingga aktivitas belajar tidak terasa membebani. Hal ini menunjukkan bahwa gadget tidak selalu berdampak negatif, melainkan dapat menjadi sarana pembelajaran yang inovatif apabila digunakan dengan pengawasan yang tepat.

Penggunaan gadget yang lebih dominan sebagai media hiburan tetap perlu menjadi perhatian karena berpotensi menimbulkan dampak negatif bagi perkembangan anak. Widyadhana & Mashudi (2024) menyatakan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan untuk hiburan dapat menyebabkan anak menjadi kurang aktif secara fisik, menurunnya interaksi sosial, serta berisiko mengalami ketergantungan terhadap perangkat digital. Kondisi ini dapat menghambat perkembangan kemampuan sosial dan emosional anak jika tidak dikendalikan dengan baik.

Perbedaan fungsi gadget sebagai media hiburan dan pembelajaran menunjukkan bahwa peran orang tua sangat menentukan arah penggunaan teknologi pada anak. Orang tua yang secara aktif memilihkan konten edukatif dan melakukan pendampingan cenderung mampu mengoptimalkan manfaat gadget bagi perkembangan anak. Sebaliknya, penggunaan gadget tanpa pengawasan yang jelas lebih banyak mengarah pada fungsi hiburan semata. Oleh karena itu, diperlukan kesadaran dan keterlibatan orang tua dalam mengarahkan penggunaan gadget agar tidak hanya menjadi alat hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang bermanfaat bagi anak usia dini.

### **Implementasi Pengendalian Orang Tua**

Pengendalian orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak usia dini di Kelurahan Ngedukelu menunjukkan adanya variasi strategi yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.



Hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk pengendalian yang dilakukan meliputi pembatasan waktu penggunaan, pendampingan saat anak menggunakan gadget, pemberian aturan, serta pengalihan aktivitas ke kegiatan lain yang lebih bermanfaat. Meskipun demikian, tingkat konsistensi dalam penerapan pengendalian tersebut berbeda-beda pada setiap orang tua, sehingga menghasilkan dampak yang beragam terhadap perilaku anak.

Pengendalian dalam bentuk pembatasan waktu merupakan strategi yang paling umum diterapkan oleh orang tua. Sebagian besar responden menetapkan durasi penggunaan gadget sekitar satu jam per hari atau hanya memperbolehkan penggunaan pada waktu tertentu. Strategi ini sejalan dengan temuan Adekantari (2022) yang menyatakan bahwa pembatasan waktu penggunaan gadget merupakan langkah penting dalam mencegah ketergantungan pada anak. Pembatasan yang dilakukan secara konsisten dapat membantu anak memahami aturan serta membentuk kebiasaan yang lebih terkontrol dalam menggunakan perangkat digital.

Pengendalian juga dilakukan melalui pendampingan langsung oleh orang tua saat anak menggunakan gadget. Pendampingan ini tidak hanya bertujuan untuk mengawasi konten yang diakses, tetapi juga untuk memberikan arahan serta membangun interaksi antara orang tua dan anak. Sero dan Boro (2024) menjelaskan bahwa pengawasan yang dilakukan secara aktif dapat membantu anak dalam memahami penggunaan gadget secara bijak serta mengurangi risiko terpapar konten yang tidak sesuai. Pendampingan yang konsisten juga dapat memperkuat hubungan emosional antara orang tua dan anak.

Strategi lain yang ditemukan dalam penelitian adalah pengalihan aktivitas anak ke kegiatan non-digital sebagai upaya mengurangi ketergantungan terhadap gadget. Orang tua mengajak anak untuk melakukan aktivitas fisik seperti bermain di luar rumah, membantu pekerjaan rumah tangga, atau menggunakan permainan tradisional. Pendekatan ini sejalan dengan penelitian Rawanita dan Mardhiah (2024) yang menyatakan bahwa pengalihan aktivitas merupakan strategi efektif dalam mengurangi intensitas penggunaan gadget pada anak. Aktivitas alternatif yang menarik dapat membantu anak mengembangkan keterampilan sosial serta meningkatkan interaksi dengan lingkungan sekitar.

