

**PERAN ORANG TUA DALAM MENDAMPINGI KEGIATAN  
BERMAIN *GADGET* PADA ANAK USIA DINI DUSUN LOROKAN  
RT 12 RW 004 DESA BOTO KECAMATAN  
LUMBANG KABUPATEN PROBOLINGGO**

Siti Maaslahah<sup>1</sup> Aries Dirgayunita M.Ps psikolog<sup>2</sup>  
Institut Ahmad Dahlan Probolinggo  
[maslaha92@gmail.com](mailto:maslaha92@gmail.com)<sup>1</sup>, [ega.psycho@gmail.com](mailto:ega.psycho@gmail.com)<sup>2</sup>

***Abstract***

*The role of parents in accompanying gadget playing activities in early childhood is very important because parents are the closest family to children, parents must play an active role in efforts to protect children. The aim of this research is to determine the role of parents in accompanying children's gadget playing activities. aged 5-6 years. This research used qualitative methods. This research was conducted in Lorokan Hamlet RT 12 RW 004 Boto Village, Lumbang District, Probolinggo Regency. The research time was September to November. The research subjects were parents who had children aged 5-6 years. and the number of informants was 6 heads of families who had children aged 5-6 years. Data collection techniques used observation, interviews and documentation. The results of the research were that parents introduced modern forms of technology to young children such as cellphones, laptops, etc. Parents set limits time when using gadgets in early childhood by limiting the time of use, so when can children play and stop playing with gadgets. Parents give moral values to young children when using gadgets through the applications on the gadget so that it is easier to set a role model for children through interesting stories on gadgets. Parents provide supervision in using gadgets for children by supervising children when playing with gadgets.*

*Keywords: Early Childhood, Gadgets, Role of Parents*

**Abstrak**

Peran orang tua dalam mendampingi kegiatan bermain *gadget* pada anak usia dini itu sangat penting karena orang tua adalah keluarga paling dekat dengan anak, orang tua harus berperan aktif dalam upaya melindungi anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peran orang tua dalam mendampingi kegiatan bermain *gadget* anak usia 5-6 Tahun. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Penelitian ini dilakukan di Dusun Lorokan RT 12 RW 004 Desa Boto Kecamatan Lumbang Kabupaten Probolinggo. Waktu penelitian bulan September sampai bulan November. Subjek penelitian terhadap orang tua yang mempunyai anak usia 5-6 tahun dan jumlah informan sebanyak 6 kepala keluarga yang memiliki anak usia 5-6 tahun. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian adalah orang tua memperkenalkan bentuk teknologi modern kepada anak usia dini seperti handphone, laptop, dll. Orang tua memberi batas waktu dalam menggunakan *gadget* pada anak usia dini dengan cara membatasi waktu penggunaan, jadi kapan anak boleh bermain dan berhenti bermain *gadget*. Orang tua memberikan nilai moral pada anak usia dini saat menggunakan *gadget* melalui aplikasi yang ada pada *gadget* agar lebih gampang memberikan contoh teladan kepada anak lewat cerita yang menarik yang ada pada *gadget*. Orang tua memberi pengawasan dalam menggunakan *gedget* pada anak dengan cara mengawasi anak waktu bermain *gadget*.

**Kata Kunci :** Anak Usia Dini, *Gadget*, Peran Orang Tua

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan zaman telah mempengaruhi cara berfikir anak masa kini lebih cepat dibandingkan pada masa anak usia dini. Hal ini di akibatkan oleh tuntutan perkembangan saat ini,dukungan terhadap pendidikan anak usia dini dan kemajuan teknologi,dimana di perbolehkan menggunakan alat komunikasi untuk mendukung pembelajaran melalui model berbasis media sosial(Renawati & Na'imah Na'imah, 2021). Teknologi yang semakin berkembang memberikan kesempatan kepada orang tua untuk mengenalkan *gadget* kepada anaknya sejak dini,yang secara tidak langsung mendorong mereka untuk menggunakan *gadget* tersebut(Salis Hijriyani & Astuti, 2020).

Keluarga merupakan lingkungan pertama bagi anak,dimana dalam keluarga inilah anak mendapat pendidikan pertamanya. Interaksi yang terbentuk antara anak dan orang dewasa khususnya orang tua memiliki hubungan khusus yang akan memberikan pengaruh positif bagi tumbuh kembang anak. Orang tua merupakan keluarga inti dan paling dekat dengan anak. Orang tua harus berperan penting dalam melindungi anak-anaknya. Dulu,orang tua hanya melindungi anak dari hal-hal yang dikira akan menggangukannya. Namun mulai saat ini tugas orang tua semakin banyak karena perkembangan teknologi yang sangat pesat(Windasari, 2022).

