

## Peran Orang Tua dalam Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak Usia Sekolah

Isnaniar<sup>1\*</sup>, Wiwik Norlita<sup>1</sup>, Rahmi Amini<sup>2</sup>, Nisra Dayanti Zalukhu<sup>1</sup>, Yulis Bonieght<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Prodi Keperawatan, Fakultas MIPA dan Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Riau

<sup>2</sup>Prodi Farmasi, Fakultas MIPA dan Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Riau

<sup>3</sup>Prodi Kedokteran, Fakultas Kedokteran, Universitas Muhammadiyah Riau

### ARTICLE INFORMATION

Received: Sep, 1, 2025

Revised: Dec, 1, 2025

Available online: Dec, 31, 2025

### KEYWORDS/KATA KUNCI

**Peran orang tua; Mencegah kecanduan; Gadget**

### CORRESPONDENCE

E-mail:

[isnaniar@umri.ac.id](mailto:isnaniar@umri.ac.id)

### A B S T R A C T

*Technology is objects or tools created by humans to help and make human work easier in doing several things. Excessive use of gadgets will have a negative impact on children's social and emotional development. The bad impacts of using gadgets on children include children becoming closed individuals, sleep disturbances, liking to be alone, violent behavior, fading creativity and the threat of cyberbullying. gadgets in early childhood by limiting the use of gadgets, supervising children when playing with gadgets with parental figures who play a very important role and providing appropriate time schedules when children play with gadgets, so that gadgets cannot hinder the social development of early childhood. Objective: To find out the role Parents in Preventing Gadget Addiction at School Age at SD Negeri 159 Pekanbaru Research: This type of research is quantitative. This research was carried out at SD Negeri 159 Pekanbaru. The population and sample in this study amounted to 55 people. The sampling technique used was a purposive sampling technique because the researcher distributed questionnaires to each respondent. The instrument used in this research was a questionnaire. Research Results: The role of parents in preventing gadget addiction at SD Negeri 159 Pekanbaru City was played by 32 respondents (58.2%). Conclusion: the role of parents in preventing young children from using gadgets is more prominent for mothers than fathers. Due to the difference in roles between father and mother, parents spend time accompanying their children at home, while mothers play their role in accompanying their children every day.*

## **INTRODUCTION**

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi membawa perubahan hampir pada seluruh tatanan kehidupan manusia. Di era globalisasi ini kemajuan media informasi dan teknologi sudah di rasakan hampir seluruh lapisan masyarakat (Dahlia & Dewi, 2019). Teknologi adalah benda-benda atau alat-alat yang diciptakan oleh manusia untuk membantu dan mempermudah pekerjaan manusia dalam melakukan beberapa hal (Husaini, & Pambudi, 2018). Semakin berkembangnya teknologi dan informasi membuat semua orang semakin mudah mengakses segala macam informasi (Azizul, Riski, & Lestari, 2018).

Seiring dengan perkembangan zaman, tidak bisa kita bantahkan karena perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang berlangsung cepat dan pesat dari tahun ke tahun, dan penggunaannya pun dapat dijangkau oleh berbagai lapisan kehidupan masyarakat dari segala bidang, usia dan tingkat pendidikan. Dahulu gadget hanya digunakan dikalangan orang dewasa untuk berkomunikasi dan urusan pekerjaan, dan orang – orang yang memiliki jabatan tinggi karena harganya yang mahal. Namun, sekarang tidak hanya digunakan pada orang dewasa, akan tetapi anak usia sekolah pun sudah mengenal dan menggunakan gadget dikarenakan orang tua yang sibuk bekerja dan harga gadget yang semakin murah dan terjangkau karena adanya persaingan pasar (Trinika, 2017).

Berdasarkan Data Badan Pusat Statistik (BPS), sebanyak 33,44% anak usia dini berusia 0-6 tahun di Indonesia sudah bisa menggunakan ponsel pada 2022. 24,96% anak usia dini di dalam negeri juga mampu mengakses internet (Badan Pusat Statistik, 2023). Berdasarkan survey

Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI, 2020) terdapat sekitar 71,3% anak usia sekolah memiliki gadget dan atau memainkan gadget mereka dalam kurun waktu yang cukup lama dalam sehari, dan sebanyak 55% diantaranya menghabiskan waktu bermain ponsel tersebut dengan game online maupun offline (KPAI, 2020).

Pengguna gadget terus menerus mengalami peningkatan yang cukup besar dari tahun 2017 hingga tahun 2019. Pada tahun 2019 ada sekitar 3,2 milyar pengguna gadget di dunia dengan jumlah perangkat aktif sebanyak 3,8 miliar unit, dan diprediksikan pada tahun 2022 jumlah pengguna smartphone akan mencapai 3,9 miliar. (katadata, 2020). Sedangkan di Indonesia dapat dilihat dari hasil survei APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) pada tahun 2017 yang menyatakan bahwa : Pengguna internet di Indonesia berjumlah 143,26 juta dari total 262 juta penduduk Indonesia. Pada survey sebelumnya, yang dilakukan oleh APJII tahun 2018 bahwa jumlah pengguna internet hanya sebesar 110,2 juta. Survey pada tahun 2014 yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia menunjukkan bahwa pengguna internet di Provinsi Riau berjumlah 1,8 juta jiwa. ( APJII, 2018).

Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini terdapat dampak positif dan dampak negatif. Penggunaan gadget yang berlebihan akan membawa dampak buruk bagi perkembangan sosial dan emosional anak. Dampak buruk penggunaan gadget pada anak antara lain anak menjadi pribadi tertutup, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, dan ancaman cyberbullying. Solusi terhadap

permasalahan pemakaian gadget pada anak usia dini dengan cara membatasi pemakaian gadget, mengawasi anak dalam bermain gadget dengan figur orang tua yang berperan sangat penting serta memberi jadwal waktu yang tepat saat anak bermain gadget, agar gadget tidak dapat menghambat perkembangan sosial anak usia dini (Jmi, 2020).

Dibalik kelebihan gadget, sejumlah dampak negatif dominan bagi tumbuh kembang anak antara lain menghambat perkembangan motorik anak, menghambat perkembangan bahasa dan sosial anak, menimbulkan masalah perilaku, serta menimbulkan kesehatan fisik. Selain itu, radiasi dalam gadget yang dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak bila sering menggunakan gadget (Chusna, 2017). Tingginya intensitas dan durasi penggunaan gadget serta aplikasi-aplikasi yang sering dimainkan masih menjadi titik lemah orang tua dari segi pengawasan yang seharusnya dibatasi dalam pemakaiannya karena tidak sesuai atau belum layak pada usianya (Mukkarromah, 2019).