Peran orang tua dalam pengendalian penggunaan gadget juga berkaitan erat dengan pembentukan karakter anak. Mawarti (2022) menyatakan bahwa orang tua memiliki tanggung jawab dalam menanamkan nilai-nilai disiplin, tanggung jawab, dan pengendalian diri sejak dini. Penggunaan gadget yang diatur dengan baik dapat menjadi sarana dalam melatih kedisiplinan anak melalui penerapan aturan yang konsisten. Sebaliknya, kurangnya pengendalian dapat menyebabkan anak menjadi sulit diatur serta cenderung bergantung pada gadget sebagai sumber utama hiburan.

Penguatan peran orang tua dalam pengendalian penggunaan gadget menjadi faktor penting dalam mengoptimalkan perkembangan anak. Winarsih et al. (2024) menekankan bahwa keterlibatan aktif orang tua dalam mengawasi dan mengarahkan penggunaan gadget dapat membantu anak dalam memanfaatkan teknologi secara lebih positif. Selain itu, Wahyuni et al. (2025) juga menyatakan bahwa intensitas penggunaan gadget yang terkontrol berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak, sehingga pengendalian yang tepat sangat diperlukan untuk mencegah dampak negatif yang mungkin timbul.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengendalian orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini tidak hanya terbatas pada pembatasan waktu, tetapi juga mencakup pengawasan, pendampingan, serta pemberian alternatif aktivitas yang mendukung perkembangan anak. Tingkat keberhasilan pengendalian sangat dipengaruhi oleh konsistensi orang tua dalam menerapkan aturan serta keterlibatan aktif dalam mendampingi anak. Oleh



karena itu, pengendalian yang efektif memerlukan kombinasi antara aturan yang jelas, komunikasi yang baik, serta keteladanan dari orang tua dalam penggunaan teknologi.

### **Reaksi Anak dan Dampak Penggunaan Gadget**

Reaksi anak terhadap pembatasan penggunaan gadget di Kelurahan Ngedukelu menunjukkan variasi perilaku yang dipengaruhi oleh pola pengendalian orang tua. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian anak memberikan respon negatif seperti menangis, marah, atau menolak ketika gadget diambil, terutama pada anak yang terbiasa menggunakan gadget tanpa aturan yang jelas. Sebaliknya, anak yang telah dibiasakan dengan aturan yang konsisten cenderung menunjukkan respon yang lebih tenang dan mampu menerima pembatasan dengan lebih baik. Perbedaan reaksi ini menunjukkan adanya hubungan antara pola pengasuhan dengan kemampuan anak dalam mengontrol emosi.

Penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat memberikan dampak terhadap perkembangan sosial dan emosional anak. Mahendra (2023) menyatakan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan dapat menyebabkan anak mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial serta cenderung lebih pasif dalam lingkungan sekitarnya. Anak yang terlalu sering terpapar layar juga berisiko mengalami penurunan kemampuan komunikasi serta kurangnya keterlibatan dalam aktivitas sosial yang seharusnya menjadi bagian penting dalam perkembangan usia dini.

Pendampingan orang tua dalam penggunaan gadget terbukti memiliki peran dalam mengurangi dampak negatif serta membentuk perilaku anak yang lebih adaptif. Respita et al. (2024) menjelaskan bahwa anak yang mendapatkan pendampingan cenderung memiliki perkembangan yang lebih baik, terutama dalam aspek bahasa dan interaksi sosial. Keterlibatan orang tua memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah yang dapat membantu anak memahami batasan serta penggunaan gadget secara lebih bijak.