## **PERAN ORANG TUA**

Dalam pandangan agama Islam,diterangkan bahwasanya orang tua ialah: “Guru yang pertama dan paling utama bagi anak,disebut yang utama dikarnakan Orang tua memberi pengaruh sangat penting terhadap tumbuh kembang anak,kepribadian dan perilaku anak,disebut pertama sebab orang tua adalah orang yang awal dikenal dan yang sangat sering berkomunikasi dengan anak (Fitri et al., 2022).

Dari sini bisa di mengerti bahwasanya orang tua adalah orang yang paling penting yang awal mempunyai peran untuk mendidik,merawat dan memberikan membimbing sarta arahkan sehingga dapat terbentuknya kemandirian dan prilaku anak. Selain itu orang tua merupakan contoh sikap dan prilaku untuk anak,orang tua harus memberikan contoh kepada anak-anaknya baik pengetahuan umum maupun keagamaan,baik dirumah maupun di luar rumah. Orang tua adalah guru awal dan yang memberi pengaruh sungguh besar terhadap tumbuh kembang anak,dimana sikap orang tua akan menjadi cermin didik yang otomatis akan membentuk keperibadian anak (Asmawati, 2022).

Peran orang tua dalam kegiatan bermain anak harus di imbangi dengan teladan orang tua yang baik dan tepat. Semua orang tua mempunyai keinginan yang lebih baik dari orang tuanya untuk anaknya.

Pola asuh menurut teori Baumrind dimana menurut beliau prinsip yang di maksud yaitu pengawasan, pengendalian, pembimbingan dan dukungan anak-anak mereka untuk perkembangan kedewasaan, jadi sebagai orang tua tidak hanya menjaga secara fisik akan tetapi harus menjaga secara keperibadian dan pemikiran dari pengaruh teknologi yang berkembang pada saat ini (Veronika et al., 2022).

Adapun cara dalam penerapannya adalah:

- a. Mengontrol adalah, orang tua berusaha membatasi anak dalam bermain.
- b. Mengawasi adalah, bagaimana cara orang tua memantau dan memberi pengawasan pada waktu bermain dengan tujuan untuk membantu orang tua dalam menjaga keamanan dan kenyamanan anak.
- c. Membimbing adalah, orang tua memberikan arahan kepada anak supaya terlepas dari hal-hal yang bersifat negatif waktu bermain.
- d. Mendampingi adalah, orang tua harus senantiasa memberi pendampingan pada anak saat bermain.

Fungsi Orang Tua Dalam Keluarga

- a. Fungsi agama adalah yang dilakukan berdasarkan pemahaman keyakinan berupa iman dan takwa, penanaman nilai-nilai moral dalam keluarga.
- b. Fungsi biologis ini di sebut juga perekonomian dalam keluarga dimana memenuhi kebutuhan agar kelangsungan hidup seperti, makan, minum, pakaian dan tempat tinggal.
- c. Fungsi kasih sayang adalah bagaimana setiap anggota keluarga harus menyayangi satu sama lain seperti saling memotivasi dan mendukung.
- d. Perlindungan fisik adalah melindungi anggota keluarga supaya tidak merasa lapar, haus, kedinginan dan kepanasan dll.
- e. Fungsi sosial mengajarkan anak mampu mendengarkan, menghargai dan menghormati orang lain, serta peduli lingkungan sekitar (Primayana & Dewi, 2021).

Peran orang tua dalam mendampingi aktivitas *gadget* anak kecil sangat penting dalam membentuk tumbuh kembang dan kesejahterannya. Penelitian mengidentifikasi beberapa tantangan yang ditemui orang tua dalam membimbing penggunaan *gadget* pada anak, seperti terbatasnya pemahaman konten, sulitnya menumbuhkan minat belajar anak, keterbatasan waktu karena pekerjaan, ketidak sabaran saat membimbing dan tantangan terkait akses internet (Sahriana, 2019).

Peran orang tua sangat penting dalam memastikan anak dapat ,menerapkan pola hidup sehat, mengawasi dan membimbing anak dalam menjalankan tugas, menciptakan

lingkungan yang nyaman, menjaga komunikasi yang intens, menjadi panutan, dan terlibat dalam aktivitas bersama anak. Selanjutnya orang tua bertanggung jawab membimbing dan mengawasi aktivitas *gadget* anak untuk memastikan lingkungan bermain yang aman dan nyaman (Sd et al., 2022).

## **GADGET**

*Gadget* menurut pandangan Agoeng Noegroho (2010:15) adalah sejenis benda (alat atau barang elektronik) teknologi berukuran kecil yang mempunyai banyak fungsi yang modern, tetapi sering di asosiasikan sebagai sebuah terobosan alat baru. *Gadget* juga di artikan lebih spesial atau dibuat lebih janggih daripada teknologi awal penemuannya. *Gadget* adalah teknologi yang mempunyai peran penting di zaman era global saat ini. *Gadget* adalah alat komunikasi yang sangat familier, semua orang sudah memilikinya. Bukan hanya orang kota saja akan tetapi orang desa pun sudah menggunakannya. Sekarang setiap orang dari anak-anak, dewasa, sampai yang tua menggunakan *gadget* (Saputri & Pambudi, 2018).

