

Peran Orangtua dan Penggunaan Gadget pada Anak Usia Sekolah

Linda Ishariani^{1*} Muhammad Taukhid²

¹Program Studi Sarjana Keperawatan STIKES Karya Husada Kediri, isharianilinda@gmail.com, 085852272743

²Program Studi Profesi Ners STIKES Karya Husada Kediri, mtaukhid88@gmail.com, 085213618101

Abstrak

Gadgets merupakan hal yang menarik dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak, yang menyebabkan penggunaan gadget pada anak meningkat setiap tahunnya, yang bisa berdampak bagi tumbuh kembang anak. Peran orang tua sangat berpengaruh pada penggunaan gadget pada anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara peran orang tua dan penggunaan gadget pada anak usia sekolah. Desain penelitian korelasional dengan pendekatan *cross sectional*, sampel yang digunakan 26 responden dari 120 populasi dengan menggunakan tehnik purposive sampling. Data dikumpulkan dengan instrumen kuesioner dan dianalisa dengan uji Spearman rho. Penelitian menunjukkan peran orang tua sebagian besar baik (61,5%) dan penggunaan gadget pada anak sebagian besar tinggi (69,2%). Hasil uji Spearman's rho $p=0,684$ ($\alpha<0,05$) artinya tidak ada hubungan antara peran orang tua dan penggunaan gadget pada anak. Penggunaan gadget tidak hanya dipengaruhi oleh peran orang tua tetapi juga faktor lingkungan berupa tekanan dari teman. Orangtua disarankan untuk selalu mendampingi, mengawasi, dan menjadi role model yang baik bagi anak.

Kata kunci: Peran orangtua, Penggunaan gadget, Anak usia sekolah

Abstract

Gadgets are interesting and inseparable from children's lives, leading to an increase in gadget use among children each year, which can impact their growth and development. Parental role significantly influences children's use of gadgets. The research aims to determine the relationship between parental roles and gadget use in school-aged children. The research design is correlational with a cross-sectional approach, using a sample of 26 respondents from a population of 120, selected using purposive sampling technique. Data was collected using a questionnaire instrument and analyzed with the Spearman's rho test. The study showed that parental roles were mostly good (61.5%) and gadget use by children was mostly high (69.2%). The results of the Spearman's rho test were $p=0.684$ ($\alpha<0.05$), meaning there was no relationship between parental roles and gadget use in children. Gadget usage is not only influenced by parental roles but also by environmental factors such as peer pressure. Parents are advised to always accompany, supervise, and be good role models for their children..

Keywords: Parental role, Gadget usage, School-aged children

PENDAHULUAN

Gadget merupakan alat yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari pada anak-anak, gadget digunakan sebagai alat komunikasi, media belajar dan juga jendela dunia. Penggunaan gadget pada anak meningkat setiap tahunnya. Fitur yang menarik membuat anak untuk bermain dan menggunakan gadget secara terus menerus. Anak-anak masih belum mampu berfikir dengan matang dan memiliki keterbatasan kognitif sehingga rentan terhadap dampak buruk penggunaan gadget. (1)

Anak lebih banyak menggunakan gadget untuk bermain daripada untuk belajar atau bermain dengan temannya. (2) Orangtua sangat

berpengaruh terhadap penggunaan gadget pada anak. Gadget dapat menjadi masalah terbesar bagi anak jika orang tua memberikan gadget pada anak-anak saat mereka sibuk bekerja. (3)

Data dari WHO menyatakan bahwa anak usia sekolah (93,52%) menggunakan gadget dan menggunakan internet (65,34%). Anak-anak menggunakan internet untuk mengakses media sosial termasuk youtube dan game online (4). Beberapa penelitian mengungkapkan bahwa anak usia 0-2 tahun tidak boleh terpapar gadget, usia 3-5 tahun dibatasi hanya 1 jam per hari, anak usia 6-18 tahun hanya 2 jam per hari, tetapi kenyataannya menunjukkan bahwa anak-anak menggunakan gadget 4-5 kali dari jumlah yang disarankan (5). Data dari Asosiasi

Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) penggunaan internet tahun 2020 mengalami peningkatan 25,5 juta atau 8,9% dibandingkan tahun 2019 (6). Pengguna internet di Indonesia adalah gen Z termasuk anak usia sekolah (34,49%) (7). 91% Orang tua mengizinkan anaknya menggunakan gadget dan 77% anak menggunakan gadget saat bersama dengan keluarga (8).

