



Proceeding Wellness Webinar Series Bhakti Kencana

Pandangan Orang Tua Yang Menggunakan *Gadget* Pada Pengasuhan Anak Usia Dini

Parents' Perspectives On The Use Of Gadgets In Early Childhood Parenting

Fitri Ramadhaniati^{1*}, Kurnia Dewiani¹

¹Kebidanan, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Bengkulu,
Bengkulu, Indonesia

*Email Korespondensi: fitri_ramadhaniati@unib.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan teknologi membuat penggunaan *gadget* dalam aktivitas sehari-hari semakin meningkat. Perubahan ini juga ikut memengaruhi pola pengasuhan anak usia dini. Peran orang tua dalam menentukan cara, durasi, dan tujuan penggunaan *gadget* oleh anak sangat penting. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pandangan orang tua mengenai penggunaan *gadget* dalam pengasuhan anak usia dini. Pandangan yang dikaji meliputi alasan penggunaan, persepsi, manfaat, risiko, serta strategi pengawasan yang diterapkan. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif. Sampel terdiri dari 60 orang tua yang memiliki anak usia 0-6 tahun sebagai informan penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam dan observasi. Data dianalisis secara tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua memberikan *gadget* agar anak lebih tenang ketika orang tua sedang beraktivitas, memandang *gadget* sebagai media pembelajaran praktis dan sarana hiburan, namun tidak sepenuhnya menyadari dampak negatif seperti ketergantungan, penurunan interaksi sosial, dan gangguan perkembangan anak. Sebagian orang tua menerapkan strategi berupa pendampingan saat anak menggunakan *gadget* serta pemilihan konten sesuai usia. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa pandangan orang tua dalam penggunaan *gadget* dalam pengasuhan bersifat ambivalen, sehingga peningkatan literasi digital dan dukungan edukatif bagi orang tua sangat penting dalam meminimalisir penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

Kata kunci: *Anak usia dini, gadget, pola asuh*

ABSTRACT

Technological advancements have led to an increasing use of gadgets in daily activities, which has also influenced parenting practices for early childhood. The role of parents in determining the manner, duration, and purpose of children's gadget use is crucial. This study aims to examine parents' perspectives on the use of gadgets in early childhood parenting. The perspectives explored include reasons for use, perception, benefits, risks, and monitoring strategies implemented by parents. This study employed a qualitative approach with a descriptive design. The sample consisted of 60 parents who had children aged 0-6 years in Bengkulu city. Data were collected through in-depth interviews and observations. Data were analyzed thematically. The result of this research show that most of parents provide gadgets to keep children calm while parents are engaged in activities and perceive gadgets as practical

learning media and sources of entertainment, however, they are not fully aware of the negative impacts, such as dependency, reduced social interaction, and developmental disorders in children. Some parents implement strategies such as accompanying children during gadget use and selecting age-appropriate content. In conclusion, parents' perspectives on gadget use in parenting are ambivalent, highlighting the importance of improving digital literacy and providing educational support for parents to minimize gadget use among early childhood children

Keywords: *Early childhood, gadgets, parenting patterns*

PENDAHULUAN

Teknologi digital berkembang sangat pesat. Perkembangan ini membawa perubahan signifikan yang meliputi berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam pola pengasuhan anak usia dini. Hal ini dikarenakan gadget mampu memberikan kemudahan akses bagi terhadap berbagai konten hiburan dan edukasi. Fasilitas ini digunakan orang tua dalam mendampingi maupun mengalihkan perhatian anak.

Orang tua sangat berperan penting dalam proses pengasuhan anak usia dini terutama di era digital. Orang berperan dalam mengawasi, menentukan dan mengarahkan penggunaan gadget bagi anak. Durasi, tujuan, serta jenis konten yang diakses anak memerlukan perhatian khusus. Sebagian besar orang tua memandang gadget merupakan sarana praktis untuk menenangkan anak ketika orang tua sibuk, sekaligus sebagai media pembelajaran pendukung perkembangan kognitif anak.