Pada awalnya *gadget* lebih fokus kepada alat komunikasi, namun seiring berkembangnya zaman, alat tersebut telah berkembang berbagai fungsi dengan *gadget* yang satu ini, mulai dari menelpon, mengirim pesan, mengirim foto selfie atau mengambil gambar barang, jam tangan dan masih banyak lagi.

*Gadget* adalah sebuah aplikasi kecil yang menggunakan operating system windows (Sagirani T., 2012). Yang mempunyai efek dan pengaruh menurut Handrianto (2013), mengatakan bahwa, *gadget* juga memiliki dampak positif dan juga dampak negatif.

1. Dampak positif dari penggunaan *gadget* pada anak usia dini adalah:
  - a. Bertambahnya imajinasi, (melihat obyek lalu muncullah imajinasi kemudian menggambar sesuai yang di bayangkan).
  - b. Melatih otak, (bentuk garis, bentuk angka dan bentuk gambar akan lebih mempermudah dalam proses belajar).
  - c. Menambah kepercayaan diri, (ketika anak dapat menyelesaikan suatu masalah ini dapat menjadi dukungan agar lebih semangat dalam menyelesaikannya).
  - d. Meningkatkan ketrampilan membaca, (Syafriana, 2022).
2. Dampak negatif penggunaan *gadget* adalah:
  - a. Bisa berakibat pada segi kesehatan.
  - b. Segi budaya.
  - c. Segi sosial (Syafriana, 2022).

Perangkat yang diperuntukkan bagi anak usia 5-6 tahun memberikan dampak negatif bagi anak karena tidak adanya komunikasi dua arah. Anak yang sudah sibuk

dengan *gadgetnya* jadi males bermain, anak mudah marah dan menangis jika diganggu saat bermain *gadgetnya*. Disinilah peran orang tua untuk mengawasi anak-anak mereka dalam penggunaan teknologi yang di sebut *gadget*. Kita ambil contoh saja *gadget* yang hampir digunakan semua orang, semua umur dan semua kalangan adalah handpone. Hampir semua masyarakat menggunakan handpone, dari kalangan berbagai umur dari mulai anak-anak sampai orang dewasa. Disinilah orang tua harus pintar-pintar untuk mengawasi anak-anak mereka dalam menggunakan handpone (*gadget*)(Anzida, 2020).

Adapun peran orang tua dalam mendampingi kegiatan bermain *gadget* pada anak usia dini.

1. Bentuk teknologi modrn yang dikenalkan oleh orang tua terhadap anak usia dini.

Memperkenalkan teknologi *gadget* di zaman modrn seperti ini sangatlah penting agar dapat memudahkan siapa saja, dikarenakan alat ini sangatlah membantu dalam segala hal, baik dari kepentingan usaha sampai dunia pendidikan. Ada beberapa bentuk teknologi yang berkembang saat ini seperti laptop, tablet, handpone dll. Akan tetapi yang sangat sering digunakan oleh orang dewasa sampai anak kecil ialah jenis handpone atau yang di sebut *gadget*.

2. Intensitas batasan waktu dalam menggunakan teknologi untuk anak kecil.

Menurut para ahli I T di Indonesia, memegang perangkat 100-200 kali sehari jika seseorang beraktivitas selama 16 jam sehari. Ia memegang perangkat setiap 5 menit sekali, Indonesia sekarang telah jadi negara. Pengguna terbanyak media sosial yaitu (FB, WA, Tik Tok dll) kurang lebih dari jutaan pengguna. Jika pada periode thn 2012 terdapat 27% anak kecil yang bermain *gadget*, di periode thn 2014 peminat penggunaan *gadget* oleh anak sanagat pesat menjadi sekitar hampir 100 %. Seperti di kemajuan teknologi saat ini, *gadget* bukan cuma populer di kalangan orang tua, akan tetapi juga merembet ke kalangan anak muda dan anak-anak (Yustina & Setyowati, 2021)

3. Memberikan nilai moral kepada anak waktu bermain *gadget*.

Pendapat dari Fatimah (2021:55-56) di jurnalnya perihal pendidikan yang baik antara lain:

- a. Mengajarkan anak bagaimana cara berkomunikasi dengan baik.
- b. Bagi orang tua harus menjadi pendengar yang baik untuk anak.
- c. Mencontohkan pada anak bagai mana menghormati orang yang lebih tua.
- d. Menghindari sikap yang otoriter dan tidak peduli.
- e. Menjaga keharmonisan dalam keluarga (Yunita et al., 2021).

