

INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET OLEH ANAK USIA DINI DITINJAU DARI POLA ASUH ORANG TUA

Ni Luh Gede Mita Widiastiti¹, Gusti Ngurah Sastra Agustika²

^{1,2}Jurusan Pendidikan Dasar
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: mitawidi0@gmail.com¹, gn.sastra.a@undiksha.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara pola asuh demokratis dengan intensitas penggunaan gadget oleh anak usia dini. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode korelasi dan ex-post facto. Penentuan sampel pada penelitian menggunakan multistage random sampling yang merupakan perpaduan antara dua teknik sampling yaitu teknik clusters sampling dan purposional random sampling. Berdasarkan hasil di peroleh sebanyak 216 orang tua anak yang tersebar pada 10 TK yang berada di wilayah Kabupaten Badung. Data yang dikumpulkan menggunakan kuesioner yang terlebih dahulu diuji pernyataan yang akan digunakan. Untuk menguji hipotesis menggunakan teknik korelasi product moment. Hasil perhitungan pada penelitian menunjukkan dimana r hitung sebesar 0,151 dan r tabel dengan N=216 pada taraf signifikan 5% sebesar 0,138 jadi r hitung lebih besar dari r tabel (0,151>0,138). Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara pola asuh demokratis dengan intensitas penggunaan gadget oleh anak usia dini yang berada di wilayah Kabupaten Badung.

Kata-kata Kunci: pola asuh demokratis, intensitas penggunaan gadget, teknologi, anak usia dini

Abstract

This study aims to determine the relationship between democratic parenting with the intensity of the use of gadgets by early childhood. In this research the method used is the correlation and ex-post facto methods. Determination of the sample in the study using multistage random sampling which is a combination of two sampling techniques, namely clusters sampling and purposional random sampling techniques. Based on the results obtained as many as 216 parents of children spread over 10 kindergartens in the Badung regency. Data collected using a questionnaire which is first tested statement that will be used. To test the hypothesis using the product moment correlation technique. The results of calculations in the study showed that r count was 0.151 and r table with N = 216 at a 5% significance level of 0.138 so r hitung was greater than r table (0.151> 0.138). Based on the results of the study it can be concluded that there is a positive and significant relationship between democratic parenting with the intensity of the use of gadgets by young children who are in the area of Badung Regency.

Keywords: democratic parenting, intensity of gadgets usage, technology, early childhood

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin maju yang ditandai dengan beredarnya barang-barang elektronik yang dapat membantu manusia, teknologi juga sangatlah penting digunakan untuk mengakses informasi yang up to date (terkini) baik dari dalam negeri hingga di dunia, sekarang apapun yang terjadi di dunia dapat diketahui dengan cara menyambungkan alat teknologi dengan

koneksi internet yang sudah ada, sehingga akan mendapatkan informasi dengan mudahnya. Pesatnya perkembangan teknologi tidak bisa dihindari, nampaknya tidak bisa dihindari, bahkan teknologi sekarang merupakan benda yang sangat diperlukan oleh manusia, awalnya perkembangan teknologi hanyalah sebagai alat untuk membantu dalam kepentingan berbisnis. Seiring dengan perkembangan teknologi, dunia pendidikan juga merasakan perkembangannya (Ngafifi, 2014). Tidak salah memang teknologi pada masa kini sangat diperlukan oleh semua kalangan baik orang dewasa maupun anak-anak. Sebab teknologi yang digunakan sekarang berbeda jauh dengan teknologi yang diterapkan dahulu.

Pada bidang pendidikan teknologi sering digunakan untuk membantu dalam media pembelajaran seperti audio visual, video, dan masih banyak lagi yang bisa diterapkan dalam dunia pendidikan. Keberadaan media elektronik dalam proses pembelajaran di PAUD memiliki peranan yang penting, adanya teknologi di dunia pendidikan menjadikan proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Selain itu bagi guru juga lebih memudahkan penyampaian materi kepada anak sehingga capaian pendidikan lebih mudah tercapai. Media pembelajaran elektronik yang diterapkan lebih menarik minat anak sehingga akan memudahkan anak untuk mengerti tujuan pembelajaran yang dijelaskan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran elektronik memang sangat memberikan dampak yang baik bagi proses pembelajaran. Selain di dunia pendidikan pemanfaatan penggunaan teknologi dapat dirasakan pada lingkungan sekitar contohnya penggunaan gadget.

