

**PERAN ORANG TUA DALAM PENGENDALIAN PENGGUNAAN GADGET
SERTA DAMPAKNYA TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI DI
PAUD AL-KAMAL JAMPANGTENGAH KABUPATEN SUKABUMI**

Irma Muti¹, Jimatul Arrobi², Ismatul Maula³, Erna Hoerunisa⁴, Sintani⁵

^{1,2,3,4,5}Institut Madani Nusantara

[¹irmamuti484@gmail.com](mailto:irmamuti484@gmail.com), [²jimatularrobi94@gmail.com](mailto:jimatularrobi94@gmail.com),

[³milailma0106@gmail.com](mailto:milailma0106@gmail.com), [⁴ernakhoirunnisa28@gmail.com](mailto:ernakhoirunnisa28@gmail.com),

[⁵sintanisinta16@gmail.com](mailto:sintanisinta16@gmail.com)

ABSTRACT

The rapid development of digital technology has significantly increased gadget usage among early childhood children, particularly following the COVID-19 pandemic. This phenomenon requires active parental involvement to ensure that digital exposure does not negatively affect child development. This study aims to analyze parental roles in controlling gadget usage and its impact on early childhood development at PAUD Al-Kamal Jampangtengah, Sukabumi Regency. A descriptive qualitative approach was employed, with data collected through in-depth interviews, observations, and documentation. Participants consisted of parents and teachers selected through purposive sampling. Data were analyzed using the interactive model of Miles and Huberman, including data reduction, data display, and conclusion drawing, with validity ensured through source and technique triangulation. The findings indicate that parental control strategies include time limitation, active mediation, content selection, and total restriction. Active mediation and selective educational content were found to positively influence children's social, emotional, language, cognitive, and behavioral development. In contrast, uncontrolled usage or restrictive prohibition without communication tends to result in negative responses, including reduced social interaction and dependency behaviors. The study concludes that the effectiveness of gadget control is not solely determined by screen time duration but largely depends on the quality of parental mediation and interaction during digital engagement.

Keywords: *gadget use, parental mediation, early childhood development, digital parenting, parental control*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah meningkatkan intensitas penggunaan gadget pada anak usia dini, terutama pascapandemi COVID-19. Kondisi ini menuntut peran aktif orang tua dalam mengendalikan penggunaan gadget agar tidak berdampak negatif terhadap perkembangan anak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran orang tua dalam pengendalian penggunaan gadget serta dampaknya terhadap perkembangan anak usia dini di PAUD Al-Kamal Jampangtengah, Kabupaten Sukabumi. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara mendalam, observasi, dan

dokumentasi. Subjek penelitian terdiri dari orang tua dan guru yang dipilih secara purposive. Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, dengan uji keabsahan melalui triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi pengendalian yang diterapkan orang tua meliputi pembatasan waktu, pendampingan aktif, pemilihan konten edukatif, dan larangan total. Strategi pendampingan aktif dan pemilihan konten terbukti memberikan dampak positif terhadap perkembangan sosial, emosional, bahasa, kognitif, dan perilaku anak. Sebaliknya, penggunaan gadget tanpa kontrol atau larangan total tanpa komunikasi cenderung menimbulkan respons negatif seperti penurunan interaksi sosial dan ketergantungan. Penelitian ini menegaskan bahwa efektivitas pengendalian gadget tidak hanya ditentukan oleh durasi penggunaan, tetapi oleh kualitas mediasi dan interaksi orang tua selama proses penggunaan berlangsung.

Kata kunci: gadget, peran orang tua, parental mediation, perkembangan anak usia dini, digital parenting

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital dalam satu dekade terakhir telah mengubah pola interaksi dan aktivitas belajar anak usia dini. Penggunaan gadget pada anak prasekolah mengalami peningkatan yang signifikan, terutama setelah pandemi COVID-19 yang mendorong digitalisasi pembelajaran. Laporan dari UNICEF (2023) menunjukkan bahwa paparan layar pada anak usia dini meningkat hampir dua kali lipat dibandingkan sebelum pandemi, terutama di negara berkembang. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan masyarakat, termasuk pada anak usia dini. Kondisi ini menunjukkan bahwa teknologi digital

telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan anak sejak usia dini. Anak-anak semakin akrab dengan penggunaan gadget dalam berbagai aktivitas sehari-hari, sehingga diperlukan pengawasan dan pendampingan dari orang tua agar penggunaan teknologi tersebut memberikan dampak positif bagi perkembangan mereka (Syarifudin & Syamsurrijal, 2022).