4. Memberi pengawasan dalam menggunakan *gadget* pada anak usia dini

Menurut Smart (2014:55), kemajuan teknologi di era globalisasi saat ini semakin canggih sehingga menyerbu dunia anak-anak untuk mengontrol penggunaan *gadget* oleh anak-anak:

- a. Menemani anak-anak saat mengakses internet.
- b. Berpartisipasi dalam dunia virtual anak-anak, diantaranya menjadi teman facebook dan teman tiktok, dll.
- c. Libatkan semua anggota keluarga dalam mengawasi anak, misalnya duduk bersama dengan anak sambil bermain *gadget*.
- d. Menyediakan telpon seluler yang tidak dapat menggunakan internet secara berlebihan.
- e. Gunakan perangkat lunak di komputer anak anda untuk memantau semua aktivitas saat menggunakan internet.

Dalam penggunaan *gadget* sekarang menjadi suatu hal yang tidak dapat di hindari. Teknologi informasi dan Komunikasi menjadikan teknologi *gadget* untuk kebutuhan penting dalam hidup sehari-hari. Tidak hanya berdampak yang signifikan, *gadget* juga memberikan pengaruh terhadap anak kecil (Najwa, 2021).

Penggunaan *gadget* pada anak usia dini telah menjadi bagian yang signifikan dari kegiatan bermain mereka. Anak-anak sering kali tertarik dan terlibat dalam berbagai aktivitas di *gadget*, mulai dari permainan sederhana hingga aplikasi pendidikan yang dirancang khusus untuk mereka. Mereka menghabiskan waktu berjam-jam dengan *gadget*, yang kadang-kadang bahkan menggantikan permainan tradisional diluar ruangan (Kurniati et al., 2020). Di Dusun lorokan Rt/Rw 012//004 Desa Boto Kecamatan Lumbang Kabupaten Probolinggo terlihat anak usia 5-6 tahun cenderung lebih suka bermain *gadget* di bandingkan bermain bersama teman sebayanya. Hal ini di sebabkan oleh munculnya teknologi informasi dan komunikasi berupa *gadget* yang memiliki fitur-fitur menarik seperti YouTube, Game, Tik Tok. Ketertarikan anak pada *gadget* di karenakan aplikasi tersebut, sehingga kurang tertarik memainkan permainan tradisional. Kebiasaan ini membuat anak lebih pasif dan kurang memperhatikan lingkungan sekitar. Hal ini dapat di sebabkan oleh kurangnya pengawasan dari orang tua yang mungkin sibuk dengan aktivitasnya sendiri sehingga tidak dapat mengawasi anaknya dengan baik dalam menggunakan *gadget* (Pardede & Watini, 2021).

Dari pantauan dilapangan, anak bermain *gadget* sudah jadi hal yang tidak bisa dihindari. Oleh karena itu pendampingan orang tua sangatlah penting untuk mengarahkan aktivitas serta sikap dan perilaku anak sehari-hari. Tujuannya tidak hanya untuk memberikan kebahagiaan saat bermain, namun juga bagaimana orang tua dapat memasukan unsur pembelajaran dalam bermain.

Pendidikan untuk anak adalah tanggung jawab setiap orang tua harus memusatkan perhatian pada kebutuhan anak, memberikan pemahaman yang juga bersifat spiritual, dan memberikan bantuan yang meliputi membantu menyelesaikan kesulitan, menyikapi perkembangan anak, membimbing, memotivasi dan menjadi fasilitator yang bijaksana (Yulianingsih, Suhanadji et al., 2020). Fokus Penelitiannya adalah untuk mengidentifikasi tentang peran para orang tua dalam mendampingi anak pada waktu bermain *gadget*. Keterlibatan orang tua tidak hanya sebatas menyediakan kebutuhan dasar anak seperti sandang dan pangan, namun juga menyangkut aspek waktu dan perhatian dalam proses pengasuhan dan kasih sayang yang bijaksana. Berdasarkan uraian tersebut maka penelitian memiliki tujuan adalah memahami peran orang tua waktu mendampingi anak kecil saat bermain *gadget* Di Dusun lorokan Rt/Rw 012//004 Desa Boto Kecamatan Lumbang Kabupaten Probolinggo (Rismala et al., 2021).

## **ANAK USIA DINI**

Menurut Yuliani Sujiono (2014) memberi pernyataan bahwa anak usia dini adalah anak baru lahir sampai usian 5-6 tahun. Di usia ini adalah usia dimana menentukan bentuk karakter serta kepribadian anak usia dini dalam kemampuan intelektualnya. Sementara menurut NAEYC (National Association for the Education of young Children). Anak usia dini adalah anak dalam rentang usia 0-6 tahun. Menurut arti anak usia dini ialah golongan anak dalam proses tumbuh kembang.

Berdasarkan dalam pengertian diatas bisa menarik sebuah kesimpulan bahwasannya anak usia dini ialah anak yang dalam usia sebelum 6 tahun termasuk mereka yang ada dalam kandungan waktu proses tumbuh kembang anak seperti fisik, mental, sifat dan intelektual baik dalam lembaga pendidikan maupun di luar lembaga pendidikan (Kusuma et al., 2022).