Penelitian Ameliola & Nugraha (2020) dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, gadget juga memberikan dampak positif antara lain memudahkan anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Adanya beragam aplikasi digital seperti mewarnai, belajar membaca, dan menulis huruf tentunya semakin membantu orang tua dalam memperkenalkan keunggulan gadget yang memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak. kemampuan berimajinasi anak juga semakin terasah karena permainan yang mereka gunakan bervariasi dan memiliki jalan cerita yang beragam yang memuat otak anak berfungsi

dengan cepat ketika mereka memecahkan suatu alur permainan pada gadget (Ameliola & Nugraha, 2020).

Peran orang tua terhadap anak-anaknya harus selalu dilakukan. Jangan sampai orang tua mengandalkan gadget untuk menemani anak, dan orang tua membiarkan anak lebih mementingkan gadget supaya tidak merepotkan orang tua. Dengan cara mengontrol atau membatasi setiap konten yang ada di gadget anak-anaknya. Orang tua harus bisa mengajak diskusi dalam arti adanya tanya jawab mengenai isi dari semua gadget yang dimiliki anak-anaknya. Ini artinya waktu bermain adalah waktu yang bermanfaat. Anak bisa belajar lewat waktu bermain. Selama waktu itu anak bisa meniru tingkah laku orang dewasa, mengembangkan daya imajinasi dan kreativitasnya (Ayouby,2017).

Orang tua yang sibuk dalam pekerjaannya seringkali membiarkan anak-anaknya bermain gadget dengan tujuan anaknya agar tenang dan tidak mengganggu pekerjaannya. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Irmayati, 2018) yang menyatakan bahwa orangtua yang memiliki tingkat pendidikan tinggi cenderung turut terlibat secara langsung dan memanfaatkan gadget sebagai media pembelajaran, sehingga anak cenderung lebih mudah dan senang dalam belajar Membaca, belajar Melukis, menghafal nama-nama warna dan benda, menghafal bacaan Al-qur'an serta menghafal lagu. Sedangkan orang tua yang memiliki pendidikan rendah lebih membebaskan anak-anaknya dalam bermain gadget sehingga kegiatan anak cenderung tanpa adanya batasan waktu dan menjadi kecanduan gadget (Irmayati, 2018).

Berdasarkan hasil survey awal pada tanggal 22 desember 2023 di SD Negeri 159

Pekanbaru. peneliti membagikan kuesioner kepada orang tua siswa/siswi kelas 2 dan kelas 3 terdapat 10 responde diantaranya. 6 siswa/siswi diawasi dalam menggunakan gadget dan 4 siswa/ siswi tidak di dari hasil orang tua beperang awasin menggunakan gadget .

### Konsep Peran Orang Tua Mengenai Kecanduan Gadget pada Usia Sekolah

Orang tua merupakan orang yang lebih tua atau orang yang dituakan. Namun umumnya di masyarakat pengertian orang tua itu adalah orang yang telah melahirkan kita yaitu Ibu dan Bapak. Karena orang tua adalah pusat kehidupan rohani anak, maka setiap reaksi emosi anak dan pemikirannya dikemudian hari adalah hasil dari ajaran orang tuanya tersebut. Sehingga orang tua memegang peranan yang penting dan amat berpengaruh atas pendidikan anak anaknya (Wahib, 2017).

Menurut Puji, (Siregar, 2017) orang tua adalah “pendidik pertama, utama dan kodrat.”. Orang tua adalah orang pertama yang dipandangnya sebagai orang yang segala tahu. Anak menyandarkan seluruh harapannya kepada orang tuanya. Ketika ia mengalami kesulitan apapun, ia selalu meminta bantuan kepada orang tuanya, ketika sedang berbicara dengan kawan sebayanya, anak anak selalu membanggakan orang tuanya masing- masing. Itulah orang tua bagi seorang anak. Menurut Hery Noer Aly (dalam Jimmi, 2017), Orang tua adalah orang dewasa pertama yang memikul tanggung jawab pendidikan, sebab secara alami anak pada masa-masa awal kehidupannya berada di tengah-tengah ibu dan ayahnya.

Peran Orang Tua dalam mengatasi kecanduan gadget pada anak usia sekolah

Peran yang paling berpengaruh dalam mencegah maupun mengatasi kecanduan gadget pada anak adalah orang tua. Maka dari itu orang tua memiliki peran besar dalam membimbing dan mencegah agar anaknya tidak kecanduan gadget. Jovita Maria Ferliana 2013, dalam nanang, 2019 menjelaskan cara – cara yang harus dilakukan oleh orang tua dalam mengatasi anak yang kecanduan gadget Adalah sebagai berikut :

#### 1. Usia

Dilihat dari tahap perkembangan dan usia anak, pengenalan dan penggunaan gadget bisa dibagi ke beberapa tahap usia. Untuk anak usia dibawah 5 tahun, pemberian gadget sebaiknya hanya seputar pengenalan warna, bentuk dan suara. Artinya jangan terlalu memberikan kesempatan bermain gadget pada anak. Intinya setiap anak dalam penggunaan gadget perlu di awasi dan dibatasi oleh orangtua, jika tidak didampingi orang tua anak hanya akan fokus pada gadgetnya dan kurang berinteraksi dengan dunia luar.

#### 2. Batasi Waktu

Anak - anak dibawah usia 5 tahun boleh saja diberi gadget. Tapi harus diperhatikan durasi pemakaiannya. Misalnya boleh bermain, tapi hanya setengah jam dan hanya pada saat senggang. Contohnya, dikenalkan gadget seminggu sekali misalnya pada hari sabtu atau minggu. Sejalan dengan pertambahan usia ketika anak masuk usia pra remaja, orang tua bisa memberi kebebasan yang lebih, karena usia ini anak juga perlu gadget untuk fungsi jaringan sosial mereka. Di atas usia 5 tahun (mulai 6 – 10 tahun ) orang tua bisa memperbanyak waktu anak bergaul dengan gadget. Jadi kalau tadinya Cuma seminggu sekali selama

setengah jam, kini bisa setiap sabtu dan minggu misalnya dengan durasi waktu 2 jam. Namun orang tua tetap harus mendampingi dan mengawasi anaknya dalam bermain gadget.

### 3. Hindari Kecanduan

Kasus kecanduan atau penyalahgunaan gadget biasanya terjadi karena orangtua tidak mengontrol penggunaannya saat anak masih kecil. Maka sampai remaja pun ia akan melakukan cara pembelajaran yang sama. Akan susah mengubah karena kebiasaan ini sudah terbentuk. Ini sebabnya, orang tua harus ketat menerapkan aturan ke anak, tanpa harus bersikap otoriter. Dan jangan lupa, orangtua harus menerapkan reward and punishment. Kalau ini berhasil dijalankan, maka anak akan bisa melakukannya secara bertanggungjawab dan terhindar dari kecanduan.