Dampak penggunaan gadget juga berkaitan dengan pembentukan karakter anak dalam jangka panjang. Mawarti (2022) menyatakan bahwa kurangnya pengendalian dalam penggunaan gadget dapat mempengaruhi pembentukan sikap disiplin dan tanggung jawab pada anak. Anak yang terbiasa menggunakan gadget tanpa aturan cenderung memiliki tingkat kedisiplinan yang rendah serta kesulitan dalam mengatur waktu. Sebaliknya, penerapan aturan yang konsisten dapat membantu anak dalam mengembangkan perilaku yang lebih terstruktur dan bertanggung jawab.

Pola reaksi anak terhadap pembatasan gadget menunjukkan bahwa konsistensi orang tua dalam menerapkan aturan memiliki pengaruh yang signifikan. Anak yang dibiasakan dengan aturan yang jelas sejak awal cenderung lebih mudah diarahkan dan mampu menyesuaikan diri dengan batasan yang diberikan. Kondisi ini menunjukkan bahwa pengendalian yang dilakukan secara konsisten dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan regulasi diri, yang merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget tidak hanya memberikan dampak pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek sosial, emosional, dan karakter anak. Reaksi anak terhadap pembatasan penggunaan gadget sangat dipengaruhi oleh pola pengendalian yang diterapkan oleh orang tua. Oleh karena itu, diperlukan pengendalian yang konsisten, pendampingan yang aktif, serta komunikasi yang baik antara orang tua dan anak agar penggunaan gadget dapat memberikan manfaat tanpa menimbulkan dampak negatif terhadap perkembangan anak usia dini.



## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengendalian orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini di Kelurahan Ngedukelu, dapat disimpulkan bahwa aturan normatif yang mayoritas ditetapkan orang tua menetapkan batasan waktu penggunaan rata-rata 1 jam per hari atau membatasi penggunaan hanya pada akhir pekan. Penggunaan alat bantu seperti alarm atau timer terbukti lebih efektif dalam mengurangi konflik saat durasi habis. Pengalihan sensorik: orang tua berhasil mengalihkan perhatian anak dari layar melalui aktivitas fisik di luar ruangan (bersepeda, menyiram tanaman) dan keterlibatan dalam pekerjaan domestik (membantu di dapur). Konsistensi edukatif, orang tua berperan sebagai filter dalam memilih konten yang bersifat edukatif seperti pengenalan huruf, angka, bahasa asing, dan tutorial kreatif. Hubungan konsistensi dan reaksi anak: terdapat korelasi kuat antara kedisiplinan aturan dengan perilaku anak. Anak yang diberikan aturan yang longgar cenderung menunjukkan reaksi negatif yang kuat (menangis, mengamuk) saat gadget diambil. Sebaliknya, anak yang didik dengan aturan konsisten cenderung lebih tenang dan kooperatif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adekantari, S. (2022). Kontrol orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak usia dini di Dusun Kalepee Desa Muer Kecamatan Plampang. *Hegemoni: Jurnal Ilmu Sosial*, 1(1), 22-27. <https://jurnal.uts.ac.id/hjis/article/view/2369/>
- Asmawati, L. (2021). Peran Orang Tua dalam pemanfaatan teknologi digital pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 82-96. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1170>
- Azzahra, S. H. (2022, July). Analisis Pengasuhan Orangtua terhadap Pengendalian Gadget yang Berhubungan Dengan Pemeliharaan Proposial Anak Usia Dini. In *Bandung Conference Series: Early Childhood Teacher Education* (Vol. 2, No. 2, pp. 125-134). <https://doi.org/10.29313/bcsecte.v2i2.4333>
- Batubara, M., Nasution, M. I. M., Syahrin, T. A., Lubis, M. Y., Nujaima, I., & Husna, A. U. (2023). Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 8106-8112. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i4.18970>
- David, B., Toreh, P. M., Natalia, F., & Terok, K. A. (2022). Hubungan Peran Orang Tua Dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Pra Sekolah Di Tk St. Theresia Taratara. *Watson Journal Of Nursing*, 1(1), 17-21. <https://www.e-journal.stikesgunungmaria.ac.id/index.php/wjn/article/view/4>
- Dzulfadhilah, F. (2023). Psikoedukasi peran orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget anak usia dini di era digital. *ECEJ: Early Childhood Education Journal*, 1(1), 6-13. <https://doi.org/10.62330/ecej.v1i1.7>
- Hadi, R., & Sumardi, L. (2023). Penggunaan gadget oleh anak usia dini. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(2), 1062-1066. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i2.1324>
- Mahendra, J. P. (2023). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini. *Jurnal Riset Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 1-6. <https://doi.org/10.55047/jrpp.v2i1.362>