## **KARAKTER ANAK USIA DINI**

Masa anak kecil adalah masa golden eage yang memiliki beberapa sifat yang sangat lugu, polos dan menggemaskan tapi tidak jarang tingkah mereka membuat orang sediki kesal dan juga biasa marah, oleh sebab itu anak usia dini ialah masa anak dalam tumbuh kembang dalam membentuk kepribadiannya waktu dewasa. Yang terpenting untuk mereka bisa merasakan kesenangan dan kenyamanan. Ini adalah kewajiban orang tua untuk memberikan pendidikan serta bimbingan dan arahan kepada anak dalam aktivitasnya agar yang dilaksanakan memberi manfaat untuk diri sendiri hingga ia dewasa nanti.

Ada Beberapa karakter anak antara lain:

- a. Unik ialah dimana anak memiliki perbedaan satu dengan yang lainnya
- b. Egois ialah kesombongan dimana anak cenderung melihat dari sudut pandang diri sendiri
- c. Energik dan hiper aktif ialah dimana anak senang beraktifitas dari mulai bangun tidur sampai mereka tidur kembali,seakan-akan tidak mempunyai rasa capek.
- d. Kepo ialah rasa ingin tau yang besar dan suka bertanya apa yang dilihat.
- e. Suka berpetualang
- f. Spontan ialah melakukan tindakan secara langsung tanpa berfikir dahulu
- g. Imajinatif ialah suka berimajinasi.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian yang digunakan peneliti yakni menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Mendiskripsikan keadaan atau gambaran yang ada di lokasi penelitian sehingga maknanya dapat di interpretasikan dan di pahami secara mendalam pada obyek yang di teliti. Adapun cara pengumpulan data meliputi tiga cara yaitu wawancara,observasi,dokumentasi. Sedangkan dalam analisis data meliputi penyajian data reduksi data serta menarik kesimpulan.yang menjadi subjek dalam penelitian adalah keluarga yang memiliki anak usia 5-6 tahun,jumlah informan yang terlibat di penelitian yaitu 6 kepala keluarga. Penelitian ini di lakukan Di Dusun lorokan Rt/Rw 012//004 Desa Boto Kecamatan Lumbang Kabupaten Probolinggo (Mukrimaa et al., 2016).

## **PEMBAHASAN**

Dari hasil penelitian Di Dusun lorokan Rt/Rw 012//004 Desa Boto Kecamatan Lumbang Kabupaten Probolinggo terlihat bahwa peran dan cara yang dilakukan orang tua dalam mendampingi anak kecil waktu bermain menggunakan *gadget* adalah :

### **1. Orang Tua Memperkenalkan Bentuk Teknologi Modern Kepada Anak**

Berdasarkan dari hasil observasi wawancara yang sudah peneliti laksanakan di lokasi,peneliti langsung turun ke lapangan untuk melakukan tanya jawab terhadap beberapa orang tua yang mempunyai anak dalam usia 5-6 tahun,sebagai mana yang sudah dijabarkan diatas,peneliti mendapatkan sebuah kesimpulan bahwasannya orang tua mempunyai pemikiran yang mengikuti zaman terkini walaupun hidup didesa tapi pemikiran sudah ikut berkembang,mereka juga memperkenalkan teknologi yang sedang berkembang saat ini,bahkan mereka mengizinkan kepada anak mereka menggunakannya walaupun anak mereka masih diusia yang masih kecil,akan tetapi mereka juga tidak lupa menjelaskan tentang fungsi dan kegunaan *gadget* disini teknologi yang di maksud adalah handphone atau yang biasa disebut HP besar,selain untuk berkemunikasi dengan sanak



saudara yang jauh, *gadget* (Handphone) juga mempunyai banyak fungsi dan kegunaan, seperti belajar, berhitung, bisa juga untuk bermain game, atau melihat film-film kartun yang disukai anak-anak (Hikmah, 2023).

Pernyataan ini selaras dengan pendapat Marsal McLuhan (2009) bahwasannya *global vilage* dimaknai sebagai sebuah negara kita mulai ditemukannya teknologi komunikasi informasi, teknologi ini sangat berkembang dari keseluruhan daerah baik itu perkotaan maupun pedesaan, baik itu anak-anak atau orang dewasa ini dikarenakan menjamurnya teknologi yang berupa *gadget* dengan segala fasilitasnya (pendidikan, 2023).

Menurut Derry, *gadget* adalah perangkat lunak atau alat teknologi yang mempunyai maksud dan kegunaan yang praktis untuk meringankan aktifitas seseorang. Namun Manumpil memiliki pendapat *gadget* adalah sebuah perangkat yang sangat maju atau modern yang mempunyai manfaat yang sangat besar, seperti laptop, handphone, Blacberry.