Di Indonesia, fenomena ini juga menjadi perhatian serius. Data dari Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia (2022) menunjukkan bahwa sebagian besar anak usia 4–6 tahun telah memiliki akses rutin terhadap gadget, baik untuk hiburan maupun pembelajaran. Meskipun gadget dapat memberikan

manfaat edukatif, penggunaan yang tidak terkontrol berpotensi memengaruhi perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak.

Teknologi pada era modern saat ini telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Perkembangan teknologi yang berlangsung sangat cepat dan dinamis menjadikan berbagai perangkat digital semakin mudah diakses oleh semua kalangan, termasuk anak usia dini. Kemudahan akses terhadap gadget membuat anak semakin akrab dengan teknologi digital dalam aktivitas sehari-hari, sehingga diperlukan pengawasan dan pendampingan dari orang tua agar penggunaannya tetap memberikan dampak positif bagi perkembangan anak (Sero & Boro, 2024). Perkembangan tersebut memberikan kemudahan dalam berbagai aktivitas kehidupan sehari-hari, baik dalam bidang komunikasi, pendidikan, maupun hiburan. Salah satu bentuk teknologi yang paling banyak digunakan saat ini adalah gadget, yaitu perangkat elektronik yang dirancang untuk mempermudah aktivitas manusia dengan berbagai fungsi praktis yang dimilikinya.

Perkembangan teknologi digital menjadikan penggunaan gadget semakin luas dan dapat diakses oleh berbagai kalangan, termasuk anak usia dini (Sutisna & Tresna, 2024). Keberadaan gadget tidak hanya digunakan oleh orang dewasa, tetapi juga telah menjadi bagian dari kehidupan anak usia dini, sehingga anak memiliki akses terhadap berbagai informasi secara cepat dan luas melalui teknologi digital. Penggunaan gadget pada anak usia dini dapat mempengaruhi pola pikir, perilaku, serta cara mereka berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Penggunaan yang tidak terkontrol bahkan dapat berdampak pada berbagai aspek perkembangan anak, seperti aspek kognitif, sosial, emosional, dan bahasa (Megawati, 2024).

Fenomena meningkatnya penggunaan gadget pada anak usia dini menunjukkan adanya perubahan pola kehidupan keluarga di era digital. Winarsih dkk. (2024) menjelaskan bahwa penggunaan gawai pada anak yang tidak disertai dengan pengendalian dan pendampingan dari orang tua berpotensi menimbulkan ketergantungan serta mempengaruhi perkembangan sosial dan emosional

anak. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemajuan teknologi perlu diimbangi dengan peran aktif keluarga dalam mengawasi dan membimbing anak dalam memanfaatkan perangkat digital secara bijak.

Penelitian internasional juga menegaskan bahwa kualitas mediasi orang tua sangat menentukan dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan anak. Strategi parental mediation yang bersifat aktif—seperti pendampingan dan diskusi—terbukti lebih efektif dibandingkan pembatasan pasif semata (Livingstone & Helsper, 2008). Selain itu, penelitian longitudinal oleh Domingues-Montanari (2017) menunjukkan bahwa durasi screen time yang berlebihan berkorelasi dengan keterlambatan perkembangan bahasa dan regulasi emosi.

Pada tahun-tahun terakhir, anak usia dini termasuk dalam kelompok generasi alpha, yaitu generasi yang lahir pada rentang tahun 2011 hingga 2025 dan tumbuh di lingkungan yang sangat dekat dengan perkembangan teknologi digital, termasuk penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari (Purbonuswanto et al., 2023). Generasi ini dikenal sebagai generasi yang sejak lahir telah

terpapar oleh teknologi digital, sehingga memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan dengan generasi sebelumnya. Generasi alpha yang lahir di era digital sangat dekat dengan penggunaan teknologi dan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Kedekatan yang tinggi dengan teknologi tersebut dapat memunculkan berbagai dampak, seperti meningkatnya ketergantungan pada perangkat digital, berkurangnya interaksi sosial secara langsung, serta kecenderungan perilaku yang lebih individualis (Aesong, 2023). Selain itu, anak-anak generasi ini juga cenderung mengalami kesulitan untuk melepaskan diri dari penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Jannah, Puspita dan Pusparini (2023) menegaskan bahwa tanpa adanya pembatasan yang jelas dari orang tua, penggunaan gadget dapat berdampak pada perubahan perilaku anak, seperti menurunnya konsentrasi belajar, berkurangnya interaksi sosial, serta munculnya kecenderungan kecanduan.