Teknologi yang tidak asing bagi semua kalangan terutama masyarakat luas dinamai dengan gadget. Gadget adalah suatu perangkat elektronik kecil yang memiliki tujuan dan fungsi khusus untuk mengunduh informasi-informasi terbaru, sehingga membuat hidup manusia menjadi praktis (Setianingsih, 2018). Gadget diketahui memiliki banyak tipe dan jenis kegunaannya dan menarik digunakan oleh anak. Penggunaan gadget pada anak, tidak asing kita lihat. Gadget pada masa kini telah memiliki beberapa macam aplikasi yang sangat bervariasi, dimulai dari games yang bertemakan pembelajaran serta aplikasi yang dapat menghibur anak pada saat bermain (Novitasari dan Khotimah, 2016). Namun kecenderungan penggunaan gadget pada anak yang tidak tepat akan menjadikan anak kurang peduli dengan kesehatan dan teman-teman yang ada di lingkungan sekitarnya. Saat ini banyak orang tua yang kurang peduli dengan intensitas penggunaan gadget pada anaknya. Pengasuhan anak juga lebih diberikan kepada orang lain. Hal ini menunjukkan pendapat yang sama dengan observasi di lapangan bahwa memang benar lebih banyak orang tua mengizinkan anaknya menggunakan gadget sebagai teman bermainnya agar anak lebih mudah bermain tanpa harus dicari anak hanya akan berada di rumah. Hal ini akan mengakibatkan kurangnya interaksi anak dengan orang lain yang akan mengakibatkan anak kurang peduli dengan orang lain yang ada di sekitarnya. Ketika anak bertemu dengan temannya anak akan tidak terbiasa bermain dengan leluasannya karena memikirkan permainan yang lebih asik di gadgetnya.

Penggunaan gadget pada kelompok usia kanak-kanak memiliki dampak negatif yang akan mengakibatkan semakin memprihatinkan perkembangan anak, anak-anak yang terlalu sering beradaptasi dengan gadget akan lebih mudah menemukan fitur-fitur yang belum sepatutnya ditonton oleh anak sehingga akan mengganggu perkembangan anak, fitur-fitur tersebut jika belum difilter dengan usia anak juga akan mengakibatkan gangguan pada psikologis anak itu sendiri. Pendampingan orang tua sangatlah diperlukan oleh anak dalam menggunakan gadget. Pada penelitian Delima, Arianti, dan Pramudyawardani (2015) menemukan bahwa penggunaan perangkat teknologi terutama pada anak untuk game yakni (94%) orang tua menyatakan bahwa anak mereka sudah terbiasa menggunakan perangkat teknologi untuk bermain game tanpa adanya bantuan dari orang tuanya untuk mencarikan aplikasi yang diinginkan anak. Anak membutuhkan waktu untuk bermain game (63%) selama 30 menit untuk sekali bermain game dan (15%) menggunakan waktu 30-60 menit untuk sekali bermain game namun jika tidak ada pengawasan intensitasnya bias semakin tinggi. Di Indonesia penggunaan gadget dapat dalam bentuk smartphone, laptop, tablet, komputer, kamera dan lainnya namun anak-anak pada usia 5-6 tahun lebih mengenal smartphone, tablet untuk digunakan dalam bermain atau belajar menggunakan media pembelajaran elektronik.

Kegunaan setiap gadget itu berbeda-beda seperti smartphone kegunaannya dapat menghubungi seseorang dari jarak yang dekat hingga yang jauh sehingga seberapa jauh jarak orang yang akan kita tuju maka akan terasa dekat jika dapat berkomunikasi menggunakan gadget. Dengan keunggulan gadget yang begitu banyak, ketertarikan masyarakat untuk menggunakan semakin meningkat. Faktanya gadget tidak saja dikenal dikalangan remaja (usia 12-21 tahun), dewasa atau

lanjut usia (usia 60 tahun keatas), namun dikenal juga pada anak-anak (usia 7-11 tahun) dan gadget juga sudah diperkenalkan oleh anak (usia 3-6 tahun) yang seharusnya belum bisa dikenalkan namun sekarang sudah tidak asing lagi bagi anak umur 3-6 tahun ini (Novitasari dan Khotimah, 2016). Sudah hal biasa pada saat ini mengetahui penggunaan gadget pada anak, disamping gadget mempunyai berbagai macam fitur dan aplikasi, anak akan lebih merasa nyaman dapat bermain menggunakan gadget tanpa harus mengeluarkan tenaga yang banyak. Bahkan sekarang gadget dapat menjadi sahabat manusia