Jadi dapat disimpulkan bahwasannya pemikiran semua orang tua baik yang hidup dilingkungan pedesaan ataupun perkotaan terkena perkembangan teknologi saat ini, dikarenakan *gadget* sekarang menjadi suatu kebutuhan pada setiap orang, alat teknologi ini tidak hanya orang dewasa yang menggunakan melainkan anak-anak pun menggunakannya. Di karenakan *gadget* sekarang sangat membantu dalam kegiatan manusia dan sangat memudahkan urusan manusia dalam segala hal (Rahmalah, 2019).

## 2. Orang Tua Memberi Batas Waktu Untuk Anak Usia Dini Dalam bermain *Gadget*

Berdasarkan dari hasil observasi serta wawancara yang sudah dilakukan peneliti di lokasi, peneliti terjun langsung ke lokasi untuk melakukan wawancara dengan beberapa orang tua yang mempunyai anak dalam usia 5-6 tahun, sebagaimana yang sudah dijabarkan diatas, peneliti mendapatkan sebuah kesimpulan bahwasannya walaupun para orang tua memberikan izin anak mereka dalam bermain *gadget* tapi mereka tetap memberikan batasan dalam bermain *gadget*, ini sebagai cara orang tua sebagai upaya berperan dalam mendampingi anak dalam menggunakan *gadget*, walaupun tidak sedikit dari orang tua masih kurang konsisten dalam menerapkan batasan ini dikarenakan sebagai alasan, seperti orang tua sedang mempunyai kesibukan jadi orang tua lupa memberikan batasan dalam menggunakan *gadget* (Annisa et al., 2022).

Pernyataan ini sejalan dengan penelitian yang dirilis oleh WHO dimana idealnya dalam berpaparan langsung dengan layar *gadget* untuk anak masih kecil dianjurkan untuk menggunakan *gadget* kurang dari 60 menit, soalnya anak juga harus beraktivitas secara fisik supaya pertumbuhannya bisa optimal dan baik. Apabila anak menggunakan *gadget*

dengan waktu yang cukup lama maka anak akan berposisi ditempat yang sama dan tidak berubah maka anak akan sedikit beraktifitas fisik ini akan menimbulkan hal yang kurang baik terhadap kesehatannya.

Teori ini sangat mendukung dari hasil wawancara dengan beberapa orang tua dalam menemani anak bermain menggunakan *gadget*, dengan memberikan batasan para orang tua dapat mengatur kegiatan bermain *gadget* disetiap harinya.

Jadi bisa di ambil kesimpulan bahwasannya peran orang tua dalam mendampingi anak menggunakan *gadget* dengan cara memberikan batasan dan mengatur durasi penggunaan *gadget* bisa menghindari dampak negatif menggunakan *gadget*, seperti bisa merusak mata, anak jadi tidak tertarik bersosialisasi dengan sekitar lingkungan dan yang paling bahaya anak bisa kecanduan dalam menggunakan *gadget*, disini peran para orang tua sangatlah penting dalam mendampingi anak dalam bermain *gadget* (Nur Mutmainnatul Itsna & Risatur Rofi'ah, 2021).

### 3. Orang Tua Memberikan Nilai Moral Kepada Anak Pada Saat Menggunakan *Gadget*

Mengambil perolehan dari observasi dan tanya jawab yang telah dilaksanakan oleh peneliti di lokasi penelitian, peneliti secara langsung kelokasi untuk melakukan bincang-bincang dengan beberapa orang tua yang mempunyai anak pada usia 5-6 tahun sebagai mana yang sudah dijabarkan diatas, peneliti mendapatkan sebuah kesimpulan wajib bagi orang tua memberikan nilai moral kepada anak apalagi waktu anak menggunakan *gadget* dikarenakan didalam *gadget* mempunyai banyak fitur atau aplikasi yang menggunakan konten yang kurang pantas untuk dilihat anak pada usia dini, jadi disini orang tua mempunyai peran sangat penting sebagai contoh keteladanan dimana bisa di buat contoh suri tauladan yang baik untuk anak.

Pernyataan ini sependapat dari penelitian fatimah (2021:55) agar anak bisa berkomunikasi dengan baik harusnya di beri pendidikan yang layak supaya tidak mencontoh apa yang dilihat anak dalam tayangan didalam aplikasi *gadget*, jadi ini sebagai salah satu peran orang tua kepada anak.

Kesimpulan yang dapat diambil dalam peran para orang tua dalam mendampingi anak menggunakan *gadget*, disamping memberikan batas waktu penggunaan kita sebagai orang tua jangan lupa memberikan bimbingan serta pengertian pada anak, mana yang bisa dan tidak bisa anak lihat dalam aplikasi yang ada dalam *gadget*.