### 4. Beradaptasi & Zaman

Salah satu dampak positif gadget adalah akan membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak. Artinya kemampuan seseorang untuk bisa menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman. Jika perkembangan zaman sekarang muncul gadget, maka anak pun harus tahu cara menggunakannya. Artinya fungsi adaptif anak berkembang. seorang anak harus tahu fungsi gadget dan harus bisa menggunakannya karena salah satu fungsi adaptif manusia zaman sekarang adalah harus mampu mengikuti perkembangan teknologi. Sebaliknya, anak yang tidak bisa mengikuti perkembangan teknologi bisa dikatakan fungsi adaptifnya tidak berkembang secara normal. Namun, fungsi adaptif juga harus menyesuaikan dengan budaya dan tempat seseorang tinggal. Kalau anak tinggal di sebuah desa

dimana gadget adalah barang langka, maka wajar kalau anak tidak tahu dan tidak kenal yang namanya gadget.

### Peran Orang Tua

Banyak yang berpendapat bahwa hubungan orang tua dengan anak merupakan awal bagi hubungannya dengan orang lain. Anak-anak akan memperlakukan orang lain sebagaimana orang tuanya memperlakukannya, karena memang sikap orang tua sangat membawa pengaruh terhadap anak, sehingga sangat kecil kemungkinannya seorang anak tidak terpengaruh sikap orang tuanya, termasuk kebiasaan orang tua dalam menggunakan gadget juga berpengaruh terhadap penggunaan gadget pada anak usia sekolah.

Orang tua adalah aktor utama yang berpengaruh penting dalam perkembangan anak. Menurut Surbakti (2012:59) pengaruh orang tua yaitu meliputi :

#### a. Cara Berbicara

Anak belajar berbicara atau menggunakan bahasa dari orang tua mereka dan dari orang-orang di sekitar kehidupan mereka. Dalam hal ini, anak-anak mengamati bagaimana orang tua mereka berbicara dengan komunitasnya, misalnya:

- a) Bagaimana orang tua berkomunikasi dengan orang-orang yang lebih tua darinya;
- b) Bagaimana orang tua berkomunikasi dengan orang-orang yang sebaya;
- c) Bagaimana orang tua berkomunikasi dengan orang-orang yang lebih muda darinya; seperti berkomunikasi dengan anak dalam mengatasi kecanduan gadget

- d) Bagaimana orang tua berkomunikasi dengan orang-orang yang berbeda jenis kelamin;
- e) Bagaimana orang tua berkomunikasi sebagai pasangan suami istri.
- f) Bagaimana orang tua menggunakan bahasa Ketika berkomunikasi dengan orang lain.

Jika anak –anak menyaksikan orang tua mereka berbicara menggunakan bahasa yang kasar saat mengatasi kecanduan gadget pada anak, mengabaikan sopan santun, atau menggunakan tata bahasa yang buruk saat mengatasi kecanduan gadget pada anak, maka anak-anak juga akan menggunakan kata-kata atau Bahasa yang kurang lebih sama dengan orang tua mereka ketika mereka berkomunikasi dengan orang tua mereka maupun dengan orang lain saat ditegur ketika menggunakan gadget. Oleh karena itu, para orang tua perlu berhati-hati berbicara atau berkomunikasi di depan anak-anak mereka saat mengatasi kecanduan gadget pada anak. Jangan salahkan anak-anak jikalau suatu hari mereka berbicara kasar atau tidak sopan kepada orang tua mereka, karena mereka hanya mengulangi kata-kata atau kalimat yang pernah orang tua ucapkan atau kata-kata yang mereka dengar dari mulut orang tua mereka saat mengatasi kecanduan gadget pada anak.

#### b. Bahasa

Orang tua adalah guru pertama dan utama anak dalam belajar bahasa. Jika anak menyaksikan orang tua mereka berbicara dengan bahasa yang sopan dan santun, maka mereka juga akan menggunakan bahasa yang santun dalam berkomunikasi Ketika mengatasi kecanduan gadget pada anak. Sebaliknya, jika mereka mendengar dan menyaksikan orang tua mereka berbicara

dengan bahasa yang kasar dan tidak sopan ketika mengatasi kecanduan gadget pada anak, maka dapat dipastikan mereka juga akan melakukan hal yang sama dalam berkomunikasi, baik dengan sesama maupun dengan orang tua mereka. Oleh karena itu, berhati-hatilah berbicara didepan anak-anak dan gunakanlah kata-kata atau kalimat yang santun.

#### c. Sopan Santun

Sopan santun berkaitan dengan budi pekerti, tata krama peradaban, dan kesusilaan yang sangat diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Para orang tua perlu berhati-hati memberikan contoh dalam menggunakan gadget sehari-hari kepada anak-anak mereka, terutama ketika anak berada pada usia “fase peniruan” (imitation). Apa yang mereka lihat atau saksikan, maka tanpa saringan (filter), hal itulah yang mereka tiru atau adopsi tanpa memikirkan atau mempertimbangkan apakah tindakan mereka benar atau salah.

#### d. Tingkah laku

Pada umumnya, anak senang sekali meniru tingkah laku orang tua atau orang-orang dewasa dalam penggunaan gadget di sekitar mereka. Jika sebagai orang tua gagal atau tidak mampu menunjukkan teladan tingkah laku yang baik kepada anak dalam penggunaan gadget, maka anak juga akan menunjukkan tingkah laku dan perangai yang buruk dalam hidup mereka sehari-hari dalam penggunaan gadget. Menurut Soekamto (Novrinda dkk, 2017) peran adalah aspek dinamis kedudukan (status), apabila seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan kedudukannya maka ia menjalankan suatu peranan. Sedangkan menurut Anwar dan Ahmad

(Novrinda dkk,2017), peran orangtua dalam Pendidikan anak usia dini yaitu:

- 1) Orangtua sebagai guru pertama dan utama;
- 2) Mengembangkan kreativitas anak;
- 3) Meningkatkan kemampuan otak anak;
- 4) Mengoptimalkan potensi anak.