Penggunaan gadget untuk anak usia dini didasari dengan pengasuhan orang tua terhadap anaknya. Jika orang tua yang memiliki pola asuh otoriter kepada anaknya atau sering kita ketahui dengan orang tua yang taat pada aturan dan nilai-nilai yang berlaku akan cenderung tidak memberikan penggunaan gadget bagi anaknya. Pendapat Warisyah (2015) menyatakan bahwa ketika anak mengaplikasikan gadget hendaknya perlu ada pendampingan pada anaknya untuk bermain menggunakan gadget, sehingga orang tua dapat memilah fitur-fitur yang digunakan oleh anak, hal tersebut yang diterapkan oleh pola asuh otoriter. Sedangkan orang tua yang memilih penerapan pola asuh demokratis memberikan gadget sejak dini pada anaknya, karena mereka beranggapan bahwa gadget mempermudah anak dalam bermain dan orang tua juga akan dipermudah untuk beraktifitas, tetapi yang memiliki penerapan demokratis sering membatasi terhadap penggunaan gadget untuk anak jika melampaui batasnya (Noorsahiha, 2016). Selain itu jika memiliki penerapan pola asuh permisif lebih membebaskan penggunaan gadget pada anaknya tanpa adanya pengawasan dan kontrol penggunaan kepada anaknya yang menurut orang tua akan meringankan dan memberikan kebebasan orang tuanya dalam melaksanakan aktivitas (Chusna, 2017). Tipe pola asuh sangat mempengaruhi karakteristik dan perkembangan anak terhadap penggunaan media elektronik. Disamping itu harapan dari banyak orang tua kepada anak salah satunya meningkatkan minat dan termotivasi untuk belajar, pada saat anak memiliki minat dan motivasi tinggi materi pembelajaran akan dengan mudahnya untuk dimengerti (Aulina, 2018).

Namun tidak bisa kita hindari dampak yang kurang baik bagi anak, dampak yang sering kita temui di lapangan adalah cara berfikir dan perilaku anak sehari-harinya akan terganggu karena ketergantungan menggunakan gadget yang mengakibatkan intensitas penggunaan gadget pada anak semakin tinggi, proses interaksi dengan teman disekitar juga akan lebih tidak efektif karena hanya bermain menggunakan gadget tanpa saling sapa dengan temannya, selain itu dampak dari konten yang ada pada gadget sangatlah membahayakan karena konten-konten yang ada di gadget belum di filter mana saja yang untuk anak dan orang dewasa tentu sangat membahayakan apabila anak-anak menonton konten yang belum seharusnya dapat dipertontonkan beresiko merusak psikologis anak.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Ismanto dan Onibala (dalam Sujianti, 2018) menyatakan bahwa pada saat anak bermain gadget, mereka akan memilih bermain pada gadget yang disukainya. Penelitian lain juga mengungkapkan bahwa Indonesia merupakan negara yang aktif dalam penggunaan sosial media. Indonesia mempunyai 79,7% user aktif dan mengalahkan Filipina (78%), Malaysia (72%), Cina (67%). Penggunaan gadget pada usia 5 tahun yaitu 38% pada tahun 2011, menjadi 72% pada tahun 2013, pada tahun 2015 yaitu 80%. Anak banyak menggunakan gadget sebagai sarana bermain, 23%, sedangkan dari 82% orang tua melaporkan bahwa mereka online setidaknya sekali dalam seminggu data tersebut menunjukkan bahwa memang benar penggunaan gadget sangatlah digemari baik dari orang dewasa, anak-anak maupun lansia (Gunawan, 2017). Namun untuk mendukung upaya pendidikan anak usia dini sulit terlepas dalam penggunaan teknologi terutama gadget. Disamping memiliki dampak negatif tetapi gadget tetap dapat menawarkan kemudahan dan berbagai variasi dalam proses anak mempelajari banyak hal (Alia dan Irwansyah, 2018). Menurut penelitian yang dilakukan Machmud (2018) menyebutkan bahwa dampak positif dari penggunaan gadget, khususnya oleh anak diantaranya dapat melatih daya ingat dan pemahaman anak dalam berilmu, misalnya pada penambahan kosa kata anak, dengan adanya aplikasi yang menarik dapat membuat anak lebih tertarik dalam belajar karena dilengkapi dengan berbagai musik dan gambar. Anak-anak juga tidak membutuhkan waktu yang lama untuk memahami suatu materi.