Anak usia dini merupakan individu yang berada pada masa perkembangan yang sangat penting, yang sering disebut sebagai masa emas (*golden age*). Menurut Amilia,

Susanti dan Basori (2024) pada masa *golden age* anak memiliki tingkat kepekaan yang tinggi terhadap berbagai stimulasi yang diterimanya dari lingkungan sekitar. Montessori (dalam Rizki dan Aulia, 2025) menjelaskan bahwa masa anak usia dini merupakan periode sensitif, di mana anak dengan mudah menyerap berbagai informasi melalui pengalaman yang diperolehnya. Anak belajar melalui aktivitas sehari-hari seperti bermain, berinteraksi, mengamati, serta meniru perilaku orang di sekitarnya. Oleh karena itu, lingkungan yang mendukung sangat berpengaruh terhadap optimalisasi perkembangan anak, baik dalam aspek kognitif, sosial-emosional, bahasa, maupun motorik. Sero dan Boro (2024) menambahkan bahwa anak usia dini sangat rentan terhadap pengaruh lingkungan digital, sehingga pengawasan dan pembatasan penggunaan gadget menjadi sangat penting untuk mencegah terjadinya gangguan perkembangan.

Optimalisasi pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini sangat dipengaruhi oleh pola asuh yang diberikan oleh orang tua. Orang tua memiliki peran utama dalam memberikan pengasuhan,

pendidikan, serta perlindungan kepada anak. Pola asuh yang baik memerlukan pemahaman yang tepat mengenai perkembangan anak, baik dari aspek fisik, psikologis, sosial, maupun spiritual (Allysha, 2024). Dalam konteks perkembangan teknologi saat ini, orang tua juga dihadapkan pada tantangan dalam mengelola penggunaan gadget pada anak. Puspita, Joni, Suniarti dan Flora (2025) menunjukkan bahwa penguatan peran orang tua melalui edukasi dan kegiatan parenting mampu meningkatkan kesadaran orang tua dalam mengawasi serta membatasi penggunaan gadget pada anak agar tetap seimbang antara kebutuhan digital dan aktivitas nyata.

Penggunaan internet yang semakin meluas memberikan kemudahan dalam memperoleh informasi dan mengembangkan keterampilan anak, seperti kemampuan kognitif dan literasi digital. Namun, penggunaan teknologi yang tidak terkontrol dapat memberikan dampak negatif bagi anak, seperti paparan konten yang tidak sesuai, berkurangnya interaksi sosial, serta risiko kecanduan gadget (Sitorus, Amalia, Ramita dan Af-Idah, 20124). Anak usia dini cenderung

tertarik pada tampilan visual, suara, serta konten interaktif yang disajikan oleh gadget, sehingga mereka dapat menghabiskan waktu yang cukup lama dalam menggunakan perangkat tersebut. Penggunaan gadget secara berlebihan dapat berdampak pada keterlambatan perkembangan bahasa, gangguan konsentrasi, serta masalah sosial emosional (Hidayat, 2022).

Orang tua yang memiliki anak generasi alpha dihadapkan pada tantangan yang semakin kompleks dalam proses pengasuhan. Di satu sisi, teknologi memberikan berbagai kemudahan dan manfaat, namun di sisi lain juga membawa risiko yang perlu diwaspadai. Dampak negatif penggunaan gadget pada anak usia dini dapat berupa gangguan kesehatan fisik, seperti kelelahan mata dan kurangnya aktivitas fisik, serta gangguan psikologis seperti kecanduan dan menurunnya kemampuan interaksi social (Setiadi, Maryati dan Mubharokh, 2024). Penelitian yang dilakukan oleh Apsari et al. (2023) menunjukkan bahwa anak lebih tertarik menggunakan gadget dibandingkan dengan bermain secara langsung dengan teman sebaya, bahkan dalam sehari anak

dapat menghabiskan waktu lebih dari dua jam untuk menggunakan gadget. Selain itu, kesibukan orang tua dalam bekerja juga menjadi salah satu faktor yang menyebabkan kurangnya pengawasan terhadap penggunaan gadget pada anak.