Dari keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa orang tua berpengaruh pada kehidupan anak. Orang tua harus berhati-hati dalam mendidik dan mengajar dalam penggunaan gadget, karena sikap orang tua sangat membawa pengaruh terhadap anak, terutama dalam hal cara berbicara, bahasa, sopan santun dan tingkah laku saat menegur anak dalam penggunaan gadget. Anak cenderung mendukung pendapat orang tuanya, meskipun mereka belum tentu percaya terhadap pendapat atau apa yang dikatakan orang tuanya. Artinya, jikalau orang tua salah mengajarkan nilai-nilai kebaikan dan keburukan tersebut kepada anak, maka seumur hidup mereka akan keliru memahami dan menempatkan nilai-nilai tersebut ke dalam hidup mereka serta menggunakannya di dalam interaksi mereka dalam masyarakat, terutama dalam penggunaan gadget Adapun pengaruh orang tua yang dimaksud yaitu pengaruh tingkah laku orang tua, karena anak senang sekali meniru tingkah laku orang tuanya, jika orang tua gagal menunjukkan sikap tingkah laku yang baik kepada anak maka anak juga akan menunjukkan tingkah laku yang buruk dalam kehidupan mereka. Tanpa disadari oleh orang tua, tingkah laku dalam penggunaan gadget juga berpengaruh terdapat anak. Banyak anak yang sudah kecanduan gadget. Hal tersebut masih dianggap sepele oleh orang tua, sebab orang

tua menganggap bahwa sekarang adalah era digital yaitu zaman memakai gadget.

Konsep Gadget Mengenai Kecanduan Gadget pada Usia Sekolah

Menurut Griffiths (dalam Bukhori, ,2016) menyatakan bahwa kecanduan merupakan aspek perilaku yang komplusif, adanya ketergantungan, dan kurangnya kontrol. Kata kecanduan (adiksi) biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan (excessive). Aspek-aspek kecanduan gadget menurut Young (Bintoro,2015) adalah:

- a. Merasa sibuk dengan gadgetnya
- b. Merasa membutuhkan menggunakan internet dengan meningkatkan jumlah waktu untuk mencapai kepuasan
- c. Berulangkali melakukan upaya untuk mengkontrol
- d. Mengurangi, atau menghentikan penggunaan gadget namun selalu gagal
- e. Merasa gelisah, murung, depresi, atau marah ketika mencoba untuk mengurangi atau menghentikan penggunaan gadget, bermain gadget lebih lama dari pada yang direncanakan.

Secara tidak sadar, saat ini anak-anak sudah mengalami kecanduan menggunakan gadget. Kecanduan terhadap gadget pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam menggunakan gadget. Dalam penggunaan gadget kebanyakan anak lebih menggunakannya untuk bermain. Dari hal kecil tersebut, anak yang awalnya senang bermain dengan temannya dapat berubah dengan terbiasanya diberikan gadget sebagai pengganti teman bermain. Sementara itu menurut Sunita dan Mayasari (2017) ciri-ciri

anak yang sudah kecanduan gadget antara lain :

- a. Anak menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain gadget
- b. Anak mengabaikan atau mengesampingkan kebutuhan lain hanya untuk bermain gadget. Misalnya lupa makan, lupa mandi;
- c. Anak mengabaikan teguran-tegurandari orang sekitar

Dari ciri-ciri tersebut, dapat dilihat ternyata penggunaan gadget pada anak dapat membuat anak mengalami kecanduan. Pada salah satu penelitian oleh Novitasari (Pebriana,2017) penggunaan gadget pada anak usia dini menyebutkan bahwa pemakaian gadget lebih menyenangkan dibandingkan bermain dengan teman sebayanya. Hal ini tidak lepas oleh berbagai aplikasi permainan yang terdapat pada gadget anak-anak ini, yang tentunya lebih menarik perhatian anak-anak ini dibandingkan dengan permainan-permainan yang terdapat di lingkungan sekitarnya.

### **Gadget**

Menurut Osland (dalam mayasari, 2017) gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya Adalah unsur “kebaruan”. Artinya dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang memudahkan hidup manusia menjadi lebih praktis. Gadget merupakan sebuah inovasi dari teknologi saat ini yang memiliki kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi yang lebih praktis dan lebih berguna.

Menurut Ma‘ruf (dalam Al-Ayouby, 2017) Gadget Adalah sebuah benda (alat atau barang eletronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. Gadget selalu diartikan lebih tidak biasa atau didisain secara lebih pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya. Gadget merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi ini. Sekarang gadget bukanlah benda yang asing lagi, hampir semua orang memilikinya. Tidak hanya masyarakat perkotaan, gadget juga dimiliki oleh masyarakat pedesaan. Dari keretarangan diatas dapat disimpulkan bahwa Gadget adalah alat komunikasi yang mempunyai banyak fungsi. Dimana fungsi tersebut sudah menggunakan fitur yang berbeda. Gadget di anggap lebih lengkap dari pada alat elektronik lainnya karena fungsi dan sifatnya yang berbeda. Gadget dapat memuat kebutuhan.

### **Intensitas Penggunaan Gadget**

Intensitas penggunaan gadget dapat dilihat dari sebara seringnya anak menggunakan gadget dalam satu hari atau jika dilihat dari setiap minggunya berapa kali anak menggunakan gadget. Intensitas penggunaan gadget yang terllau sering akan mengarah pada kehidupan yang cenderung hanya memperdulikan gadgetnya saja ketimbang dengan bermain diluar rumah.

Menurut Hurlock (Pratama, A, 2020) penggunaan gadget yang baik adalah dengan kategori rendah yaitu dengan durasi penggunaan kurang dari 30 menit/hari dan intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian. Menurut Sari Mitsalia (2016), pemakaian gadget dikategorikan dengan intesitas tinggi jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 120 menit/hari dan

dalam sekali pemakaiannya berkisar >75 menit. Selain itu, dalam sehari bisa berkali-kali (lebih dari 3 kali pemakaian pemakaian gadget dengan durasi 30-70 menit akan menimbulkan kecanduan gadget.

Selanjutnya, penggunaan gadget dengan intensitas sedang jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 40-60 menit/hari dan intensitas penggunaan dalam sekali penggunaan 2-3 kali/hari setiap penggunaan.

### Dampak Penggunaan Gadget

Menurut (Handrianto, 2018) mengatakan bahwa, gadget memiliki dampak positif dan juga negatif. Dampak tersebut antara lain adalah:

#### 1. Dampak Positif Penggunaan Gadget

- a. Berkembangnya imajinasi (melihat gambar kemudian menggambarnya sesuai imajinasinya yang melatih daya piker tanpa dibatasi oleh kenyataan).
- b. Melatih kecerdasan (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar)
- c. Meningkatkan rasa percaya diri (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan)
- d. Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa
- e. ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa).

#### 2. Dampak Negatif Penggunaan Gadget

- a. Penurunan konsentrasi saat belajar (pada saat belajar anak menjadi tidak

fokus dan hanya teringat dengan gadget, misalnya anak teringat dengan permainan gadget seolah-olah dia seperti tokoh dalam game tersebut)

- b. Malas menulis dan membaca (hal ini diakibatkan dari penggunaan gadget misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi youtube anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari)
- c. Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi (misalnya anak kurang bermain dengan teman di lingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan disekelilingnya)
- d. Kecanduan (anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan gadget karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya).
- e. Dapat menimbulkan gangguan kesehatan (jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada gadget, dan juga dapat merusak kesehatan mata anak)
- f. Perkembangan kognitif anak terhambat (kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya akan terhambat).
- g. Menghambat kemampuan berbahasa (anak yang terbiasa menggunakan gadget
- h. akan cenderung diam, sering menirukan bahasa yang didengar

- i. Menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya).
- j. Dapat mempengaruhi perilaku anak (seperti contoh anak bermain game yang memiliki unsur kekerasan yang akan mempengaruhi pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman).