Para orang tua tidak hanya mengetahui dan meyakini manfaat dari gadget, dengan adanya teknologi khususnya pada dunia pendidikan yang digunakan sebagai media pembelajaran yang berbasis elektronik. Penelitian oleh Tirtayani, Magta, dan Iestari (2017) menyatakan bahwa media elektronik merupakan media yang tepat dan baik untuk merangsang anak dalam melakukan proses

belajar, alat pembelajaran yang dimanipulasi semenarik mungkin dapat meningkatkan minat anak serta dapat mempengaruhi pikiran, perasaan, perhatian dan sikap siswa sehingga memberikan dampak yang positif dari proses dan tujuan pembelajaran. Selain itu dengan memanipulasi media dalam bentuk animasi bergerak maupun audio visual anak lebih mengerti dan tujuan pembelajaran mudah tercapai. Penggunaan informasi dan teknologi juga menjadi tuntunan. Namun untuk merancang media pembelajaran elektronik memerlukan kemampuan khusus ini yang menimbulkan berbagai pandangan mengenai penggunaannya. Menurut Amalia (2019) bahwa orang tua memiliki pemahaman mengenai penggunaan media elektronik sangat berguna dan memudahkan pekerjaan sehingga mereka cenderung akan memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar. Pemahaman yang baik dari orang tua ini tidak terlepas dari faktor personal yang dimilikinya seperti pendidikannya. Berbeda dengan pemahaman Marlina (2018) menyatakan jika orang tua memiliki pemahaman yang baik terkait penggunaan media elektronik sebagai media pembelajaran akan memiliki pandangan bahwa jika penggunaan media elektronik mengarah pada pembelajaran yang memiliki dampak positif orang tua akan memiliki pandangan dan memberikan penggunaan media elektronik secara tepat, tetapi orang tua juga berhak untuk melarang penggunaan media pembelajaran elektronik yang tidak mendukung proses pembelajaran. Hal tersebut dinilai sangat penting karena mampu menentukan masa depan dari anak. Berdasarkan pemaparan pada kajian tersebut, kajian ini meneliti seberapa besar intensitas yang dihasilkan oleh anak-anak dalam penggunaan gadgetnya yang didasari oleh pola asuh orang tua yang diterapkan di rumah. Menurut Zulfitria (2017) untuk mengurangi penggunaan gadget pada anak dapat ditentukan dengan pola asuh yang diterapkan oleh orang tua, khususnya ketika anak sedang menggunakan gadgetnya. Orang tua hendaknya memberikan pengertian khusus mengenai cara menggunakan gadget itu sendiri sehingga anak dapat membatasi penggunaan gadgetnya tersebut. Anak yang kurang mendapatkan informasi oleh orang tuanya akan dengan mudahnya salah mengaplikasikan gadget yang dimilikinya, sehingga anak akan lupa waktu dalam mengerjakan kewajiban sekolah sebagai pelajar maupun kewajibannya di rumah, hal kecil seperti itu dapat membantu mengatasi penggunaan gadget yang tidak penting bagi anak.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian merupakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian survei dengan alasan semua anggota sampel atau responden dalam penelitian survei akan menjawab pernyataan yang sama yang telah diberikan saat pengambilan data yang sudah terlebih dahulu diuji oleh *judges*, penelitian ini mengukur nilai variabel, menguji hipotesis tentang perilaku, karakteristik objek, yang ada di lapangan untuk mendapatkan data yang terjadi pada masa lampau atau saat ini yang secara detail dan aktual, penelitian ini pada umumnya adalah penelitian korelasi. Pada penelitian ini menggunakan metode korelasi dan *ex-post facto*. Berdasarkan hal tersebut adapun hubungan variabel penelitian dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Rancangan Variabel Penelitian