Pengawasan dan pengendalian penggunaan gadget pada anak usia dini menjadi tanggung jawab utama orang tua. Orang tua perlu mengontrol jenis konten yang diakses oleh anak, membatasi durasi penggunaan gadget, serta memberikan pendampingan selama anak menggunakan perangkat tersebut. Rawanita dan Mardhiah (2023) menyatakan bahwa orang tua memiliki peran penting dalam memberikan edukasi kepada anak mengenai penggunaan gadget yang bijak, serta menjelaskan dampak yang mungkin ditimbulkan dari penggunaan teknologi. Dengan demikian, anak dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih seimbang antara dunia digital dan dunia nyata.

Meskipun berbagai penelitian telah membahas dampak gadget terhadap anak, masih terbatas penelitian yang secara spesifik menganalisis peran orang tua dalam pengendalian penggunaan gadget pada konteks

PAUD berbasis lokal. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran orang tua dalam pengendalian penggunaan gadget serta dampaknya terhadap perkembangan anak usia dini di PAUD Al-Kamal Jampangtengah, Kabupaten Sukabumi.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk memahami secara mendalam fenomena peran orang tua dalam pengendalian penggunaan gadget pada anak usia dini. Pendekatan kualitatif digunakan untuk meneliti kondisi objek secara alamiah dengan peneliti sebagai instrumen utama serta menekankan pada pemahaman makna dari suatu fenomena (Sugiyono, 2022). Subjek penelitian terdiri dari orang tua dan guru di PAUD Al Kamal yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling, yaitu teknik penentuan informan berdasarkan pertimbangan tertentu sesuai dengan tujuan penelitian, seperti keterlibatan aktif dalam pendampingan penggunaan gadget pada anak. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi,

dan dokumentasi untuk memperoleh data yang komprehensif mengenai perilaku anak serta peran orang tua dalam mengendalikan penggunaan gadget (Moleong, 2018).

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis interaktif yang dikemukakan oleh Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman, yang meliputi tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles, Huberman, & Saldaña, 2014). Proses analisis dilakukan secara berulang hingga diperoleh data yang valid dan konsisten. Untuk memastikan keabsahan data, peneliti menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik, yaitu dengan membandingkan data yang diperoleh dari berbagai informan serta menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yang berbeda sehingga dapat meningkatkan keakuratan dan kredibilitas hasil penelitian (Sugiyono, 2022).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan kepada orang tua dan guru di PAUD Al Kamal, ditemukan beberapa bentuk strategi pengendalian penggunaan gadget

yang diterapkan oleh orang tua. Strategi tersebut menunjukkan variasi dalam pola pendampingan serta memberikan dampak yang berbeda terhadap perkembangan anak. Adapun bentuk strategi pengendalian dan dampaknya dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1.
Strategi Pengendalian Penggunaan Gadget dan Dampaknya terhadap Perkembangan Anak

No	Strategi Pengendalian	Bentuk Implementasi	Dampak Terhadap Anak
1	Pembatasan waktu	Maksimal 1 jam/hari	Anak lebih fokus saat belajar
2	Pendampingan aktif	Orang tua menemani & berdiskusi	Interaksi sosial tetap berkembang
3	Pemilihan konten	Hanya konten edukatif	Peningkatan kosakata
4	Larangan total	Tidak diberikan akses	Anak mencari alternatif hiburan

Tabel 1 menunjukkan bahwa strategi pengendalian yang paling banyak diterapkan oleh orang tua adalah pembatasan waktu dan pendampingan aktif. Orang tua yang menerapkan pembatasan waktu umumnya menetapkan durasi maksimal satu jam per hari, terutama setelah anak menyelesaikan aktivitas belajar atau pada waktu-waktu tertentu seperti akhir pekan. Pembatasan ini dilakukan sebagai bentuk upaya preventif untuk menghindari paparan layar yang

berlebihan yang dapat mengganggu konsentrasi dan pola aktivitas anak.

Sementara itu, pendampingan aktif dilakukan dengan cara menemani anak selama menggunakan gadget, mengawasi jenis konten yang diakses, serta memberikan penjelasan terhadap informasi yang ditonton. Dalam beberapa kasus, orang tua juga terlibat dalam diskusi ringan mengenai isi tayangan, seperti menanyakan kembali cerita atau pesan moral dari video yang ditonton anak. Pola ini menunjukkan adanya interaksi dua arah yang tidak hanya bersifat kontrol, tetapi juga edukatif.

Strategi pemilihan konten ditemukan sebagai bentuk kontrol preventif yang cukup dominan. Orang tua cenderung membatasi akses anak hanya pada konten yang bersifat edukatif, seperti video pembelajaran huruf, angka, doa harian, dan lagu anak-anak. Dampak positif yang teridentifikasi dari strategi ini adalah peningkatan kosakata, kemampuan menirukan kalimat, serta pemahaman bahasa yang lebih baik pada beberapa anak. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget tidak selalu berdampak negatif apabila dikelola dengan selektif dan terarah.