Dalam jurnal Risiyanti, H & Muthmainnah, R N (2018) didapatkan bahwa gadget memiliki banyak manfaat bila digunakan dengan cara yang benar dan semestinya. Penggunaan gadget terdapat dampak positif dan dampak negatif. Berikut dampak negatif dalam menggunakan gadget diantaranya :

1. Komunikasi menjadi lebih praktis
2. Berkembangnya imajinasi, dengan adanya gadget kita cenderung memiliki kreatifitas lebih besar, kita menjadi lebih berinovasi akibat adanya perkembangan gadget yang menuntut untuk hidup lebih baik
3. Mudah mendapatkan informasi
4. Menambah wawasan dan kecerdasan, kita dapat belajar melalui gadget dengan adanya rasa ingin tahu suatu hal
5. Meningkatkan rasa percaya diri, suatu permainan akan memotivasi seseorang untuk menyelesaikan pemakaian secara berkelanjutan.
6. Lebih berani, seseorang akan terlatih mengoperasikan alat-alat teknologi lainnya.

Selain dampak positif, penggunaan gadget dapat juga berdampak negatif yaitu sebagai berikut :

- 1) Menjadi pribadi yang tertutup, kecanduan yang diakibatkan oleh gadget dapat mengganggu kedekatan orang lain sehingga menjadi pribadi yang tertutup.
- 2) Kesehatan terganggu, akibat dari terlalu lama manatap layar gadget mata dapat mengalami kelelahan hingga menyebabkan mata minus.
- 3) Gangguan tidur, bermain gadget sampai larut malam sehingga paginya susah bangun.
- 4) Suka menyendiri, intensitas bermain dengan kerabat akan semakin berkurang sehingga lebih suka menyendiri bermain dengan gadget dari pada bermain dengan kerabatnya.
- 5) Penyakit mental, penggunaan gadget yang berlebihan menjadi depresi, kecemasan, kurang perhatian, autisme, dan gangguan bipolar.
- 6) Adiksi, merasa seakan tidak bisa hidup tanpa gadget.

### **Penggunaan Gadget Pada anak**

Menurut (Ghazi, A R, 2021) ada beberapa dampak negatif karena berlebihan dalam penggunaan gadget pada perkembangan anak yang membuat anak menjadi lebih ketagihan atau kecanduan diantaranya :

- 1) Waktu terbuang sia-sia, anak-anak akan sering lupa waktu Ketika sedang asyik bermain gadget
- 2) Perkembangan otak, terlalu lama dalam penggunaan gadget dalam aktivitas sehari-hari akan mengganggu perkembangan otak

- 3) Banyaknya fitur atau aplikasi yang tidak sesuai dengan usia anak, miskin akan nilai norma edukasi dan agama.
- 4) Mengganggu kesehatan
- 5) Menghilangkan ketertarikan pada aktifitas bermain serta melakukan kegiatan lain yang akan membuat mereka lebih bersifat individual atau menyendiri
- 6) Penggunaan gadget secara berlebihan melebihi intensitas atau batas sewajarnya akan membuat anak menjadi berperilaku menyimpang akibat kecanduan gadget.

Konsep Anak Usia Sekolah Mengenai Kecanduan Gadget pada Usia Sekolah Anak adalah seseorang yang belum berusia 18 tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan terdapat dalam Undang – Undang No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak. Pasal tersebut menjelaskan bahwa, anak adalah siapa saja yang belum berusia 18 tahun dan termasuk anak yang masih dalam kandungan, yang berarti segala kepentingan dan pengupayaan perlindungan terhadap anak sudah dimulai sejak anak masih berada dalam kandungan hingga berusia 18 tahun (Damayanti, 2018).

Anak adalah siapa saja yang belum berusia 18 tahun dan termasuk anak yang masih di dalam kandungan, yang berarti segala kepentingan akan pengupayaan perlindungan terhadap anak sudah di mulai sejak anak tersebut berada di dalam kandungan hingga berusia 18 tahun (Damayanti, 2008). Anak merupakan individu yang berada dalam satu rentang perubahan perkembangan yang di mulai dari bayi hingga remaja (Amelia, 2016)

### **Anak Usia Sekolah**

Anak usia sekolah adalah anak yang berada pada usia –usia sekolah dengan usia 6-12 tahun. Masa usia sekolah sebagai masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari umur enam hingga kira-kira usia dua belas tahun. Karakteristiknya utama usia sekolah adalah mereka menampilkan perbedaan perbedaan dalam berbagai segi bidang, diantaranya perbedaan dalam intelegensi, kemampuan dalam berbahasa, perkembangan kepribadian dan perkembangan fisik (Untario, 2004 dalam Paulina, 2016).

Anak usia sekolah menurut Santrock (dalam kardina, 2020), merupakan anak yang sedang berada pada periode usia pertengahan yaitu anak yang berusia 6-12 tahun sedangkan menurut Yusuf anak usia sekolah merupakan anak usia 6-12 tahun yang sudah dapat mereaksikan rangsang intelektual atau melaksanakan tugas-tugas belajar yang menuntut kemampuan intelektual atau kemampuan kognitif (seperti: membaca, menulis, dan menghitung). Dalam jurnal Kardina (2020), tahap anak usia sekolah dasar (6 - 12 tahun) yaitu masuk pada tahap perkembangan industry vs inferiority, dimana dalam perkembangan ini anak akan belajar untuk bekerjasama dan bersaing dengan anak lainnya melalui kegiatan yang dilakukan baik dalam kegiatan akademik maupun dalam pergaulan melalui permainan yang dilakukan bersama. Kriteria anak usia sekolah yaitu:

- Kemampuan dalam kognitif dan bahasa
- Perkembangan fisik dan kepribadian
- Mencapai kebebasan pribadi
- Masa dimana anak sudah berfikir kritis

- Masa bermain
- Suka berkelompok

## **METHOD**

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, yaitu metode penelitian yang dilakukan dengan tujuan utama untuk membuat gambaran atau deskripsi tentang suatu keadaan secara objektif (Notoatmodjo, 2018). Didalam penelitian ini juga menggunakan metode kuantitatif, yaitu mengolah data yang berbentuk angka, baik sebagai hasil pengukuran maupun hasil konveksi (Sugiyono, 2010). Pada penelitian ini, peneliti ingin mengetahui sejauh mana Peran Orang Tua dalam Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak Usia Sekolah Di SD Negeri 159 Pekanbaru.