Berbagai kemudahan dan manfaat gadget dianggap memberikan ruang bagi orang tua dalam proses pengasuhan anak. Namun, penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol dapat menimbulkan berbagai dampak negatif bagi anak usia dini. Ketergantungan, berkurangnya interaksi sosial, gangguan konsentrasi, serta keterlambatan perkembangan bahasa dan emosi dapat muncul dari penggunaan *gadget* berlebihan.

Anak usia dini membutuhkan stimulasi optimal melalui interaksi langsung, bermain aktif, dan komunikasi dua arah yang intens dengan lingkungan sekitarnya. Ketergantungan pada gadget dapat mengurangi kesempatan anak untuk memperoleh stimulasi secara optimal.

Pandangan orang tua terhadap penggunaan *gadget* dalam penggunaan *gadget* menjadi faktor penting yang memengaruhi pola penggunaan gadget berlebihan dan menerapkan strategi pendampingan serta pembatasan waktu sementara. Sebagai lainnya masih memandang *gadget* sebagai solusi praktis tanpa mempertimbangkan dampak jangka panjangnya. Pemahaman terhadap pandangan orang tua menjadi langkah awal yang penting dalam merumuskan strategi yang seimbang dalam perkembangan anak.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pandangan orang tua mengenai penggunaan *gadget* dalam pengasuhan anak usia dini serta bagaimana pandangan tersebut memengaruhi pola penggunaan gadget pada anak. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi orang tua, pendidik dan pemangku kepentingan dalam menyusun kebijakan dan strategi pengasuhan yang lebih bijak di era digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menggambarkan pandangan orang tua terhadap penggunaan gadget dalam pengasuhan anak usia dini. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman mendalam mengenai persepsi, sikap, serta pengalaman orang tua dalam mengelola penggunaan gadget pada anak.

Subjek penelitian adalah orang tua yang memiliki anak usia dini (0-6 tahun) sebanyak 60 orang. Pemilihan subjek dilakukan dengan teknik purposive sampling, yaitu orang tua yang secara aktif memberikan akses gadget kepada anak dalam aktivitas sehari-hari.

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi, dan kuesioner terbuka. Wawancara bertujuan untuk menggali pandangan, alasan, serta strategi orang tua dalam penggunaan gadget pada anak. Observasi dilakukan untuk melihat pola penggunaan gadget dalam konteks pengasuhan, sedangkan kuesioner terbuka digunakan untuk memperkuat dan melengkapi data yang diperoleh dari wawancara.

Instrumen penelitian berupa pedoman wawancara dan lembar observasi yang disusun berdasarkan kajian teori terkait pengasuhan anak usia dini dan penggunaan gadget. Validitas data dijaga melalui triangulasi teknik dan sumber, yaitu dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dan kuesioner dan berbagai informan.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis tematik, yang meliputi tahap reduksi data penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Proses analisis dilakukan secara berulang untuk memastikan keakuratan dan konsistensi temuan penelitian. Hasil analisis disajikan dalam bentuk narasi deskriptif yang menggambarkan pandangan orang tua serta implikasinya terhadap pengasuhan anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil wawancara mendalam dengan informan ditemukan bahwa pada umumnya mereka menggunakan gadget dalam proses pengasuhan anak. Hal ini dibuktikan melalui kutipan-kutipan berikut:

“Karena masih kecil, hpnya buat dengerin sholawatan dari you tube (If 1).”

“Iya, pakai hp, soalnya anak-anak senang kan ada musik-musiknya (If 2).”

“Pakai, hp saya yang udah lama (If 3).”

“Ada dia memang seneng kalo dikasi Hp (If 4).”

“Iya main hp, tapi gak lama lah kayaknya (If 5).”

“Kalo yang kecil iya sering main hp, yang besar ga boleh karena speech delay (If 6).”

“Ada sekali-sekali, tapi sering main sama teman-temannya (If 7).”

“Pulang sekolah biasanya main hp sebentar (If 8).”