Sebaliknya, strategi larangan total tanpa pemberian alternatif aktivitas cenderung menimbulkan respons yang berbeda. Beberapa anak menunjukkan perilaku mencari hiburan lain secara mandiri, seperti meminjam perangkat dari anggota keluarga lain atau menjadi lebih tertarik pada tontonan ketika memiliki kesempatan. Kondisi ini mengindikasikan bahwa pendekatan yang terlalu restriktif tanpa disertai komunikasi dan alternatif kegiatan berpotensi menimbulkan rasa penasaran yang lebih tinggi pada anak.

Secara umum, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variasi strategi pengendalian yang diterapkan orang tua memiliki implikasi yang berbeda terhadap perilaku dan perkembangan anak. Perbedaan tersebut tampak pada aspek konsentrasi, interaksi sosial, serta perkembangan bahasa, yang secara langsung berkaitan dengan kualitas pendampingan yang diberikan selama penggunaan gadget berlangsung.

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan anak usia dini. Anak-anak saat ini tumbuh dalam lingkungan

yang tidak terlepas dari perangkat digital seperti smartphone, tablet, dan internet. Kondisi ini menjadikan anak lebih cepat beradaptasi dengan teknologi serta memiliki kemampuan eksplorasi informasi yang lebih luas dibandingkan dengan generasi sebelumnya. Menurut Sriandila dan Suryana (2023), anak-anak yang tumbuh di era digital memiliki kemampuan memahami teknologi lebih cepat karena terbiasa berinteraksi dengan perangkat digital sejak usia dini.

Namun demikian, kemudahan akses teknologi juga membawa perubahan pada pola perilaku anak. Anak cenderung lebih tertarik pada aktivitas berbasis digital dibandingkan aktivitas fisik maupun interaksi sosial secara langsung. Penelitian Joshanda, Adrias & Zulkarnaini (2025) menunjukkan bahwa intensitas penggunaan gadget yang tinggi dapat menyebabkan anak menjadi kurang aktif dalam bersosialisasi dan lebih individualis. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi orang tua dan pendidik dalam menjaga keseimbangan antara pemanfaatan teknologi dan perkembangan sosial anak.

Selain mengidentifikasi bentuk strategi pengendalian penggunaan

gadget, penelitian ini juga menemukan adanya perbedaan dampak terhadap berbagai aspek perkembangan anak. Dampak tersebut terlihat pada aspek sosial, emosional, bahasa, kognitif, dan perilaku. Perbedaan dampak ini sangat dipengaruhi oleh pola pengendalian yang diterapkan oleh orang tua. Rangkuman temuan mengenai dampak tersebut disajikan pada Tabel 2 berikut.

**Tabel 2.
Dampak Pengendalian Gadget terhadap Aspek Perkembangan Anak**

No	Aspek Perkembangan	Dampak Positif (Jika Dikendalikan Aktif)	Dampak Negatif (Jika Tanpa Kontrol)
1	Sosial	Interaksi tetap berkembang	Cenderung menyendiri
2	Emosional	Regulasi emosi lebih stabil	Mudah marah saat gadget diambil
3	Bahasa	Peningkatan kosakata	Keterlambatan komunikasi langsung
4	Kognitif	Stimulasi edukatif	Konsentrasi menurun
5	Perilaku	Disiplin waktu	Ketergantungan

Tabel 2 menunjukkan bahwa pengendalian gadget yang dilakukan secara aktif dan partisipatif cenderung memberikan dampak positif pada hampir seluruh aspek perkembangan anak. Temuan ini memperlihatkan bahwa pola interaksi yang menyertai penggunaan gadget menjadi faktor penting dalam menentukan kualitas perkembangan anak usia dini. Pada aspek sosial, anak yang mendapatkan pendampingan tetap menunjukkan

kemampuan berinteraksi dengan teman sebaya dan anggota keluarga secara wajar. Mereka masih terlibat dalam permainan bersama, mampu merespons percakapan, serta tidak menunjukkan kecenderungan menarik diri secara berlebihan. Sebaliknya, penggunaan gadget tanpa kontrol cenderung membuat anak lebih menyendiri, mengurangi intensitas komunikasi langsung, serta menunjukkan preferensi terhadap aktivitas individual berbasis layar dibandingkan interaksi sosial nyata.