Hasil studi pendahuluan di SDN Minggiran 2 dari 10 orang tua didapatkan 7 orangtua sudah memberikan gadget pada anaknya untuk kebutuhan sekolah secara online tetapi tidak diimbangi dengan pengawasan dalam pemakaian gadget karena belum memahami tentang aturan penggunaan gadget pada anak, 3 orangtua memberikan gadget pada anak disertai dengan pengawasan tentang waktu dan aplikasi yang di instal anak serta konten yang boleh dilihat oleh anak.

Orang tua seringkali kurang mengawasi dan mendampingi anak dalam penggunaan gadget karena kesibukan mereka sehingga memilih memberikan gadget pada anaknya.(8) Penggunaan gadget yang berlebihan dapat berdampak pada kesehatan anak, timbulnya rasa malas untuk belajar, kemampuan sosialisasi yang kurang, memiliki perilaku menyimpang dan mempengaruhi kesehatan fisik dan mentalnya (9). Ketidakpedulian dan kurangnya pengawasan penggunaan gadget pada anak dapat mengganggu kesehatan, perkembangan anak, perilaku dan konsentrasi belajar.

Penggunaan gadget yang berlebihan dan tanpa pengawasan orang tua dapat memberikan dampak yang besar bagi tumbuh kembang anak. Ketergantungan penggunaan gadget akan menyebabkan anak bersifat egosentris, kurang

empati dan hambatan dalam bersosialisasi serta berisiko mengalami *speech delay*. Dalam menanggulangi dampak negatif penggunaan gadget orang tua harus mampu mendidik dan mengarahkan anaknya sejak dini melalui sikap dan perbuatan yang sepatutnya dicontoh oleh anak-anaknya. Oleh karena itu peran orang tua sangat diperlukan dalam mengatur dan mengawasi penggunaan gadget pada anak karena orang tua merupakan lingkungan terdekat dan sangat berpengaruh terhadap terbentuknya perilaku anak. Orang tua diharapkan lebih memperhatikan penggunaan gadget pada anak saat dirumah dengan cara memberikan batasan waktu untuk bermain gadget pada anak saat dirumah dengan melakukan hal yang menarik seperti mengajak bermain diluar rumah, ajak anak untuk lebih banyak beraktivitas (olahraga, bermain musik, dll), dan bersosialisasi dengan teman sebayanya (10).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan peran orang tua dan penggunaan gadget pada anak usia sekolah.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah analitik korelasional dengan pendekatan *cross sectional*. Populasinya adalah seluruh orang tua dengan anak usia sekolah di SDN Minggiran 2 sejumlah 120 orang tua. Sampel yang digunakan sejumlah 26 orang tua dengan kriteria penelitian orangtua yang memiliki anak usia sekolah dan bersedia diteliti, serta orang tua yang memfasilitasi anaknya dengan gadget yang diambil dengan menggunakan tehnik *purposive sampling*. Pengumpulan data dengan kuesioner yang telah dilakukan uji validitas dan reliabilitas dengan

menggunakan cronbach's alpha dengan hasil validitas, r hitung $>$ r tabel dan uji cronbach's alpha didapatkan hasil 0,851. Analisa data menggunakan uji *Spearman's rank*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Peran orang tua dalam penggunaan gadget

Peran orang tua	f	%
Baik	16	61,5
Cukup	10	38,5
Kurang	-	-
Total	26	100

Hasil penelitian pada tabel 1 menunjukkan sebagian besar responden memiliki peran yang baik dalam penggunaan gadget (61,5%) dan sebagian kecil peran orang tua cukup dalam penggunaan gadget.

Orangtua sangat berperan penting dalam memberikan dan melakukan pengawasan serta pengontrolan penggunaan gadget pada anak(11). Peran orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget pada anak adalah harus bersikap tegas dan tidak boleh memanjakan anaknya yang masih usia dini untuk menggunakan gadget secara terus menerus karena lebih banyak dampak negatif yang timbul apabila seorang anak di bawah umur telah diberikan gadget (12)

Hasil penelitian yang dilakukan pada peran orang tua dalam penggunaan gadget berdasarkan indikator peran pendidik, peran pengawas, peran pendorong, peran panutan, peran teman dan peran konselor didapatkan peran sebagai pendidik merupakan peran tertinggi yang dilakukan orangtua (88,46%). Orang tua memberikan pengertian dan edukasi mengenai penggunaan gadget dan dampak penggunaan gadget pada anak, orang tua

membatasi penggunaan gadget, aplikasi yang diakses anak dibatasi serta membatasi waktu penggunaan gadget. Hal ini disebabkan karena orang tua sudah memiliki pengetahuan yang baik mengenai penggunaan gadget yang didapatkan dari informasi baik dari edukasi maupun media sosial. Pengetahuan orangtua dapat mengoptimalkan peran orang tua dalam penggunaan gadget pada anak, sehingga dengan pengetahuan yang baik maka orang tua akan mampu berperan dalam penggunaan gadget dengan baik. Orang tua akan dapat mengawasi penggunaan gadget karena sudah mengetahui tentang dampak dari penggunaan gadget yang berlebihan dan tanpa pengawasan. Hal ini sejalan dengan penelitian Markustianto bahwa pengetahuan berhubungan dengan peran keluarga dalam penggunaan gadget (13)