### 4. Orang Tua Memberi Pengawasan Dalam Menggunakan *Gadget* Pada Anak

Mengambil dasar dari hasil observasi dan wawancara yang sudah dilaksanakan oleh peneliti di lokasi penelitian, peneliti secara langsung kelokasi untuk melakukan tanya jawab dengan beberapa orang tua yang mempunyai anak dalam usia 5-6 tahun, sebagai

mana yang sudah dijabarkan diatas,peneliti mendapatkan sebuah kesimpulan bahwa orang tua sudah mengawasi anak dalam menggunakan *gadget* ini sudah sangatlah baik,namun ada beberapa orang tua yang belum konsisten dalam mengawasi anak dalam menggunakan *gadget* dikarenakan mempunyai kesibukan,bisa dikatakan orang tua mempunyai untuk mengawasi anak secara maksimal,jadi tontonan yang tidak layak dan tidak pantas dilihat anak tidak mudah di akses secara bebas oleh anak (Wulandari et al., 2023).

Hal ini selaras dengan pendapat Jastin Marcellino Panduagri 2023 orang tua perlu menjadi kontrol untuk anaknya dalam bermain *gadget* (handphone). Karena sekarang sebagian besar digunakan untuk menjelajahi internet,jadi mengawasi apa yang dilakukan waktu menggunakan *gadget* menjadi peran penting bagi orang tua.

Jadi dapat disimpulkan mengawasi anak menjadi sangat penting bagi orang tua dalam menggunakan *gadget* supaya anak tidak menonton hal-hal yang *negatif* karena di dalam gadeget tidak di khususkan untuk anak-anak saja melainkan untuk semua kalangan,jadi pentingnya meghindari hal yang kurang pantas harus di beri pengawasan yang ekstra oleh orang tua terhadap anak. Orang tua adalah peran utama untuk memajukan dan menjaga generasi bangsa,jadi mengawasi anak harus lebih aktif dan maksimal (Bangsawan et al., 2022).

## **KESIMPULAN**

Dari penelitian mengenai bagaimana peran para orang tua dalam mendampingi anak saat bermain *gadget* Di Dusun lorokan Rt/Rw 012//004 Desa Boto Kecamatan Lumbang Kabupaten Probolinggo,peneliti dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Orang tua mengenalkan teknologi yang berkembang saat ini yaitu *gadget* (handphone) dimana terdapat beberapa fitur dan aplikasi yang sangat menarik,*gadget* tidak hanya buat hiburan tetapi juga dapat digunakan untuk media pembelajaran
2. Orang tua memberi batas waktu pada anak dalam menggunakan *gadget* seperti batas penggunaan,batas pemberian ,jadi kapan boleh bermain dan kapan boleh berhenti bermain
3. Orang tua wajib menanamkan nilai moral lewat aplikasi yang ada di *gadget* agar lebih gampang memberikan contoh teladan kepada anak lewat cerita yang menarik dalam aplikasi yang ada pada *gadget*.
4. Orang tua memberi pengawasan saat anak memakai *gadget* untuk menghindari melihat konten yang bersifat dewasa yang tidak pantas dilihat dan tiru.

Semua orang tua mempunyai beragam peran untuk memberikan bimbingan, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, dan memantau penggunaan *gadget* untuk memastikan hasil perkembangan yang positif bagi anak-anaknya.

Jadi dapat disimpulkan bahwasannya orang tua Di Dusun lorokan Rt/Rw 012//004 Desa Boto Kecamatan Lumbang Kabupaten Probolinggo, walaupun hidup di daerah pegunungan yang masih di kawasan pedesaan yang jauh dari kawasan perkotaan. Namun pemikiran orang tua dalam menyikapi tentang perkembangan teknologi sangatlah baik, dikarenakan para orang tua faham betul, bagaimana menjaga anak-anak dari perkembangan teknologi yang berkembang saat ini, dan mereka juga mengerti apa dampak positif dan negatifnya *gadget* terhadap anak kecil. Jadi para orang tua untuk mendampingi kegiatan bermain *gadget* pada anak usia 5-6 tahun tidak bisa dianggap enteng, ini penting dilakukan untuk menghindari suatu hal yang dapat mempengaruhi perkembangannya.

## **SARAN**

Berdasarkan temuan yang peneliti dapatkan tentang peran para orang tua mendampingi anak saat bermain *gadget* Di Dusun lorokan Rt/Rw 012//004 Desa Boto Kecamatan Lumbang Kabupaten Probolinggo, disini peneliti mencoba memberi saran sebagai berikut:

Untuk orang tua diharapkan dapat meluangkan waktu untuk memberi pendampingan, pengawasan dalam menggunakan *gadget* waktu dirumah atau diluar rumah. Penting bagi para orang tua untuk selalu memantau konten-konten yang ditonton anaknya saat menggunakan *gadget* agar terhindar dari tontonan negatif.

Untuk institusi pendidikan diharapkan mampu memberikan arahan kepada orang tua melalui kegiatan parenting yang bertemakan *gadget*. Hal ini bertujuan agar orang tua dapat lebih efektif dalam mengawasi anaknya, waktu bermain *gadget*, sehingga bisa dipahami oleh anak bagaimana cara menggunakan handphone dengan benar.