Analisis data penelitian ini Univariat adalah Analisa yang bertujuan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan karakteristik masing- masing variabel yang diteliti dan digunakan untuk menjabarkan secara deskriptif mengenai distribusi frekuensi dan proporsi masing- masing variabel yang diteliti. (Priantoro et al, 2017). Peran Orang Tua dalam Mengatasi Kecanduan Gadget pada Usia Sekolah dengan kategori Berperan  $\geq$  mean 37.67 dan kurang berperan  $<$  mean 37.67.

## **RESULT AND DISCUSSION**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri 159 Kota Pekanbaru dari 55 responden dapat diperoleh data-data mengenai Gambaran peran orang tua dalam mencegah kecanduan gadget pada anak usia sekolah Di SD Negeri 159 Kota Pekanbaru sebagai berikut :

**Tabel 1. Umur Responden**

Mean	Standar Deviasi	Min-Max	95%CI
39,34	5,36	28-56	37,89– 40.79

**Tabel 2. Karakteristik Responden**

Karakteristik	<i>f</i>	%
<b>Jenis Kelamin</b>		
Laki – laki	17	30.9
Perempuan	38	69.1
<b>Tingkat Pendidikan</b>		
SD	4	7.3
SMP	6	10.9
SMA/SMK	39	70.9
D. III	2	3.6
S 1	3	5.5
S2	1	1.8
<b>Pekerjaan</b>		
IRT	29	52.7
Buruh	5	9.1
Wiraswasta	8	14.5
Karyawan swasta	10	18.2
Guru	1	1.8
Dosen	1	1.8
PNS	1	1.8
<b>Jumlah anak</b>		
1 Anak	3	5,5
2 Anak	9	16,4
3 Anak	26	47,3
4 Anak	8	14,5
5 Anak	8	14,5
7 Anak	1	1,8
<b>Tingkat ekonomi</b>		
< Rp.3.400.000	42	76,4
> Rp.3.400.000	13	23,6

**Tab el 3. Peran Orang Tua dalam Mencegah Kecanduan Gadget**

Peran	<i>f</i>	%
Berperan	32	58,2
Kurang Berperan	23	41,8

Penelitian membuktikan gambaran peran orang tua dalam mencegah kecanduan gadget pada anak usia sekolah adalah lebih dari separuh responden berperan sebanyak 32 responden (58,2%). Orang tua merupakan pendidikan pertama dan sangat berpengaruh pada poses perkembangan dan perilaku anak. Kepribadian orangtua, sikap, dan cara hidupnya merupakan unsur-unsur pendidikan yang dengan sendirinya akan masuk kedalam pribadi anak yang sedang tumbuh dan berkembang (Nurmalasari dan Wulandari, 2018). Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa peran orang tua dalam mencegah anak usia dini saat menggunakan gadget lebih menonjol kepada ibu dari pada ayah. Karena adanya perbedaan peran anatara Ayah dan Ibu membuat waktu yang digunakan oleh orang tua mendampingi anak juga berbeda, ayah melakukan perannya untuk mendampingi anak hanya pada saat berada dirumah sedangkan ibu melakukan perannya untuk mendampingi anak setiap hari.

Umur orang tua termuda 28 tahun dan tertua 56 tahun. Dari hasil estimasi interval dapat disimpulkan bahwa 95 persen diyakini bahwa rata-rata umur Anak yang mengisi kuisisioner responden Gambaran peran orang tua dalam mencegah kecanduan gadget pada anak usia sekolah Di SD Negeri 159 Kota Pekanbaru pada adalah diantara 37.89 sampai dengan 40,79 Tahun. Menurut Sihite, dkk, 2019 bahwa usia 20-40 tahun merupakan masa reproduksi dimana peran pada masa ini antara lain peran sebagai pasangan hidup dan sebagai orangtua yang

selalu mempersembahkan waktu untuk mendidik dan merawat anak, pada usia ini juga peran orangtua menstimuli tumbuh kembang anak dan memfokuskan dalam pengasuhan terhadap anak. Pada penelitian ini usia responden terbanyak perempuan, usia 36-45 tahun. Perempuan berumur 36-45 tahun menunjukkan sifat berpikir yang sudah matang dan memiliki mental untuk mempelajari dan menyesuaikan diri pada situasi-situasi baru (Sihite, Nurchayati dan Hasneli, 2019). Data jenis kelamin orangtua menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki jenis kelamin perempuan. Peran tradisi perempuan adalah mengurus rumah tangga, melahirkan, mengasuh anak dan mengayomi suami (Ahdiah, 2018).

Peran ini mewajibkan perempuan untuk selalu setia dalam memenuhi kebutuhan anggota keluarga, antara lain anak dalam proses belajar mengajarnya, sehingga perempuan cenderung tinggal di rumah memperhatikan setiap kebutuhan dari anggota rumah tangga. Data menunjukkan sebagian besar memiliki pekerjaan ibu rumah tangga. Keadaan tersebut dapat diasumsikan para ibu memiliki lebih banyak waktu untuk melakukan tugas keorangtuan (parenting) sebagaimana tipe keterlibatan pertama yang dikemukakan Epstein (2021). Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Rahayu, Anggraini, Islam (2021) menunjukkan bahwa secara umum peran orangtua adalah sebagai pembimbing, pendidik, penjaga, pengembang dan pengawas. Secara khusus peran yang muncul yaitu: menjaga dan memastikan

anak untuk tetap belajar dirumah meskipun dilakukan secara online, mendampingi anak dalam mengerjakan tugas sekolah, melakukan kegiatan bersama selama dirumah, menciptakan lingkungan yang nyaman untuk anak, menjalin komunikasi dengan anak, membimbing dan memotivasi anak, memberikan edukasi.

Melalui pekerjaan dan pendidikan orangtua biasanya akan dapat terlihat kaitannya dalam mengasuh anak. Pekerjaan orangtua menunjukkan bahwa setengahnya dari responden (50,7%) yaitu sebagai ibu rumah tangga artinya jumlah ibu yang tidak bekerja penuh waktu cukup banyak sehingga dapat diasumsikan bahwa ibu memiliki kesempatan yang luas untuk mendampingi anaknya (Amini, 2017), dalam hal ini mendampingi anak dalam menggunakan gadget selama pembelajaran di rumah.