Tabel 2. Penggunaan gadget

Penggunaan Gadget	f	%
Tinggi	18	69,2
Sedang	7	27
Rendah	1	3,8
Total	26	100

Hasil penelitian dalam tabel 2 menunjukkan Sebagian besar responden memiliki anak yang menggunakan gadget dengan kategori tinggi (69,2%). Rata-rata anak menggunakan gadget $>$ 60 menit setiap kali pemakaian dan $>$ 7 kali setiap hari.

Sebagian besar responden berjenis kelamin Perempuan (73,1%). Perempuan lebih banyak dirumah sehingga waktunya lebih banyak digunakan untuk bermain gadget daripada untuk kegiatan diluar rumah. Sesuai dengan penelitian Mulyati, bahwa Perempuan memiliki rata-rata kecanduan smartphone (82,25%) lebih tinggi daripada laki-laki (77,92%).

Faktor Pendidikan orang tua juga berperan dalam penggunaan gadget pada anak, hasil penelitian didapatkan hampir setengah dari responden (34,6%) berpendidikan SMP. Pendidikan orang tua mempengaruhi pengetahuan orang tua tentang penggunaan gadget, sehingga dengan Pendidikan yang kurang, orang tua akan lebih membebaskan anaknya untuk bermain gadget tanpa mengetahui efek negative dari penggunaan gadget yang lama. Hal ini sesuai dengan teori bahwa Pendidikan berpengaruh terhadap proses belajar seseorang, semakin tinggi Pendidikan seseorang maka akan semakin mudah untuk menerima informasi. (8)

Tabel 3. Hubungan Peran Orang tua dan Penggunaan Gadget pada Anak Usia Sekolah

Peran Orang tua	Penggunaan Gadget						Total	
	Tinggi		Sedang		Rendah			
	F	%	F	%	F	%	F	%
Baik	9	34,6	6	23,2	1	3,8	16	61,5
Cukup	9	34,6	1	3,8	0	0	10	38,5
Kurang	0	0	0	0	0	0	0	0
Total	18	69,2	7	27	1	3,8	26	100
Uji spearman Rho		Pv= 0,684		r = -0,084				

Hasil penelitian dalam tabel 3 didapatkan Sebagian besar peran orang tua baik (61,5%) dan penggunaan gadget sebagian besar tinggi (69,2%). Hasil uji spearman rho didapatkan $p=0,684$ dengan $\alpha<0,05$ yang berarti tidak terdapat hubungan antara peran orangtua dan penggunaan gadget pada anak usia sekolah. Hasil koefisien korelasinya ($r=-0,084$) menunjukkan hubungan negative yang sangat lemah atau hampir tidak ada hubungan antara peran orangtua dan penggunaan gadget pada anak.

Faktor yang mempengaruhi penggunaan gadget pada anak adalah iklan, fitur-fitur yang menarik,

kecanggihan, keterjangkauan harga, lingkungan, factor budaya factor sosial dan factor pribadi (14)

Penelitian ini peran orang tua tidak berhubungan dengan penggunaan gadget pada anak usia sekolah. Hal ini disebabkan karena orang tua lebih banyak berperan sebagai pendidik saja, mereka hanya menjelaskan tentang gadget dan dampaknya, tetapi orang tua masih belum bisa menjadi role model yang baik bagi anak, orang tua juga masih menggunakan gadget sehingga anak juga masih ikut untuk menggunakan gadget karena orang tua merupakan role model yang bisa diikuti oleh anak. Anak cenderung meniru yang dilakukan orang tuanya. Keterlibatan orang tua sangat penting untuk menjadi contoh bagi anak-anak dalam hal pemakaian gadget (15). Jika orangtua menggunakan perangkat tanpa batas atau menghabiskan waktu bersama anak mereka hanya berfokus pada layar, akan sulit bagi mereka untuk mengajarkan anak mereka tentang pembatasan waktu layer (16).