“Sekali-sekali iya, dalam satu hari itu ada main hp, tapi udah mulai banyak main sama teman-teman pulang sekolah (If 9).”

“Ga sering lah ya, sekali-sekali cuman kalo tinggal sama tantenya di kasi liat hp (If 10).”

“Paling didengerin lagu pake hp biar bisa tidur (If 11)”

“Iya buat denger lagu anak-anak (If12).”

“Sepupunya main hp jadi dia suka ikutan (If 13).”

“Kadang suka nangis, jadi kalo didengerin lagu anak-anak di hp bisa tenang (If 14).”

“Masih bayi, jadi ga terlalu sering, paling lagu-lagu buat tidur (If 15).”

Jawaban serupa juga disampaikan oleh informan-informan lainnya. Pernyataan informan ini dianalisis secara naratif dalam reduksi data pada tabel 1.

Tabel 1. Reduksi Data Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini

Hasil Wawancara Mendalam	Hasil Observasi
Pada umumnya informan pernah menggunakan gadget dalam mengasuh anak sehari-hari (If 1 s/d If 60)	Sebagian anak terlihat tidak sedang menggunakan gadget saat proses wawancara berlangsung (If 1, If 10, If 11, If 12, If 15, If 20, If 22, If 31, If 34, If 36, If 39, If 48, If 50, If 51, If 52).
Sebagian informan mengaku menggunakan gadget melalui audio tanpa visual untuk menenangkan anak mereka ketika menangis (If 1, If 10, If 11, If 12, If 15, If 22, If 31, If 34, If 48, If 50, If 51, If 52)	Sebagian anak terlihat sedang menggunakan gadget untuk mengakses konten-konten balita saat proses wawancara berlangsung namun masih memperdulikan kedatangan peneliti sebagai orang yang baru dilihatnya (If 2, If 3, If 4, If 5, If 6, If 7, If 8, If 9, If 13, If 14, If 16, If 17, If 18, If 23, If 25, If 26, If 27, If 29, If 30, If 31, If 32, If 33, If 35, If 37, If 38, If 39, If 40, If 42, If 43, If 44, If 49, If 46, If 47, If 53, If 54, If 55, If 56, If 57, If 59).
Sebagian informan mengatakan hanya sekali-sekali memberikan gadget pada anaknya (If 5, If 8, If 9, If 20, If 30, If 36)	Sebagian anak terlihat menggunakan gadget tanpa memperdulikan lingkungan sekitar (If 19, If 21, If 28, If 41, If 45, If 58, If 60)
Sebagian informan mengatakan sering menggunakan gadget dalam mengasuh anaknya (If 2, If 3, If 4, If 6, If 7, If 13, If 14, If 16, If 17, If 18, If 23, If 25, If 26, If 27, If 32, If 35, If 37, If 38, If 39, If 40, If 42, If 43, If 46, If 47, If 53, If 54, If 55, If 56, If 57)	
Sebagian informan menyatakan anaknya menangis jika tidak diberi gadget (If 19, If 21, If 24, If 28, If 29, If 33, If 41, If 44, If 45, If 49, If 58, If 59, If 60)	

Selain itu, penulis juga menggali pandangan orang tua terhadap penggunaan gadget dalam proses pengasuhan yang dapat digambarkan pada kutipan-kutipan percakapan berikut:
 “Sebenarnya hiburan aja sih ya, biar ga bosen anak-anak di rumah (If 4)”
 “Karena masih kecil ya, jadi dikasih lagu-lagu aja biar dia seneng (If 18).”
 “Pakai gadget itu biar anak bisa liat-liat vidio edukasi sambil belajar ya, jadi biar pintar gitu (If 20).”
 “Sebenarnya pengen anak tu ga main gadget, tapi kalo diminta pas dia belum selesai main tu suka nangis keras-keras, kayak tantrum (If 21).”
 “Kalo di tempat rame tu anak suka rewel, jadi saya alihkan dengan nonton video di hp (If 27).”