Pada aspek emosional, pengendalian aktif membantu anak dalam mengembangkan regulasi emosi yang lebih stabil. Anak lebih mampu menerima batasan penggunaan gadget tanpa menunjukkan reaksi berlebihan karena adanya komunikasi sebelumnya mengenai aturan yang berlaku. Pendampingan yang dialogis memungkinkan anak memahami alasan pembatasan sehingga muncul kepatuhan yang bersifat internal. Namun, pada kondisi tanpa kontrol atau tanpa komunikasi yang memadai, anak cenderung menunjukkan respons emosional negatif seperti mudah marah, frustrasi, bahkan tantrum ketika

perangkat diambil secara tiba-tiba. Hal ini mengindikasikan bahwa ketidakteraturan penggunaan gadget dapat memengaruhi kestabilan emosi dan kemampuan pengendalian diri anak.

Dari aspek bahasa dan kognitif, penggunaan gadget yang terarah pada konten edukatif memberikan stimulasi yang mendukung peningkatan kosakata, kemampuan menirukan kalimat, serta pengenalan konsep dasar seperti angka, warna, dan huruf. Beberapa orang tua melaporkan bahwa anak lebih cepat mengenali simbol atau lagu pembelajaran melalui media digital yang disertai visual menarik. Akan tetapi, paparan yang tidak terkontrol justru berpotensi menurunkan konsentrasi dan mengurangi interaksi verbal langsung dengan lingkungan sekitar. Ketika anak lebih banyak menerima stimulasi satu arah dari layar, kesempatan untuk berdialog secara aktif menjadi terbatas, sehingga perkembangan bahasa ekspresif dapat terhambat.

Pada aspek perilaku, pengendalian yang konsisten dan terstruktur membentuk kedisiplinan waktu serta kebiasaan mengikuti aturan. Anak terbiasa memahami

adanya batasan yang jelas antara waktu belajar, bermain, dan menggunakan gadget. Sebaliknya, penggunaan tanpa batas meningkatkan risiko ketergantungan, ditandai dengan keinginan terus-menerus untuk memegang perangkat, kesulitan beralih ke aktivitas lain, serta penurunan minat terhadap permainan fisik atau kegiatan kreatif. Kondisi ini menunjukkan bahwa gadget tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga membentuk pola kebiasaan dan preferensi perilaku anak dalam jangka panjang.

Secara keseluruhan, temuan pada Tabel 2 memperlihatkan bahwa dampak penggunaan gadget bersifat multidimensional dan saling berkaitan antar aspek perkembangan. Perbedaan dampak yang muncul antara pengendalian aktif dan tanpa kontrol menegaskan bahwa kualitas pengasuhan digital menjadi variabel penting dalam membentuk keseimbangan perkembangan anak usia dini. Dengan kata lain, bukan sekadar keberadaan gadget yang menentukan arah perkembangan, melainkan bagaimana orang tua mengelola, mendampingi, dan mengintegrasikan penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari anak.

Perkembangan teknologi digital telah membentuk pola interaksi baru dalam kehidupan anak usia dini. Anak-anak yang lahir dalam era digital menunjukkan kemampuan adaptasi teknologi yang cepat, namun belum memiliki kapasitas regulasi diri yang matang (Canaslan & Sungur, 2022). Dalam konteks ini, peran orang tua menjadi faktor determinan dalam menentukan arah dampak penggunaan gadget.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa strategi pengendalian yang bersifat aktif dan partisipatif lebih efektif dibandingkan pembatasan pasif. Temuan ini konsisten dengan kerangka parental mediation theory yang dikembangkan oleh Sonia Livingstone, yang membedakan mediasi aktif, mediasi restriktif, dan mediasi co-use. Penelitian Livingstone & Helsper (2008) menunjukkan bahwa mediasi aktif—melalui diskusi dan pendampingan—lebih efektif dalam membangun literasi digital anak dibandingkan pembatasan sepihak.

Selain itu, rekomendasi dari *American Academy of Pediatrics* (2021) menekankan bahwa screen time pada anak usia dini harus dibatasi dan disertai pendampingan agar anak mampu memahami konteks

serta makna dari konten yang dikonsumsi. Dengan demikian, kualitas interaksi selama penggunaan gadget menjadi lebih penting dibandingkan sekadar durasi penggunaan.