Keterangan gambar:

X = Variabel Pola Asuh

Y = Variabel Intensitas Penggunaan Gadget

Populasi penelitian ini adalah orang tua/wali anak didik taman kanak-kanak yang ada di wilayah Kabupaten Badung, dengan jumlah 10.978 wali murid. Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *multistage random* sample yang memadukan dua teknik sampling dengan jumlah 256 namun

yang bersedia menjadi responden 216 orang tua anak yang tersebar pada 10 TK di Kabupaten Badung yang tersebar diseluruh kecamatan yang ada di Kabupaten Badung.

Selanjutnya untuk menganalisis data yang digunakan adalah Uji Validitas dengan melihat korelasi *pearson product moment*(r), Uji Reliabilitas dilakukan dengan menguji statistik *cronbach's alpha* (α), dan Uji Normalitas menggunakan uji *Chi Kuadrat*, Uji Linearitas dengan melihat *Deviation for linearity*, untuk mengetahui hubungan antar variabel satu dengan yang lainnya dilakukan analisis menggunakan teknik *korelasi product moment*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk memenuhi uji hipotesis, perlu dilakukan uji normalitas data dan uji linearitas instrument penelitian terlebih dahulu. Dalam analisis ini digunakan analisis Chi Kuadrat (χ^2), dengan kriteria penilaian adalah jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ maka sebaran data berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji linieritas. Kriteria yang digunakan adalah nilai signifikansi *deviation from linearity* $> 0,05$ sebagai hubungan yang linier. Berikut rangkuman hasil uji normalitas sebagaimana dapat disajikan pada tabel 1.

Tabel 1.
Hasil Uji Normalitas Tabel Kerja *Chi Square* Skor Intensitas Penggunaan Gadget

Interval nilai	f0	Fh	fo-fh	(fo-fh) ²	(fo-fh) ² /fh
21,35-23,33	9	4.92	4.08	16.6464	3.383414634
23,33-25,31	21	29.35	-8.35	69.7225	2.375553663
25,31-27,29	80	73.72	6.28	39.4384	0.534975583
27,29 - 29,27	66	73.72	-7.72	59.5984	0.808442756
29,27-31,25	36	29.35	6.65	44.2225	1.506729131
31,25-33,23	4	4.92	-0.92	0.8464	0.17203252
	216	216	0.02	230.4746	8.781148288

Dari hasil analisis pada tabel 1 diperoleh *Chi Kuadrat* hitung ($\chi^2_{hitung} = 8,78$) kemudian selanjutnya nilai tersebut dibandingkan dengan *Chi Kuadrat* tabel dengan taraf signifikan 5% dan $dk = \text{jumlah baris} - 1 = 6 - 1 = 5$, didapatkan harga *Chi Kuadrat* tabel sebesar 11,07. Hal tersebut menunjukkan bahwa $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ yang berarti data intensitas penggunaan gadget berdistribusi **normal**. Selanjutnya dilanjutkan dengan angka-langkah uji *Chi Square* (χ^2) skor pola asuh demokratis dapat disajikan pada tabel 2.

Tabel 2.
Hasil Uji Normalitas Tabel Kerja *Chi Square* Skor Pola Asuh Demokratis

Interval nilai	f0	Fh	fo-fh	(fo-fh) ²	(fo-fh) ² /fh
33,14-37,92	4	4.92	-0.92	0.8464	0.17203252
37,92-42,7	19	29.35	-10.35	107.1225	3.649829642
42,7-47,48	72	73.72	-1.72	2.9584	0.040130222
47,48-51,96	81	73.72	7.28	52.9984	0.718914813
51,96-57,04	39	29.35	9.65	93.1225	3.172827939
57,04-61,82	1	4.92	-3.92	15.3664	3.123252033
	216	216	0.02	272.4146	10.87698717

Sesuai hasil analisis sebagaimana tertera pada tabel 2 diperoleh *Chi Kuadrat* hitung ($\chi^2_{hitung} = 10,87$) selanjutnya nilai tersebut dibandingkan dengan *Chi Kuadrat* tabel dengan taraf signifikan 5% dan $dk = \text{jumlah baris} - 1 = 6 - 1 = 5$, didapatkan harga *Chi Kuadrat* tabel sebesar 11,07. Hal tersebut menunjukkan bahwa $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ yang berarti data pola asuh demokratis adalah normal.

