



## **PERAN ORANG TUA DALAM PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK DI KELURAHAN SIMPANG TIGA KOTA PEKANBARU**

**Feiza Aurelita, Teguh Widodo**

Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik,

Universitas Riau, Indonesia

### **Abstrak**

Pertumbuhan teknologi digital yang pesat telah membuat gadget menjadi kebutuhan utama dalam kehidupan sehari-hari, baik bagi anak-anak maupun orang dewasa. Meskipun gadget memiliki berbagai manfaat, seperti membantu aktivitas sehari-hari dan menyediakan berbagai aplikasi edukatif, penggunaan yang berlebihan dapat memberikan dampak negatif, terutama pada anak-anak. Penelitian ini berfokus pada dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak, baik di rumah maupun di sekolah. Hasil observasi di daerah Kelurahan Simpang Tiga, Kota Pekanbaru, menunjukkan bahwa anak-anak yang sering menggunakan gadget cenderung memiliki perkembangan sosial yang tidak optimal. Mereka lebih suka bermain gadget daripada berinteraksi dengan teman sebayanya, baik di rumah maupun di sekolah. Orang tua sering kali memberikan gadget kepada anak-anak sebagai pengganti peran mereka dalam bermain dan berinteraksi dengan anak. Hal ini menyebabkan anak-anak menjadi kurang aktif secara fisik dan kurang berinteraksi secara sosial. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi peran orang tua dalam mengatur penggunaan gadget pada anak-anak dan memahami dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan bagi orang tua dalam mengawasi dan membatasi penggunaan gadget pada anak-anak mereka, serta mengajarkan penggunaan gadget secara bijak untuk meminimalisir dampak negatif dan memaksimalkan manfaat positifnya.

**Kata Kunci:** Penggunaan Gadget, Anak-anak, Perkembangan Sosial, Peran Orang Tua, Dampak Teknologi.

## PENDAHULUAN

Pertumbuhan teknologi terus berkembang pesat seiring dengan era digital. Teknologi hadir dalam berbagai bentuk dan fitur yang terus diperbarui setiap hari. Teknologi kini mudah didapat dengan harga terjangkau dan bisa disesuaikan dengan kebutuhan dan ekonomi penggunanya (Witarsa, 2018). Banyak teknologi canggih telah diciptakan, seperti perangkat mobile atau *gadget*. Kemajuan teknologi membawa perubahan besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang dan memberikan dampak signifikan pada kehidupan sosial (Anggraini & Hendrizal, 2018). *Gadget* adalah alat elektronik dengan berbagai fitur dan aplikasi teknologi terbaru yang membantu membuat hidup lebih praktis (Subarkah, 2019). *Gadget* memberikan dampak positif dan negatif dan menjadi kebutuhan utama di era canggih saat ini, baik bagi anak-anak maupun dewasa. *Gadget* mempermudah aktivitas sehari-hari dan komunikasi, baik jarak dekat maupun jauh.

Ada banyak orang tua yang memberikan *gadget* kepada anak-anak yang belum cukup umur karena kesibukan mereka, sehingga peran sebagai teman bermain tergantikan oleh *gadget*. Masa anak-anak adalah masa pertumbuhan fisik dan psikis yang aktif. Penggunaan *gadget* yang sering dapat menghambat perkembangan sosial anak dan membuat mereka menjadi peniru yang handal. *Gadget* bisa membuat anak lebih pintar dan cerdas, terutama dalam bahasa, melalui berbagai permainan dan aplikasi yang tersedia.

Pengasuhan yang baik dari orang tua saat anak menggunakan *gadget* sangat penting untuk mengarahkan dan membimbing perkembangan anak menuju kematangan. Bimbingan orang tua menjadi kunci untuk membentuk karakter yang mandiri dan kompeten secara sosial (Viandari & Susilawati,

2019). Namun, orang tua sering memberikan *gadget* untuk menenangkan anak tanpa menyadari perubahan yang terjadi. Jika terjadi keterlambatan perkembangan, anak membutuhkan penanganan cepat agar tidak berdampak pada masa depan mereka.

Keluarga adalah tempat pendidikan pertama, dengan orang tua berperan penting dalam membawa anak-anak menuju kedewasaan jasmani dan rohani. Kualitas anak dapat dinilai dari proses tumbuh kembang yang merupakan hasil interaksi faktor genetik dan lingkungan. Gangguan perkembangan sosial dapat menyebabkan kesulitan penyesuaian diri, kemandirian, dan pembentukan konsep diri anak.

Salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan anak adalah kebiasaan bermain *gadget*. Penggunaan *gadget* secara terus-menerus dapat berdampak buruk pada perilaku anak, membuat mereka tergantung dan lebih sering bermain *gadget* daripada berinteraksi dengan lingkungan. Ini mengkhawatirkan karena anak-anak memiliki rasa ingin tahu tinggi dan bisa menjadi sangat konsumtif. Oleh karena itu, penggunaan *gadget* pada anak perlu mendapatkan perhatian khusus dari orang tua. Kasus negatif akibat *gadget* sering terjadi pada anak-anak, seperti kecanduan video, game, dan konten yang tidak sesuai umur. Penting bagi orang tua untuk memantau dan membatasi penggunaan *gadget*, memberikan pembelajaran tentang keamanan online, mengatur batasan waktu, dan membimbing anak menggunakan *gadget* dengan bijak untuk mengurangi dampak negatif dan meningkatkan manfaatnya.



**Gambar 1 Anak-anak menggunakan Gadget**

*Sumber: Olahan Data Penulis, 2023*

Berdasarkan observasi di Kelurahan Simpang Tiga Kota Pekanbaru, ditemukan bahwa anak yang sering menggunakan *gadget* di rumah membawa dampaknya ke kehidupan sehari-hari. Anak-anak lebih memilih bermain *gadget* daripada bermain bersama teman. Orang tua juga cenderung tidak mengontrol penggunaan *gadget* anak-anaknya. Di sekolah, anak-anak yang terbiasa dengan *gadget* sering kesulitan fokus belajar dan mengerjakan tugas. Mereka juga cenderung menyendiri saat istirahat, merasa permainan teman-temannya membosankan, dan beberapa bahkan membawa *gadget* ke sekolah secara diam-diam. Fenomena ini menunjukkan kurangnya interaksi sosial dan komunikasi di antara anak. Berdasarkan pengamatan ini, penulis ingin meneliti dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak di rumah dan di sekolah. Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini, antara lain:

1. Bagaimana peran orang tua pada anak dalam menggunakan *gadget*?
2. Apa saja dampak dari penggunaan *gadget* pada anak?

Adapun tujuan penelitian yang didapatkan yakni untuk mengetahui peran orang tua dalam mengatur penggunaan *gadget* pada anak dan untuk

mengetahui dampak dari penggunaan *gadget* pada anak.

Penelitian ini terdapat manfaat yang bisa diambil. Anak-anak yang dapat menggunakan *gadget* untuk mengakses aplikasi dan permainan edukatif yang dapat meningkatkan keterampilan kognitif mereka, seperti pemecahan masalah, pemikiran logis, dan kreativitas. Dengan adanya akses internet, anak-anak dapat mencari informasi dan belajar tentang berbagai topik. Mereka dapat mengakses buku digital, *video* pendidikan, dan sumber daya lainnya yang dapat memperluas wawasan mereka. Melalui *gadget*, anak dapat berkomunikasi dengan teman dan keluarganya melalui panggilan *video*, pesan teks, atau media sosial yang sesuai untuk usia mereka. Ini dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan komunikasi verbal dan non-verbal. Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa menambah pengetahuan orang tua, keluarga, ataupun kerabat dalam berperan mengawasi penggunaan *gadget* pada anak-anaknya. Hasil dari penelitian ini juga dapat menambah referensi dan evaluasi untuk penelitian selanjutnya. Hasil dari penelitian ini memberikan peningkatan wawasan dan pengetahuan serta pemahaman pembaca mengenai peran orang tua dalam mengawasi anak dalam penggunaan *gadget*.

Laju perkembangan teknologi yang sangat cepat memang tak bisa dihindari, seperti sebuah siklus. Semakin pintarnya manusia saat inilah yang juga membuat ilmu pengetahuan semakin berkembang. Begitu juga dengan perangkat-perangkat teknologi, contohnya seperti *gadget*. *Gadget* yang paling banyak digunakan saat ini adalah *smartphone* yang ukurannya kecil, sehingga mudah dibawa kemana-mana. Sekarang ini, *gadget* dapat dimiliki oleh banyak orang, padahal dulu *gadget* hanya dapat dimiliki oleh orang-orang

kalangan atas. Hal ini terjadi karena banyak perusahaan yang berlomba menciptakan *gadget* dengan harga semurah mungkin. Oleh karena itu, tak heran jika tak sulit untuk menemukan orang-orang yang menggunakan *gadget* mereka yang canggih.

Evolusi pada *gadget* yang berkembang disekitar kita pada masa sekarang yang sudah semakin memang membuat hidup menjadi serba praktis dan mudah. Sehingga tak heran, *gadget* sudah menjadi sebuah kebutuhan utama bagi setiap manusia. Tak sedikit orang yang merasa amat bergantung terhadap *gadget* dan sama sekali tidak dapat dijauhkan dari teknologi satu ini. Akibat dari terlalu sering atau keranjingan dengan teknologi satu ini ternyata dapat menimbulkan dampak negatif dari kecanggihannya.