Untuk penelitian selanjutnya disarankan untuk fokus pada variabel seperti jenis kelamin, usia, dan lokasi geografis yang berbeda. Hal ini diharapkan bisa membantu pengembangan penelitian dengan judul "Peran Orang Tua Dalam Mendampingi Aktifitas Bermain *Gadget* Pada Anak Usia Dini" menjadi lebih baik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

*Annisa, N., Padilah, N., Rulita, R., & Yuniar, R. (2022). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Indonesia, 3(9), 837–849. <https://doi.org/10.36418/japendi.v3i9.1159>*

- Anzida, F. (2020). Hubungan Penggunaan Smartphone dengan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini di Jorong Taratak VIII Kabupaten Tanah Datar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 3229–3241. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/836>
- Asmawati, L. (2022). 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>
- Bangsawan, I., Ridwan, R., & Fauziyah, N. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 31–39. <https://doi.org/10.23960/jpa.v8n1.24067>
- Fitri, D. E., Sagita, M. D., & Wahyuni, F. (2022). Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah. *Jurnal Pustaka Keperawatan (Pusat Akses Kajian Keperawatan)*, 1(2), 17–23.
- Hikmah, D. I. R. A. A.-. (2023). POLA ASUH ORANG TUA GENERASI MILENIAL PADA ERA DIGITAL TERHADAP ANAK USIA 5-6 TAHUN MILLENIAL PARENTING STYLE IN THE DIGITAL ERA FOR CHILDREN AGED 5-6 YEARS AT RA . *AL-HIKMAH*. 1(1), 1–10.
- Kusuma, A., Yunitasari, E., Sugiyanto, S., Anggraini, R., & Mukhlis, H. (2022). Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Aisyah: Jurnal Ilmu Kesehatan*, 7(S1), 123–128. <https://doi.org/10.30604/jika.v7is1.1212>
- Mukrimaa, S. S., Nurdyansyah, Fahyuni, E. F., YULIA CITRA, A., Schulz, N. D., □□□□, □., Taniredja, T., Faridli, E. M., & Harmianto, S. (2016). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(August), 128.
- Nur Mutmainnatul Itsna, & Risatur Rofi'ah. (2021). Dampak Penggunaan Gadget pada Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Ummul Qura: Jurnal Institut Pesantren Sunan Drajat (INSUD) Lamongan*, 16(1), 60–70. <https://doi.org/10.55352/uq.v16i1.254>
- Pardede, R., & Watini, S. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Emosional Anak Usia Dini di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 4728–4735. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1633>
- Primayana, K. H., & Dewi, P. Y. A. (2021). Hubungan Pola Asuh Demokratis dan Intensitas Penggunaan Gawai pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 710–718. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.697>
- Rahmalah, P. Z. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Lppm Ump*, 17(2), 302–310.
- Rismala, Y., Aguswan, Priyantoro, D. E., & Suryadi. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *El-Athfal: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, 6(01), 58–66. <https://doi.org/10.56872/elathfal.v1i01.273>

- Sahriana, N. (2019). Pentingnya Peran Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Smart Paud*, 2(1), 60–66. <https://doi.org/10.36709/jspaud.v2i1.5922>
- Salis Hijriyani, Y., & Astuti, R. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(1), 15–28. <https://doi.org/10.21043/thufula.v8i1.6636>
- Saputri, A. D., & Pambudi, D. A. (2018). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *The 3rd Annual Conference on Islamic Early Childhood Education Yogyakarta*, 3, 265–278. <http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/conference/index.php/aciece/aciece3>
- Sd, A., Blang, N., West, A., Distric, S., & Tiara, A. (2022). The Relationship Between Duration Of Gadget Playing And The Level Of Cognitive Development In School-Age Children. 10(5), 3965–3970.
- Syafrina, R. (2022). Product Moment. PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA 4-6 TAHUN, 7(2), 95–100. <https://doi.org/10.1002/0471667196.ess2083.pub2>
- Veronika, T., Ali, M., Info, A., Use, G., & Behavior, S. (2022). Volume 11 Nomor 10 Tahun 2022 Halaman 2052-2062 DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI DUSUN TERATAI KECAMATAN TUMBANG TITI. 11(10), 2052–2062. <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i10.58742>
- Windasari, I. W. (2022). Peran Orang Tua Dalam Kegiatan Belajar Dari Rumah Anak Usia Dini Pada Masa Pandemi Covid 19. *AL-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1), 69–74. <https://doi.org/10.46773/al-athfal.v3i1.441>
- Wulandari, R. A., Purwaningsih, E., Hukum, F., Bisnis, E., Indonesia, U. D., Dharmasraya, K., Hukum, F., Bisnis, E., Indonesia, U. D., Dharmasraya, K., Rijal, K. B., Lawas, K. P., Dini, A. U., Anak, T. K., & Gadget, E. (2023). Peran Orang Tua dalam Pendampingan Anak Usia Dini Bermain Gadget. 2(2), 263–268. <https://doi.org/10.55123/sosmaniora.v2i2.2203>