- “Buat hiburan sih mba, sama kayak nonton-nonton TV gitu kan (If 30).”
- “Pusing mba liat anak rewel, jadi kasi gadget aja biar anteng. Kalo dia anteng mud kita juga ga rusak (If 33).”
- “Di you tube itu banyak video pembelajaran ya, jadi anak saya udah bisa nari-nari sendiri liat video, sudah bisa tau nama-nama hewan, bisa buat belajar lah (If 37).”
- “Saya sendiri mengasuh anak, jadi kalo mau ada yang dikerjakan anak bisa tenang kalo dibawa nonton hp atau tablet (If 38).”
- “Susah ya kayaknya kalo anak jaman sekarang ga main hp, karena kita orang tua juga sering megang hp (If 40).”
- “Udah jamannya sih ya, mau dilarang juga dia ga mau, nangis-nangis, malah kita yang pusing, jadi kalo ada hp nya kan agak aman (If 41).”
- “Awalnya ini karena abangnya main game, jadi dia ikut-ikutan, malah jadi suka main game juga (If 44).”
- “Kadang-kadang tu anak-anak suka rewel, sementara kita harus beraktivitas, makanya dikasi hp aja biar tenang anaknya (If 51).”
- “Kalo saya sih buat belajar anak-anak ya, kan udah mau masuk TK jadi banyak video-video untuk anak itu kan bagus-bagus, jadi dia bisa belajar sendiri (If 59).”
- “Biar bisa belajar aja sih sebenarnya, dan anak suka kan belajar pakai hp, jadi ga masalah lah menurut saya (If 60).”

Jawaban dengan tema serupa juga disampaikan oleh informan-informan lainnya. Pernyataan informan ini dianalisis secara naratif dalam reduksi data pada tabel 2.

**Tabel 2. Reduksi Data Alasan Orang Tua Menggunakan Gadget
 dalam Proses Pengasuhan**

Hasil Wawancara Mendalam	Hasil Observasi
Sebagian orang tua menggunakan gadget untuk menenangkan anak agar tidak rewel (If 14, If 21, If 24, If 26, If 27, If 28, If 33, If 35, If 38, If 41, If 46, If 47, If 49, If 50, If 51, If 56)	Sebagian anak terlihat sedang mengakses konten lagu-lagu balita (If 3, If 16, If 18, If 23, If 24, If 25, If 26, If 27, If 28, If 40, If 41, If 44, If 45, If 46, If 47, If 49, If 53, If 54, If 55)
Sebagian orang tua memandang gadget sebagai sarana hiburan bagi anak (If 2, If 3, If 4, If 5, If 6, If 7, If 8, If 9, If 10, If 11, If 12, If 13, If 15, If 16, If 18, If 22, If 23, If 25, If 30, If 31, If 32, If 34, If 40, If 44, If 45, If 48, If 52, If 53, If 54, If 55)	Sebagian anak terlihat sedang mengakses video pendek (If 4, If 5, If 6, If 7, If 8, If 9, If 13, If 14, If 30, If 33, If 35) Sebagian anak tampak sedang bermain game menggunakan gadget (If 37, If 38, If 56) Sebagian anak tampak sedang mengakses video pembelajaran (If 2, If 17, If 19, If 21,

Sebagian orang tua memberikan gadget If 29, If 37, If 42, If 43, If 57, If 58, If 59, If sebagai sarana edukasi (If 1, If 17, If 19, If 20, 60)
 If 21, If 29, If 36, If 37, If 39, If 42, If 43, If 57,
 If 58, If 59, If 60)

Pandangan orang tua akan dampak negatif dari penggunaan gadget pada anak usia dini dapat dilihat melalui beberapa kutipan wawancara berikut:

- “Apa ya, rasanya mereka senang-senang aja kalo di kasi hp itu (If 7).”
 “Dampak negatifnya itu dari segi ekomoni ya, karena jadi sering beli paket data (If 19).”
 “Bisa dibilang ga ada ya kan banyak video belajar juga di sana (If 21).”
 “Ga ad ya, karena kalo ga dikasi hp paling dia minta gendong terus (If 24)”
 “Ketergantungan kali ya, karena kalo dilarang dia nangis (If 28).”
 “Ga ada lah ya, kan banyak konten anak-anak sama buat belajar huruf-huruf disana (If 30).”
 “Ga terlalu nampak nian dampaknya karena juga masih kecil kan (If 31).”
 “Aman aja kayaknya ya, kan dia nontonnya vidio anak-anak (If 33).”
 “Nangis-nangis kalo ga ada gadget (If 38).”
 “Susah lepas dari hp nya itu, padahal matanya sudah merah (If 41).”
 “Katanya bisa bikin anak tantrum gitu ya bu (If 44).”
 “Mengganggu kecerdasannya sih ya u, tapi agak susah dilarang (If 49).”
 “Apa ya mba, suka nangis-nangis kayaknya ya (If 55).”
 “Kalo denger-denger dari teman sih kayaknya bisa mengganggu perkembangan, tapi ya itulah susah ngelarangnya (If 58).”
 “Suka tantrum bu, kalo ga dikasi nangis terus (If 59).”

Jawaban serupa ditemui pada beberapa informan lainnya. Pernyataan informan ini dianalisis secara naratif dalam reduksi data pada tabel 3.

Tabel 3. Reduksi Data Kesadaran Orang tua Akan Dampak Negatif Penggunaan Gadget dalam Proses Pengasuhan

Hasil Wawancara Mendalam	Hasil Observasi
Sebagian orang tua tidak menyadari adanya dampak negatif dari penggunaan gadget pada anak usia dini (If 1, If 2, If 3, If 4, If 7, If 9, If 11, If 12, If 15, If 16, If 21, If 22, If 23, If 24, If 25, If 26, If 27, If 29, If 30, If 31, If 33, If 34, If 35, If 36, If 39, If 40, If 42, If 45, If 46, If 47, If 48, If 50, If 56, If 57)	Sebagian anak terlihat tenang meskipun tidak sedang menggunakan gadget (If 1, If 7, If 9, If 10, If 11, If 12, If 15, If 20, If 21, If 22, If 24, If 30, If 31, If 33, If 34, If 36, If 39, If 48, If 50, If 51, If 52).
Sebagian orang tua menyadari terdapat dampak negatif dari penggunaan gadget pada anak usia dini (If 5, If 6, If 8, If 10, If 13, If 14,	Sebagian anak sulit terlepas dari gadgetnya (5, 6, 8,10, 13, 14, 17, 18, 19, 28, 37, 38, 40, 41, 43, 44, 45, 49, 55, 58, 59, 60).

If 17, If 18, If 19, If 20, If 28, If 32, If 37, If 38,
 If 41, If 43, If 44, If 49, If 51, If 52, If 53, If 54,
 If 55, If 58, If 59, If 60)

Strategi orang tua dalam membatasi penggunaan gadget pada anak dapat terlihat dari beberapa kutipan wawancara berikut:

“Didampingi, dari jauh, dia nonton di depan saya masak di belakang, tapi suara tontonannya masih kedengaran (If 6).”

“Abis saya idupin gadgetnya itu saya duduk sebentar liat dia nonton apa, kalo sudah tenang saya tinggalin kerja (If 19).”

“Dia bisa idupin sendiri jadi kadang saya ga tau kalo dia lagi main hp (If 20).”

“Saya temanin dia nonoton apa, takut ada iklan yang ga pantas kan (If 27)”

“Ada yang nemanin dia nonton, kalo ga saya ya ayahnya (If 29).”

“Iya ditemanin karena masih kecil kan belum bisa sendiri pake gadgetnya (If 31).”

“Adalah ditemanin, kan dia belum bisa ganti-ganti sendiri (If 35)”

“Biasanya kakaknya yang nemanin, biar sama-sama nontonnya (If 40).”

“Dia bisa cari videonya sendiri, jadi udah biasa (If 42).”

“Ditemanin terus, karena dia juga ga mau nonton sendiri (If 44).”

“Pastila ditemani kan dia pengen minta tukar-tukar (If 49).”