- Maulidya, U. (2020). *Digital Parenting: Bagaimana Orang Tua Melindungi Anak-anak dari Bahaya Digital*. Edu Publisher.
- Mawarti, A. (2022). Peran penting pendidikan karakter orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak. *Jurnal Pancasila Dan Bela Negara*, 2(1), 31-36. <https://doi.org/10.31315/jpbn.v2i1.6665>
- Mita, M. L., & Widjayatri, R. D. (2023). Peran orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak usia dini generasi alpha. *Journal Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 1-13. <https://doi.org/10.33367/piaud.v3i1.2523>
- Rawanita, M., & Mardhiah, A. (2024). Strategi orang tua dalam mengelola penggunaan gadget anak usia dini di Gampong Tanjung Deah Darussalam. *Wathan: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 1(3), 274-294. <https://doi.org/10.71153/wathan.v1i3.152>
- Respita, N., Susanti, Y., & Sari, A. M. (2024). Pendampingan orang tua terhadap perkembangan bahasa anak usia dini. *Jurnal Jendela Bunda*, 12(3), 57-70. <https://doi.org/10.32534/jjb.v12i3.6512>
- Rumaseb, D., Tlonaen, Y., Sonlai, E., Manao, N., & Amseke, F. V. (2026). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal E-MAS (Edukasi dan Pembelajaran Anak Usia Dini)*, 1(4), 43-55. <https://doi.org/10.64690/e-mas.v1i4.592>
- Sero, C. C., & Boro, I. M. (2024). Peran orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget pada anak usia dini. *Kumaracitta: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(01), 1-7. <https://doi.org/10.63577/kum.v2i01.25>
- Sudarsono, S., Amin, S., & Rajab, A. (2021). Peranan Orang Tua dan Guru dalam Mengatasi Degradasi Moral Anak di Sekolah MA Muhammadiyah Pokobulo. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(2), 437-445. <https://doi.org/10.30605/jsgp.4.2.2021.1335>
- Tia, W. Y., Ita, E., & Ngura, T. E. (2022). Persepsi Masyarakat Tentang Stunting Pada Anak Usia Dini di Kabupaten Ngada. *Jurnal Citra Pendidikan*, 2(1), 75-83. <https://doi.org/10.38048/jcp.v2i1.347>
- Wahyuni, S., Fatimah, A., & Fahmi, F. (2025). Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun di Kober Ciwaka Kecamatan Walantaka. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 5(4), 12381-12389. <https://doi.org/10.31004/innovative.v5i4.19132>
- Widiastiti, N. L. G. M., & Agustika, G. N. S. (2020). Intensitas Penggunaan Gadget oleh Anak Usia Dini ditinjau dari Pola Asuh Orang Tua di Kabupaten Badung. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(2), 112-120. <https://doi.org/10.23887/paud.v8i2.25179>
- Widyadhana, S. A., & Mashudi, E. A. (2024). Dampak negatif gadget terhadap perkembangan anak usia dini. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 4685-4694. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i1.8409>
- Winarsih, B. D., Widyaningsih, H., Fatmawati, Y., Hartini, S., Faidah, N., Yusianto, W., & Nurdiana, N. F. (2024). Peningkatan peran orang tua dalam pengawasan penggunaan gadget pada anak usia dini. *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Kesehatan*, 1(1), 25-32. <https://doi.org/10.70109/jupenkes.v1i1.4>