Penelitian *longitudinal* oleh Coyne *et al.* (2020) juga menemukan bahwa keterlibatan orang tua selama penggunaan media digital berperan sebagai faktor protektif terhadap munculnya masalah perilaku dan sosial pada anak. Hal ini memperkuat temuan penelitian ini bahwa pendampingan aktif berfungsi sebagai mekanisme pencegahan dampak negatif.

Pada aspek sosial, anak yang menggunakan gadget tanpa pengendalian cenderung mengalami penurunan intensitas interaksi langsung. Fenomena ini sejalan dengan temuan Putri & Nirwana (2021) yang menyatakan bahwa intensitas penggunaan gadget berkorelasi dengan kecenderungan perilaku individualis. Namun, penelitian ini memberikan perspektif yang lebih seimbang dengan menunjukkan bahwa penggunaan yang dikontrol secara aktif tetap memungkinkan perkembangan interaksi sosial yang sehat.

Dari sisi emosional, pendekatan larangan total tanpa komunikasi terbukti kurang efektif. Anak yang tidak memahami alasan pembatasan cenderung menunjukkan resistensi atau ledakan emosi. Hal ini dapat dijelaskan melalui teori regulasi diri dalam psikologi perkembangan yang menyatakan bahwa kontrol eksternal tanpa internalisasi nilai hanya menghasilkan kepatuhan sementara. Pendekatan dialogis membantu anak membangun pemahaman internal mengenai batasan, sehingga regulasi emosi berkembang secara bertahap.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan konten edukatif dapat memberikan stimulasi positif terhadap perkembangan bahasa dan kognitif. Hasil ini sejalan dengan penelitian internasional Clemente-Suarez et al. (2025) yang menyatakan bahwa media digital dapat mendukung peningkatan kemampuan kognitif apabila digunakan secara tepat.

Namun demikian, literatur internasional juga mengingatkan bahwa paparan layar yang berlebihan berpotensi mengurangi kualitas interaksi verbal langsung antara anak dan orang tua. Penelitian yang dilakukan oleh Wan et al. (2025)

menunjukkan bahwa kebiasaan penggunaan layar pada orang tua serta tingginya paparan layar pada anak dapat memengaruhi kualitas interaksi orang tua dan anak, yang pada akhirnya berhubungan dengan keterlambatan perkembangan bahasa pada anak usia dini. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan perangkat digital tanpa disertai interaksi sosial yang memadai dapat berdampak pada perkembangan bahasa anak. Oleh karena itu, manfaat penggunaan gadget bagi perkembangan kognitif anak sangat bergantung pada konteks penggunaan serta keterlibatan aktif orang tua dalam mendampingi anak.

Secara konseptual, penelitian ini menegaskan bahwa gadget bukanlah variabel tunggal yang menentukan kualitas perkembangan anak. Dampak penggunaan gadget bersifat kontekstual dan sangat dipengaruhi oleh pola pengasuhan digital. Temuan ini memperkuat perspektif bahwa literasi digital keluarga merupakan bagian integral dari pendidikan anak usia dini.

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa lembaga PAUD perlu melibatkan orang tua dalam program edukasi digital

parenting. Edukasi tersebut dapat mencakup pelatihan mengenai strategi mediasi aktif, penggunaan fitur parental control, serta penyediaan alternatif aktivitas non-digital yang mendukung perkembangan sosial dan emosional anak.

D. Kesimpulan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan anak usia dini, terutama dalam hal penggunaan gadget. Gadget menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari aktivitas anak, baik sebagai sarana hiburan maupun sebagai media pembelajaran. Penggunaan gadget pada anak usia dini memiliki potensi untuk memberikan dampak positif, seperti meningkatkan kemampuan kognitif, bahasa, dan kreativitas, apabila digunakan secara tepat dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Namun, penggunaan yang tidak terkontrol dapat menimbulkan berbagai dampak negatif, seperti menurunnya interaksi sosial, gangguan konsentrasi, serta munculnya ketergantungan terhadap gadget.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget pada anak

usia dini di PAUD Al-Kamal Jampangtengah Kabupaten Sukabumi sudah menjadi fenomena yang umum terjadi. Sebagian besar anak telah terbiasa menggunakan gadget sejak usia dini, terutama untuk menonton video dan bermain permainan digital. Gadget sering digunakan oleh orang tua sebagai sarana hiburan maupun sebagai cara untuk menenangkan anak ketika rewel. Namun, penggunaan yang berlebihan tanpa pengawasan yang memadai berdampak pada menurunnya kemampuan konsentrasi anak dalam pembelajaran serta berkurangnya interaksi sosial dengan teman sebaya.