“Ayahnya biasanya yang nemanin dia kalo lagi main tablet (If 51).”

“Saya temanin kadang-kadang, kalo ga ya dia sendiri aja nontonnya (If 54).”

“Ga mau dia katanya bisa nonton sendiri (If 58).”

“Dia udah bisa belajar sendiri pakai hpnya itu (If 60).”

Jawaban serupa juga ditemukan pada responden lainnya. Pernyataan informan ini dianalisis secara naratif dalam reduksi data pada tabel 4.

Tabel 4. Reduksi Data Alasan Orang Tua Menggunakan Gadget dalam Proses Pengasuhan

Hasil Wawancara Mendalam	Hasil Observasi
Sebagian orang tua mendampingi anaknya saat menggunakan gadget (If 6, If 14, If 21, If 24, If 26, If 27, If 28, If 29, If 31, If 33, If 35, If 38, If 41, If 44, If 46, If 47, If 49, If 50, If 51, If 56)	Sebagian anak terlihat sedang mengakses konten lagu-lagu balita (If 3, If 16, If 18, If 23, If 24, If 25, If 26, If 27, If 28, If 40, If 41, If 44, If 45, If 46, If 47, If 49, If 53, If 54, If 55)
Sebagian orang tua tidak mendampingi anaknya saat menggunakan gadget (If 2, If 3, If 4, If 5, If 6, If 7, If 8, If 9, If 10, If 11, If 12, If 13, If 15, If 16, If 18, If 22, If 23,	Sebagian anak terlihat sedang mengakses video pendek (If 4, If 5, If 6, If 7, If 8, If 9, If 13, If 14, If 30, If 33, If 35)

If 25, If 30, If 31, If 32, If 34, If 40, If 44, If 45, If 48, If 52, If 53, If 54, If 55)	Sebagian anak tampak sedang bermain game menggunakan gadget (If 37, If 38, If 56)
--	---

Sebagian orang tua memberikan gadget sebagai sarana edukasi (If 1, If 17, If 19, If 20, If 21, If 29, If 36, If 37, If 39, If 42, If 43, If 57, If 58, If 59, If 60)	Sebagian anak tampak sedang mengakses video pembelajaran (If 2, If 17, If 19, If 21, If 29, If 37, If 42, If 43, If 57, If 58, If 59, If 60)
--	--

Hasil penelitian menunjukkan penggunaan gadget dalam pengasuhan anak usia dini telah menjadi kebiasaan umum orang tua. Pada umumnya orang tua menggunakan gadget untuk menenangkan anak ketika orang tua sedang bekerja atau melakukan aktivitas rumah tangga. Gadget dipandang sebagai solusi praktis yang mampu mengurangi rewel dan meningkatkan ketenangan anak dalam waktu singkat.

Selain itu, orang tua juga memandang gadget sebagai media pembelajaran yang efektif. Orang tua menilai konten edukatif dapat membantu anak mengenal huruf, angka, warna serta lagu anak. Pandangan ini mendorong orang tua untuk memberikan gadget agar dapat mendukung perkembangan kognitif anak. Pandangan positif ini sering kali membuat durasi penggunaan gadget tidak terkontrol.

Penelitian ini juga menemukan bahwa sebagian besar orang tua belum sepenuhnya menyadari dampak negatif penggunaan gadget secara berlebihan. Beberapa orang tua mengungkapkan adanya perubahan perilaku anak setelah menggunakan gadget. Perilaku ini cenderung ke arah negatif seperti mudah marah ketika gadget diambil, kurang responsif terhadap lingkungan sekitar, serta berkurangnya interaksi sosial dengan keluarga dan teman sebaya. Meskipun gejala tersebut dirasakan, tidak semua orang tua mengaitkannya secara langsung dengan penggunaan gadget.