Pendidikan orang tua sebagian besar adalah SMA. Seseorang yang memiliki pendidikan tinggi cenderung mudah dalam menerima informasi dan mengolahnya sebelum menjadi perilaku yang baik maupun buruk sehingga berdampak terhadap status kesehatannya (Notoatmodjo, 2018 dalam Sihite, Nurchayati dan Hasneli, 2019). Jenjang pendidikan sangat berpengaruh terhadap kompetensi yang harus dimiliki seseorang untuk mendapatkan informasi dan pendidikan tinggi seseorang akan cenderung mendapatkan informasi, baik dari orang lain maupun dari media massa. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Aminah (2018) menunjukkan bahwa peran orangtua adalah ikut berupaya orangtua terhadap kemajuan pendidikan anaknya, peran ini dilakukan secara langsung dan tidak langsung yang masuk dalam kategori sangat tinggi.

Peran secara langsung yaitu mendampingi dan membimbing dalam

belajar, penyedia sarana dan prasarana dalam belajar dan penyedia biaya sekolah. Peran secara tidak langsung yaitu memberi kasih sayang dan menanyakan rapor/nilai, pemilihan pendidikan anak yang tepat dan mendorong anak untuk tetap melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Ekleisia, 2020) dimana peran orangtua sangat penting dalam proses tumbuh dan kembang anak, dalam memberikan didikan dan jughanasihat pada anak mengenai penggunaan gadget. Orangtua memberikan pengertian dan edukasi mengenai penggunaan gadget yang baik serta dampak baik dan buruk, orangtua membatasi aplikasi yang menyebabkan ketergantungan pada anak dan diawasi, membatasi waktu penggunaan gadget, dampak negative dari penggunaan gadget pada anak yaitu mengganggu kesehatan dan dampak positif adalah menambah wawasan.

Orang tua lebih banyak memberikan keleluasan kepada anak untuk menggunakan gadget dengan berbagai alasan seperti sarana komunikasi, untuk menambah pengetahuan, untuk mengalihkan perhatian anak ketika menangis, tetapi tidak hanya alasan itu bahkan ada orang tua yang memberikan anak gadget dengan alasan agar tidak ketinggalan zaman (Istiqomah, 2019). Seperti yang kita lihat juga anak-anak sekarang sudah memiliki akun sosial pribadi seperti facebook, Instagram dll. sehingga ia juga bisa menggunakannya untuk menghilangkan rasa bosan. Cenderung dalam memberikan gadget ini orang tua biasanya tidak mengawasi anaknya dalam bermain gadget sehingga akan menimbulkan kecanduan bermain gadget pada anak. Gadget ini bagaikan dua mata pisau, apabila kita menggunakannya dengan bijak maka akan mendatangkan hal yang positif bagi

penggunanya namun juga sebaliknya (Prayuda et al., 2020).

Hal – hal yang bisa dilakukan oleh orang tua dalam mengatasi dan mencegah anak yang kecanduan gadget dapat melakukan berbagai solusi sebagai berikut:

- a. Memberikan batasan waktu kepada anak dalam bermain gadget, misalnya orang tua memberikan aturan yang tegas bahwa dalam sehari itu anak dalam bermain gadget maksimal harus 2 jam atau di waktu waktu tertentu. Hal ini juga bisa mendisiplinkan anak.
- b. Orang tua harus memberikan pengawasan terhadap anak dalam hal bermain gadget karena dikhawatirkan anak nanti akan membuka fitur-fitur yang salah.
- c. Orang tua bisa mengajarkan pelajaran sekolah anak-anaknya di rumah sehingga anak bisa mengembangkan bakatnya dan orang tua juga bisa mengetahui bakat apa saja yang dimiliki oleh anaknya dengan begitu orang tua bisa menunjang si anak dalam hal mengembangkan bakat dan potensi anaknya.
- d. Orang tua lebih sering bermain dengan anak. Karena jika anak lebih sering diajak bermain maka anak akan lebih dekat dengan orang tuannya dan melupakan gadgetnya dan akan lebih mempererat hubungan anak dengan orang tuannya. Misalnya orang tua mengajak anaknya untuk keluar bermain dengan teman-temannya, saudaranya dan keluarga supaya anak tidak menjadi pribadi yang tertutup dan mudah bersosialisasi dengan orang lain.
- e. Orang tua bisa mengajak anaknya untuk pergi berlibur atau rekreasi tetapi harus dengan memperhatikan protokol

kesehatan untuk menghilangkan rasa bosan anak, seperti membawa anak ketempat bermain seperti taman, kebun binatang, kolam renang sehingga anak akan merasa senang dan juga bisa sambil belajar dengan begitu anak akan melupakan gadgetnya.

- f. melibatkan anak dalam berbagai aktivitas di rumah, misalnya menyuruh anak untuk membersihkan rumah seperti menyapu, mencuci, dan memasak. Kegiatan seperti ini dapat melatih anak untuk bergerak tidak
2. hanya duduk dan berbaring sambil memainkan gadgetnya.
    - a. akun sosial pribadi yang dimiliki oleh anak hendaknya selalu dipantau oleh orang tua guna melindungi anak dari hal-hal negative dari sosial media. Orang tua juga seharusnya menjadi teladan bagi si anak yaitu dengan tidak menunjukkan penggunaan yang tinggi terhadap gadget dan juga orang tua dalam hal mengetahui anaknya telah terpapar konten yang negative di dunia maya seperti pornografi hendaknya orang tua tidak memarahi anaknya dengan membabi buta dan memukul si anak, sebaiknya orang tua bisa menasehatinya dengan baik dan bijak supaya tidak mengulangi dan mengaksesnya lagi.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan (Sisbintari & Setiawati, 2021) untuk menanggulangi kecanduan gadget pada anak para orang tua bisa menggunakan pola digital parenting yaitu sebagai berikut:

1. Manajemen waktu penggunaan gadget. Ada berbagai cara yang dilakukan oleh orang tua dalam membatasi penggunaan gadget pada anak. Salah satu manajemen waktu yang digunakan

adalah dengan melakukan pemberian jatah waktu penggunaan gadget. Selain itu, ada juga orang tua yang menerapkan manajemen waktu dengan cara membuat jadwal penggunaan gadget untuk anak. manajemen waktu penggunaan gadget ini dapat digunakan sebagai salah satu cara digital parenting yang baik untuk digunakan untuk mencegah kecanduan gadget pada anak.

2. Mendampingi anak saat penggunaan gadget. Cara pendampingan penggunaan gadget yang digunakan oleh para orang tua bervariasi, mulai dari ikut mendampingi anak dalam mengakses internet saat menggunakan gadget, memberi contoh dan mengajari anak agar bijak dalam menggunakan gadget, hingga berusaha mengalihkan perhatian anak dari gadget dengan membagi waktu khusus untuk menemani anak bermain.
3. Pemanfaatan Aplikasi Youtube Kids. Pemanfaatan aplikasi-aplikasi dari berbagai platform menjadi bagian dari pola digital parenting yang digunakan oleh para orang tua juga kepada anaknya. Hal ini dilakukan untuk mencegah anak-anaknya mengakses atau mengonsumsi konten-konten yang tidak baik dari Dunia maya. Alasan penggunaan aplikasi Youtube Kids ini dikarenakan aplikasi ini menyajikan konten-konten yang layak untuk anak, mulai dari lagu-lagu anak, serial film anak, dan konten lainnya. Selain itu, penggunaan aplikasi ini juga membantu pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan anak-anak mereka melalui konten yang ada pada aplikasi Youtube Kids tersebut.

## CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian ini bahwa Peran orang tua dalam mencegah kecanduan gadget di SD Negeri 159 Kota Pekanbaru adalah lebih dari separuh responden berperan dalam mencegah kecanduan menggunakan gadget. Kemudian peran orang tua dalam mencegah anak usia dini saat menggunakan gadget lebih menonjol kepada ibu dari pada ayah.

## REFERENCES

- Azizul, Riski, & L. (2018). Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 363. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38996>.
- APJII. (2018). Hubungan Kecanduan Smartphone Dengan Kualitas Tidur Pada anak-anak – Literature
- Ameliola & Nugraha. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak. *Jurnal Ilmiah Abdi Ilmu*, 13(1), 102–114. [https://jurnal.pancabudi.ac.id/index.php/abdi\\_ilmu/article/view/896](https://jurnal.pancabudi.ac.id/index.php/abdi_ilmu/article/view/896)
- Asif, A. R. and Rahmadi, F. A. (2017) Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget dengan Gangguan Emosi dan Perilaku Remaja Usia 11-12 Tahun“, *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, 6.
- Amaliyah, Aam. (2020). “Peran Orang Tua Karir dalam Mengembangkan Karakter Religiusitas Anak”. 1 (1), 54-63.
- Al-Ayouby, M. H. (2017). Dampak penggunaan gadget pada anak usia dini (Studi di PAUD dan TK. Handayani Bandar Lampung). Skripsi. Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Lampung Bandar Lampung

- Bohang and Fatimah, K. (2017) „7 Efek Buruk Cahaya Layar Ponsel bagi Mata di Malam Hari“, kompas.com.
- Fathia. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak. In edukasi (pp. 12–43).
- Fajrin, R. (2021). Peran Orang Tua dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Daring di SDN Kamulan 01 Kecamatan Talun Kabupaten Blitar. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, Volume 1 No.2 , 183.
- Ferliana, J. M. (2017). Anak dan Gadget Yang Penting Aturan Main. Di unduh Pada 10 januari 2018 dari <http://nakita.grid.id/balita/anak-dan-gadget-yang-penting-aturan-main?page=2>
- Fidrayani, (2010). Keterlibatan Hadiwidjodjo. (2018). Dampak Positif Penggunaan Gadget Bagi Anak, Di unduh pada 21 November 2017 dari <http://www.satuharapan.com/life/8-dampakpositifpenggunaangadget-bagi-anak>
- Hermus Hero, d. (2018). Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Impress Iligetang. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, Volume 1 No. 2 , 135.
- Irmayati. (2018). Analilis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Syntax Imperatif : Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 1(5), 356. <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v1i5.159>
- Irfan, N. A. (2022). Strategi Pendampingan Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak di Kecamatan Sape. *Jurnal Pendidikan*, 8-11.
- Jmi. (2020). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *El-Athfal : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, 1(01), 46– 55. <https://doi.org/10.56872/elathfal.v1i01.273>
- Jemadu, L. (2018) 5 Dampak Negatif Menggunakan Ponsel Sebelum Tidur, suara.com. KPAI. (2020). Gadget dan Anak Usia Dini. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 6(2), 162–172. <https://doi.org/10.31537/jecie.v6i2.1132>.
- Nurhidayah, I., Ramadhan, J. G., Amira, I., & Lukman, M. (2021). Peran Orangtua Dalam Pencegahan Terhadap Kejadian Adiksi Gadget Pada Anak: Literatur Review. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 4(9), 12. [https://journal.ppnijateng.org/index.php/ji\\_kj](https://journal.ppnijateng.org/index.php/ji_kj)
- Pebriana. (2017). Binaan Pkbn Surya Mandiri Di Borong Bulu Desa Use of Gadget in Early Children in Tk . Asoka Associated With Pkbn. *Pinisi Journal of Education*, 3, 1–4. [http://eprints.unm.ac.id/22984/1/PJESUH\\_A\\_RNI\\_%28PLS%29.pdf](http://eprints.unm.ac.id/22984/1/PJESUH_A_RNI_%28PLS%29.pdf)
- Prasanti. (2016). Pengawasan Ibu Dalam Menangani Kecanduan Gadget Pada Kanak- Kanak Awal. *Liwaul Dakwah: Jurnal Kajian...*, 12(2), 98–112. <https://journal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php/liwauldakwah/article/view/1247>
- Rizaty, M. A. (2023). Sebanyak 33,4% Anak Usia Dini di Indonesia Sudah Main Ponsel. *Data indonesia.id/internet/detail/sebanyak-334-anak-usia-dini-di-indonesia-sudah-main-ponsel*
- Syifa, V. (2021). Pentingnya Peran Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget

Pada Anak Dibawah umur.  
<https://www.kompasiana.com/vidyasyifa7155/603486108ede487c684df9c2/pentingnya-peran-orang-tua-dalam-penggunaan-gadget-pada-anak-dibawah-umur> Trinika. (2017). Binaan Pkbm Surya Mandiri Di Borong Bulu Desa Use of Gadget in Early Children in Tk . Asoka Associated With Pkbm. *Pinisi Journal of Education*, 3, 1–4.  
[http://eprints.unm.ac.id/22984/1/PJESUH\\_A\\_RNI%28PLS%29.pdf](http://eprints.unm.ac.id/22984/1/PJESUH_A_RNI%28PLS%29.pdf)

Norlita, Wiwik, Isnaniar, and Tengku Wirdatul Hasanah. 2020. “Ketajaman Penglihatan Berdasarkan Intensitas Bermain Game Pada Anak SD Kelas 5 Dan 6 Di SD Al-Rasyid Pekanbaru.” *Photon: Jurnal Sain Dan Kesehatan* 10 (2): 13–22.  
<https://doi.org/10.37859/jp.v10i2.1870>.

Wahib. (2017). Pengaruh Perhatian Orang Tua Dan Minat Membaca Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Edukasi*, 3(3), 1–5.

Yenni Fix. (2021). Mengatasi dan Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak. *Jurnal Edukasi*, 13(1), 1–3.

Yuyuk, Y., Waridah, W., & Kartini, K. (2023). Upaya Orang Tua Dalam Mengatasi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Masa Keemasan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 16–20.  
<https://doi.org/10.46368/mkjpaud.v3i1.1027>