Peran orang tua menjadi faktor yang sangat menentukan dalam mengendalikan penggunaan gadget pada anak. Orang tua tidak hanya berperan sebagai pemberi izin, tetapi juga sebagai pengawas, pembimbing, dan teladan dalam penggunaan teknologi. Bentuk pengendalian yang dapat dilakukan oleh orang tua meliputi pembatasan waktu penggunaan gadget, pemilihan konten yang sesuai dengan usia anak, serta pendampingan aktif saat anak menggunakan gadget. Selain itu, orang tua juga perlu menyediakan

alternatif kegiatan yang lebih bermanfaat untuk mendukung perkembangan sosial, emosional, dan fisik anak agar tidak bergantung pada gadget.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak RI. (2022). *Profil Anak Indonesia Tahun 2022*.

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook (3rd ed.)*. Sage Publications.

Moleong, L. J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Jurnal :

Aesong, I. D. (2023). Pola pengasuhan anak di tengah maraknya penggunaan gadget. *Bomba: Jurnal Pembangunan Daerah*, 3(2), 60–72.

Allysha. (2024). Peran orangtua dalam proses konseling anak-anak dengan masalah perilaku. *JBK: Jurnal Bimbingan Konseling*, 2(2).

American Academy of Pediatrics. (2016). Media and young minds. *Pediatrics*, 138(5).

Amiliya, R., Susanti, U. V., & Basori. (2024). Urgensi masa golden age bagi perkembangan anak usia dini. *Al-Abyadh*, 7(2), 72–78.

Apsari, N. C., et al. (2023). Dampak penggunaan gawai terhadap

perilaku sosial anak usia dini. *Share: Social Work Journal*, 13(1).

Canaslan, B., & Sungur, S. (2022). Preschool children's digital media usage and self-regulation skill. *Turkish Journal of Education*, 11(2).

Clemente-Suárez, V. J., et al. (2024). Digital device usage and childhood cognitive development. *Children*, 11(11).

Coyne, S. M., et al. (2020). Social media and mental health. *Computers in Human Behavior*, 104.

Domingues-Montanari, S. (2017). Screen time effects. *J Paediatr Child Health*, 53(4).

Fadhila, H. I. A., et al. (2025). Dampak penggunaan gadget berlebihan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4).

Hidayat, A. H. (2022). Pengaruh gadget terhadap perkembangan emosional. *Al-Irsyad: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 4(2).

Jannah, K., et al. (2023). Pola pengasuhan screen time. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(3).

Joshanda, N. S., et al. (2025). Interaksi sosial anak SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2).

Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak RI. (2022). *Profil Anak Indonesia Tahun 2022*.

Livingstone, S., & Helsper, E. J. (2008). Parental mediation. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 52(4).

Megawati. (2024). Peran guru dan orang tua dalam mengatasi dampak gadget. (*Undergraduate thesis, IAIN Parepare*).

Purbonuswanto, W., et al. (2023). Pengaruh gadget pada anak. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa*.

- Puspita, Y., et al. (2025). Pola asuh digital sehat. *Dinamika: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(1).
- Rawanita, M., & Mardhiah, A. (2023). Strategi orang tua. *Wathan: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 1(3).
- Rizqi, A. M., & Aulia, I. P. (2025). Pendekatan Montessori. *Jurnal PAUD Agapedia*, 9(1).
- Sero, C. C., & Boro, I. M. (2024). Pengawasan gadget. *Jurnal KUMARACITA*, 2(1).
- Setiadi, F. M., et al. (2024). Dampak gadget perspektif agama. *Muaddib: Islamic Education Journal*, 7(1).
- Sitorus, M., et al. (2024). Kecanduan gadget anak. *Jurnal PAUD Agapedia*, 8(2).
- Sriandila, R., & Suryana, D. (2023). Digital devices and social development. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 15(2).
- Sutisna, R. K. A., & Tresna, A. W. (2024). Pengendalian gadget. *Jurnal Pendidikan Merdeka Belajar*.
- Syarifudin, A., & Syamsurrijal, M. (2022). Gadget di masa pandemi. *Tunas Aswaja*, 1(2).
- UNICEF. (2023). *Children in a Digital World 2023 Report*.
- Wan, X., et al. (2025). Screen time & language delay. *Frontiers in Pediatrics*, 13.
- Winarsih, B. D., et al. (2024). Pengawasan gadget. *Jurnal Upaya Peningkatan Kesehatan*, 1(1).