Faktor tekanan dari teman dan budaya juga mempengaruhi anak dalam penggunaan gadget. Anak menggunakan gadget karena anak takut jika tidak menggunakan akan dijauhi oleh temannya dan anak mengikuti tren teman-temannya. Anak akan mengikuti tren yang ada dalam budaya lingkungannya yang mengakibatkan keharusan untuk menggunakan gadget (14)

SIMPULAN DAN SARAN

Peran orang tua dalam penggunaan gadget anak usia sekolah Sebagian besar dengan kategori baik. Penggunaan gadget anak usia sekolah Sebagian besar tinggi. Peran orangtua

tidak berhubungan dengan penggunaan gadget pada anak usia sekolah.

Orang tua disarankan untuk menjadi role ,model yang baik pada anaknya, tidak hanya memberikan informasi tetapi juga bisa menjadi contoh baik bagi anak dan lebih mengontrol serta mengawasi lingkungan disekitar anak termasuk teman bagi anaknya.

DAFTAR PUSTAKA

1. Vittrup, Brigitte; Snider, Sharla; Rose, Katherine K; Rippy J. Parental Perceptions of the Role of Media and Technology in Their Young Children's Lives. *J Early Child Res* [Internet]. 2016;v14 n1:p43-54. Available from: <https://eric.ed.gov/?id=EJ1090939>
2. Nurrachmawati. Pengaruh Sistem Operasi Mobile Android pada Anak Usia Dini. *J Univ Hasannudin*. 2014;
3. Novianti R, Garzia M. Penggunaan Gadget pada Anak; Tantangan Baru Orang Tua Milenial. *J Obs J Pendidik Anak Usia Dini*. 2020;4(2):1000.
4. WHO. Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep for children under 5 years of age. Geneva: World Health Organization. 2019.
5. Nugroho R, Artha IKAJ, Nusantara W, Cahyani AD, Patrama MYP. Peran Orang Tua dalam Mengurangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget. *J Obs J Pendidik Anak Usia Dini*. 2022;6(5):5425–36.
6. Dira MR, Kartika T. Fenomena Online Buying Behavior Dalam Pandemi Covid-19 (Studi Interaksi Simbolik Pada Generasi Milenial). *JSSH (Jurnal Sains Sos dan Humaniora)*. 2021;5(1):45.
7. BPS. Statistik Telekomunikasi Indonesia 2024. 2025.
8. Noorshahiha MF. The Level of Tolerance Sanctioning Children Using Gadgets by Parents Lead To Nomophobia: Early Age Gadget Exposure: *International Jurnal art and science* 09 (02). https://www.researchgate.net/profile/Mohd-Yusof-Abdullah-2/publication/312044965_THE_LEVEL_OF_TOLERANCE_SANCTIONING_CHILDREN_USING_GADGETS_BY_PARENTS_LEAD_TO_NOMOPHOBIA_EARLY_AGE_GADGETS_EXPOSURE/links/586cc05108ae329d6212287a/THE-LEVEL-OF-TOLERANCE-SANCT
9. Nurbaiti N, Nasmi Nasmi, Marniati Marniati. Literature Review : Dampak Gadget terhadap Kesehatan Fisik dan Mental Anak. *Antigen J Kesehat Masy dan Ilmu Gizi* [Internet]. 2025;3(3):107–25. Available from: <https://jurnal.stikeskesosi.ac.id/index.php/Antigen/article/view/730>
10. Shella Tasya Hidayatuladkia, Mohammad Kanzunnudin, Sekar Dwi Ardianti. Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun. *J Penelit dan Pengemb Pendidik* [Internet]. 2021;5(3):363–72. Available from: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>

11. Imron R. Hubungan Penggunaan Gadget_dengan Perkembangan Sos. J Keperawatan. 2017;XIII(2):150–3.
12. Putriana K, Pratiwi EA, Wasliah I. Hubungan Durasi dan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah (3-5 Tahun) di TK Cendikia Desa Lingsar Tahun 2019. J Kesehat Qamarul Huda. 2019;7(2):5–13.
13. Hijriani I, Yulidar, Luciana L. Jurnal Peduli Masyarakat. J Pengabdian Kpd Masy - Aphelion [Internet]. 2023;5(JUNI):207–12. Available from: <http://jurnal.globalhealthsciencegroup.com/index.php/JPM>
14. Ratna Ayu Damayanti. Hubungan Penggunaan Gadget dengan Pencapaian Tugas Perkembangan Anak Usia Remaja Awal SDN di Kecamatan Godean [Internet]. UMY; 2017. Available from: <https://repository.umi.ac.id/handle/123456789/15552>
15. Ulya N, Diana RR, Uin P, Kalijaga S, Uin P, Kalijaga S. Peran Pola Asuh Orang Tua Dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Pada Anak Usia. J Golden Age. 2021;5(02):304–13.
16. Lestari M, Widjayatri D. Peran Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini Generasi Alpha. J Ilmu Pendidik. 2020;7(2):809–20.