Uji linearitas dilakukan dengan kriteria apabila nilai signifikansi *Deviation from linearity* > 0,05 maka hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat adalah linier. Hasil uji linearitas disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3.
Hasil Uji Linieritas

		ANOVA Table					
			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Intensitas Penggunaan Gadget * Pola Asuh Demokratis	Between Groups	(Combined)	131.701	18	7.317	1.845	.023
		Linearity	24.177	1	24.177	6.095	.014
		Deviation from Linearity	107.524	17	6.325	1.595	.068
Within Groups			781.391	197	3.966		
Total			913.093	215			

Dari hasil perhitungan menggunakan bantuan SPSS di dapatkan hasil analisis uji linieritas intensitas penggunaan gadget terhadap pola asuh dengan melihat hasil signifikansi linearity 0,68 yang merupakan lebih besar dengan taraf signifikansi 5%(0,05), bahwa variabel intensitas penggunaan gadget terhadap pola asuh memenuhi uji linieritas. Selanjutnya hasil perhitungan analisis korelasi *Product Moment* menunjukkan koefisien korelasi sebesar 0,151. Selanjutnya dikonsultasikan pada r_{tabel} dengan N= 216 dan taraf signifikansi 5% diperoleh sebesar 0,138 ini menunjukkan bahwa adanya hubungan yang signifikan

Dalam hasil analisis ini juga berkaitan dengan hasil penelitian Zaini dan Soenarto (2019) menurut penelitian yang diteliti menyatakan bahwa tingginya penggunaan gadget pada anak usia 4-6 tahun disebabkan oleh pola asuh dalam penggunaan teknologi pada anak usia dini. Penggunaan gadget memberikan dampak pada perkembangannya. Dalam menggunakan media elektronik anak sering memilih permainan dan terlalu ekstrem, dalam permainan ini yang perlu orang tua awasi dalam penggunaan media elektronik untuk anak usia dini. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa 90% orang tua beranggapan bahwa alat elektronik yang digunakan anak berupa *smartphone* dan tablet yang mudah dibawa kemana-mana. Kecenderungan anak dalam menggunakan gadget untuk bermain lebih tinggi dari penggunaan untuk edukasi hal tersebut perlu diperhatikan oleh orang tua. Orang tua harus tegas mendidik jika anak terlalu berlebihan menggunakan gadget, karena tanpa pengawasan orang tua anak akan melihat yang tidak baik untuk kesehatan psikologisnya. sementara 78% orang tua menyatakan jika media elektronik dipergunakan dengan bijak dalam proses pembelajaran seperti menulis, bergambar dan menyanyi yang dapat mengasah kemampuan anak sangatlah membantu tujuan pendidikan. Sementara pada penelitian yang dilakukan, bahwa adanya hubungan yang positif dan signifikan antara pola asuh orang tua akan terhadap intensitas penggunaan gadget dengan hasil yang menunjukkan nilai rata-rata 47,48. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang cukup besar dibandingkan dengan nilai rata-rata pada kuesioner intensitas penggunaan gadget yang diperoleh 27,29. Rendahnya nilai rata-rata intensitas penggunaan gadget yang disebabkan oleh kurangnya dukungan dari orang tua. Pengasuhan yang diterapkan dalam hal ini sangatlah penting karena akan mampu menentukan masa depan anak usia dini, pendapat ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Marlina (2018).

Pada analisis penelitian ini pada variabel pola asuh memiliki skor yang poin yang tinggi sebesar 47,48 yang menunjukkan bahwa sebagian orang tua setuju dengan memberikan anaknya gadget tanpa melaksanakan pengawasan. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Nurhaeda (2018) menyatakan bahwa kebanyakan pendapat orang tua lebih mengarah pada pendapat penggunaan yang menimbulkan dampak negative bagi perkembangan anak diantaranya tingkat radiasi gelombang elektromagnetik yang dirasakan anak lebih tinggi jika terlalu banyak menggunakan gadget, selain itu daya konsentrasi anak akan terganggu dengan adanya permainan yang tidak ada unsur dengan pembelajaran, namun efeknya tidak terlihat secara langsung. Hal ini merupakan sejalan dengan penelitian yang lebih mengarah pemberian penggunaan gadget pada anak. Tanpa