Sebagian orang tua telah menerapkan upaya pengendalian penggunaan gadget dalam pengasuhan. Upaya ini berupa pembatasan waktu penggunaan, pendampingan saat anak mengakses gadget, serta pemilihan konten yang sesuai dengan usia anak. Orang tua yang telah menerapkan strategi ini dalam pengasuhan anak umumnya memiliki kesalahan lebih tinggi terhadap risiko penggunaan gadget terhadap perkembangan anak. Namun, penerapan aturan tersebut belum dilakukan secara menyeluruh dan konsisten oleh setiap orang tua.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan adanya variasi pandangan orang tua terhadap penggunaan gadget dalam pengasuhan anak usia dini. Perbedaan pandangan ini memengaruhi pola penggunaan gadget oleh anak, baik dari segi durasi, tujuan penggunaan, maupun tingkat pendampingan orang tua. Penemuan ini menegaskan pentingnya peningkatan pemahaman orang tua mengenai penggunaan gadget yang bijak agar dapat mendukung tumbuh kembang anak secara optimal.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget dalam pengasuhan anak usia dini telah umum bagi orang tua. Orang tua memandang gadget sebagai sarana praktis untuk menenangkan anak serta sebagai media hiburan dan pembelajaran. Pandangan ini mendorong orang tua untuk memberikan akses gadget kepada anak dalam aktivitas sehari-hari. Namun, sebagian besar orang tua belum sepenuhnya

menyadari dampak negatif penggunaan gadget yang berlebihan, seperti ketergantungan, berkurangnya interaksi sosial, serta gangguan perkembangan anak. Meskipun beberapa orang tua telah menerapkan strategi pengendalian berupa pembatasan waktu, pendampingan, dan pemilihan konten sesuai usia, penerapan strategi tersebut belum dilakukan secara konsisten. Pandangan orang tua berperan penting dalam menentukan pola penggunaan gadget pada anak usia dini. Maka, diperlukan peningkatan pemahaman dan literasi pengasuhan di era digital agar orang tua dapat menggunakan gadget secara bijak sebagai sarana pendukung perkembangan anak, tanpa mengabaikan pentingnya interaksi langsung dan stimulasi yang optimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada orang tua yang telah bersedia menjadi responden dan berpartisipasi secara aktif dalam penelitian ini.

Penulis juga menyampaikan apresiasi dan terima kasih kepada Program Studi D3 Kebidanan, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Bengkulu atas dukungan akademik, fasilitas, serta arahan yang diberikan sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pengasuhan anak usia dini dan kesehatan ibu dan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- American Academy of Pediatrics. (2020). *Media and young minds*. Pediatrics, 145(1), e20194040. <https://doi.org/10.1542/peds.2019-4040>
- Arifin, Z., & Fauziah, P. Y. (2021). Peran orang tua dalam pengawasan penggunaan gadget pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1041–1052. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.746>
- Hidayati, N., & Munawaroh, H. (2020). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 89–98.
- Kurniawati, D., & Baroroh, R. (2021). Pola asuh orang tua dalam penggunaan media digital pada anak usia dini. *Early Childhood Education Journal of Indonesia*, 10(1), 45–54.
- Livingstone, S., & Blum-Ross, A. (2020). *Parenting for a digital future: How hopes and fears about technology shape children's lives*. Oxford University Press.
- Nugroho, A., & Lestari, S. (2022). Persepsi orang tua terhadap penggunaan gadget sebagai media pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Awal*, 7(1), 23–31.
- Radesky, J. S., & Christakis, D. A. (2020). Increased screen time: Implications for early childhood development and behavior. *Pediatric Clinics of North America*, 67(2), 353–366. <https://doi.org/10.1016/j.pcl.2019.11.001>

- Setiawan, H., & Sari, M. P. (2023). Literasi digital orang tua dalam mendampingi anak usia dini menggunakan gadget. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 17(2), 215–227.
- WHO. (2019). *Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep for children under 5 years of age*. World Health Organization.
- Yuliani, N., & Rahmawati, I. (2024). Strategi pendampingan orang tua dalam mengurangi dampak negatif penggunaan gadget pada anak usia dini. *Jurnal Kesehatan Ibu dan Anak*, 18(1), 55–63.