disadari bahwa anak sudah banyak mengalami kecanduan dalam penggunaan gadget yang dilihat dari intensitas penggunaannya. Menurut penelitian(Warisyah, 2015) ketika anak memanfaatkan penggunaan benda elektronik tentu harus adanya pengawasan oleh orang tua, orang tua memang sangat penting atau menjadi tombak perkembangan anaknya sendiri. Perilaku orang tua juga akan mudah ditiru oleh anaknya. Dari hasil penelitian menurut (Ayouby, 2017) yang menyatakan bahwa intensitas penggunaan gadget dapat dilihat dari seberapa lama penggunaan gadget dalam satu hari. Intensitas penggunaan yang tinggi akan mengarah pada kehidupan anak yang cenderung hanya bermain di dalam rumah dan tidak memperhatikan lingkungan di sekitarnya. Hal ini juga menunjukkan bagaimana cara anak berperilaku terhadap orang yang berada disekitarnya. Penelitian ini memperoleh hasil memang benar terhadap hubungan yang positif antara variabel bebas dengan variabel terikatnya. Dalam hal ini perlunya upaya-upaya untuk mengatasi seperti pengawasan penggunaan gadget pada anaknya, pemanfaatan penggunaan media elektronik yang lebih bijak. Oleh karena itu orang tua dituntut untuk lebih kreatif dalam mengasuh anak, mendidik anak serta memberikan waktu pendampingan anak dalam bermain tidak hanya memfasilitasi namun juga perlu adanya kontrol dari orang tua dan mengarahkan anak dalam bermain. Menjadi orang tua tidaklah mudah pada saat ini tidak hanya dibutuhkan kesabaran namun dibutuhkan juga kecakapan. Gadget memang dibutuhkan untuk sarana komunikasi namun gadget bukanlah benda segalanya yang dapat membantu gadget juga memiliki dampak baik positif maupun negatifnya.

PENUTUP

Intensitas penggunaan gadget oleh anak usia dini dapat meningkat dengan tajam ketika pola asuh yang dipilih untuk diterapkan oleh orang tua tidak tepat, selain itu pendampingan orang tua akan penggunaan gadget juga membawa dampak yang positif jika dapat digunakan dengan baik namun jika tidak dilakukan kontrol maka penggunaannya bisa meningkat kearah yang negatif sehingga menimbulkan dampak negatif bagi anak. Untuk mengatasi penggunaan yang terlalu tinggi perlu adanya pembatasan dan permainan yang kreatif yang diberikan kepada anak. Intensitas penggunaan gadget yang baik bagi anak seperti pemanfaatan penggunaan gadget untuk proses pembelajaran sangatlah baik dan membantu pemahaman anak karena disertakan dengan media yang menarik yang tentunya akan meningkatkan daya tarik anak dan rasa ingin tahunya akan media tersebut. Namun kebanyakan orang tua sekarang ini bekerja setiap waktu dan memilih menitipkan anaknya kepada nenek, kakek atau diasuh oleh pengasuh, hal tersebut juga memberikan dampak bagi penggunaan gadget oleh anak usia dini, banyak manfaat dan dampak yang ditimbulkan oleh penggunaan gadget oleh anak usia dini, tergantung bagaimana cara kita mengaplikasikan dan mengontrol penggunaannya kepada anak agar dapat menghasilkan sesuatu yang baik bagi perkembangannya baik di dunia pendidikan maupun di kehidupan sehari-harinya. Pada penelitian ini kajian yang diperoleh bahwa adanya hubungan yang positif dan signifikan antara variabel bebas dan terikatnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alia, T., dan Irawansyah. (2018). Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital. *A Journal of Language, Literature, Culture, and Education POLYGLOT*, Volume 14(1), 65-78. Tersedia pada <https://ojs.uph.edu/index.php/PJL/article/view/639>
- Al- Ayouby, M.H. (2017). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini di Bandar Lampung. *SKRIPSI*. Program Studi S1 Sosiologi Universtas Lampung.
- Amalia, S. (2019). Persepsi Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini di TK Surabaya. Tersedia pada <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/download/27946/25568>
- Aulina, C.N. (2018). "Penerapan Metode Whole Brain Teaching dalam Meningkatkan Motivasi". *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 2(1), 1–12. Tersedia pada <https://www.obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/download/1/1>

- Chusna, P.A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan. Volume 17(2)*, 315-330. Tersedia pada <http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id/index.php/dinamika/article/viewFile/842/586>.
- Delima R., Arianti N.K., & Pramudyawardani, B. (2015). Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4-6Tahun. *Jurnal teknik informatikadan sistem informasi Vol.1 No.1*. Tersedia pada <https://journal.maranatha.edu/index.php/jutisi/article/view/569/565>
- Gunawan, M.A.A. (2017). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto Banyumanik Semarang. *PROPOSAL SKRIPSI*. Tersedia pada [http://eprints.undip.ac.id/55141/1/Proposal Meta Anindya \(22020113120050\).pdf](http://eprints.undip.ac.id/55141/1/Proposal%20Meta%20Anindya%20(22020113120050).pdf).
- Machmud, K. (2018). The Smarthphone use in Indonesian schools:The High School Students' Perspectives. *Journal of arts and Humanities, Volume 7(3)*, 33-40. Tersedia pada <https://doi.org/10.18533/journal.v7i3.1354>.
- Marlina, S. (2018). Hubungan Persepsi Orang Tua Tentang Dampak Smartphone Terhadap Perkembangan Sosial Pada Anak Di Kelompok Bermain Gugus I Kecamatan Nanggalo Kota Padang. *SKRIPSI*. Program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Padang.
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi, Volume 2(1)*, 33-43. Tersedia pada <https://journal.uny.ac.id/index.php/jppfa/article/view/2616>.
- Noorshahiha, M.F. (2016). The Level of Tolerance Sanctioning Children Using Gadgets by Parents Lead To Nomophobia. *Early Age Gadgets: International Journal art and Science 09(02)*. Tersedia pada [https://www.researchgate.net/profile/Mohd Yusof Abdullah/publication/312044965](https://www.researchgate.net/profile/Mohd%20Yusof%20Abdullah/publication/312044965).
- Novitasari, W. & Khotimah, N. (2016). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai Volume 05(03)*, 182-186. Tersedia pada [https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article /view/17261/15693](https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/17261/15693).
- Nurhaeda. (2018). Dampak penggunaan gadget pada anak usia dini pada pandangan Islam di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu. *Early Childhood Education Indonesian Journal, volume 1(2)*, 70-78. Tersedia pada <http://jurnal.unismuhpalu.ac.id/index.php/ECEIJ/article/viewFile/518/409>.
- Setianingsih, Ardani, A.F., & dan Khayati, T.N. (2018). Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Prasekolah dapat Mengakibatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas. *GASTER, Volume XVI(2)*, 191-205. Tersedia pada: <http://www.jurnal.stikes-aisyiyah.ac.id/index.php/gaster/article/download/297/191>.
- Sujianti. (2018). Hubungan Lama dan Frekuensi Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah di TK Islam AL Irsyad 01 Cilacap" *JURNAL KEBIDANAN, Volume 8(1)*, 54-65. Tersedia pada <http://ejournal.poltekkes-smg.ac.id/ojs/index.php/jurkeb/article/view/3735/91>.
- Tirtayani, L.A., Magta, M., & Lestari, N.G.A.M.Y. (2017). Teacher Frienly E-Flashcard:A Development Of Bilingual Learning Media For Young Learners. *Journal of Education Technology, Volume 1(1)*, 18-29. Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/10080/6416>
- Warisyah, Y. (2015). Pentingnya Pendampingan Dialogis Orangtua Dalam penggunaan gadget pada anak usia dini. Makalah disajikan dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan di FKIP Universitas Muhammadiyah Ponorogo, 7 November 2015 (online)*. Tersedia pada (<http://seminar.umpo.ac.id/index.php/semnasdik2015/article/viewFile/212/13>).

- Zaini, M., & Soenarto. (2019). Persepsi Orangtua terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 3(1), 254-264. Tersedia pada: <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/127>.
- Zulfitria. (2017). Pola asuh orang tua dalam penggunaan *smarthphone* pada anak sekolah dasar. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, Volume 1(2). Tersedia pada: <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika/article/download/2502/2070>.