Peran merupakan aspek yang dinamis dari kedudukan atau status yang artinya, apabila seseorang telah melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan kedudukannya, maka orang tersebut telah melaksanakan suatu peran. Teori peran adalah sebuah sudut pandang yang menganggap sebagian besar aktivitas harian diperankan oleh kategori yang ditetapkan secara sosial. Setiap peran sosial adalah serangkaian hak, kewajiban, harapan, norma, dan perilaku seseorang yang harus dihadapi dan dipenuhi. Hal ini didasarkan pada pengamatan bahwa orang-orang bertindak dengan cara yang dapat diprediksikan, dan bahwa kelakuan seseorang bergantung pada konteksnya, berdasarkan posisi dan beberapa faktor lainnya. Teori yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah teori peran dari Talcott Parsons.

Talcott Parsons adalah seorang sosiolog Amerika yang terkenal dengan teorinya tentang struktur sosial dan fungsi-fungsi sistem sosial. Salah satu konsep kunci dalam teori Parsons adalah "peran". Menurut Parsons, peran adalah ekspektasi yang melekat pada status

sosial seseorang dalam masyarakat. Peran mencakup serangkaian tindakan, perilaku, dan kewajiban yang diharapkan dari individu yang menempati posisi tertentu dalam struktur sosial (Subadi, 2008). Parsons menekankan bahwa peran memainkan fungsi penting dalam menjaga stabilitas dan keteraturan sistem sosial. Setiap individu menjalankan perannya sesuai dengan norma dan nilai yang berlaku, sehingga interaksi sosial dapat berjalan dengan lancar.

Menurut Parsons, keluarga adalah sebuah dasar dalam sistem sosial yang bertanggung jawab atas sosialisasi anaknya. Orang tua memiliki peran penting dalam mengajarkan norma, nilai, dan perilaku yang diharapkan dalam masyarakat. Dalam hal penggunaan *gadget*, orang tua berperan dalam mengarahkan dan mengawasi bagaimana anak menggunakan teknologi ini. Orang tua menjalankan pengawasan dan pengendalian sebagai bagian dari peran mereka dalam keluarga. Pengawasan ini mencakup memonitor konten yang diakses anak, durasi penggunaan *gadget*, dan mengajarkan perilaku yang bertanggung jawab dalam penggunaan teknologi. Fungsi ini membantu mencegah dampak negatif seperti kecanduan *gadget*, paparan konten yang tidak pantas, dan gangguan pada perkembangan sosial anak.

Jika peran orang tua dalam pengawasan penggunaan *gadget* tidak dijalankan dengan baik, anak akan mengalami dampak negatif contohnya seperti gangguan pada tidurnya, penurunan prestasi akademik, masalah kesehatan mental, dan kesulitan dalam berinteraksi. Hal ini menunjukkan pentingnya peran orang tua dalam meminimalkan risiko dan memaksimalkan manfaat penggunaan *gadget*. Perkembangan teknologi dan penggunaan *gadget* merupakan fenomena modern yang memerlukan penyesuaian peran orang tua. Orang tua

harus terus belajar dan beradaptasi dengan perubahan teknologi untuk tetap efektif dalam menjalankan peran pengawasan dan pengendalian.

Penggunaan *gadget* telah merubah cara kita berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain. Hal ini dapat memungkinkan kita untuk terhubung dengan keluarga, teman, dan orang-orang di seluruh dunia secara cepat dan mudah. Namun, terlalu banyak menghabiskan waktu di depan layar *gadget* juga dapat mengurangi interaksi sosial langsung, yang dapat mempengaruhi hubungan antar pribadi. *Gadget* dapat memberikan akses mudah ke berbagai informasi dari seluruh dunia. Kita dapat memperoleh berita, artikel, tutorial, dan informasi lainnya dengan cepat dan mudah. Namun, penting untuk memilih dan memverifikasi kebenaran informasi yang ditemukan, karena ada risiko informasi palsu atau tidak akurat. *Gadget* juga dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif. Ada banyak aplikasi dan *platform* pembelajaran *online* yang tersedia, yang dapat membantu dalam memperoleh pengetahuan baru dan meningkatkan keterampilan. Namun, penggunaan *gadget* yang berlebihan juga dapat mengganggu produktivitas dan konsentrasi belajar. Penggunaan *gadget* juga memunculkan isu privasi dan keamanan. Selain itu, risiko penyalahgunaan, seperti tindakan *cyber bullying* dan kejahatan *online*, juga harus diwaspadai. Penggunaan *gadget* yang berlebihan juga dapat memiliki dampak fisik, seperti masalah gangguan tidur akibat cahaya biru yang dipancarkan oleh layar *gadget*, dan kurangnya aktivitas fisik karena kurangnya waktu yang dihabiskan di luar ruangan. Penggunaan *gadget* pada anak juga dapat memiliki beberapa dampak baik, terutama jika digunakan dengan bijak dan diawasi oleh orang tua. *Gadget* dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif

bagi anak-anak. Ada banyak aplikasi, program edukatif, dan konten pendidikan yang tersedia yang dapat membantu mereka belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Contohnya seperti adanya aplikasi pembelajaran untuk pelajaran bahasa, matematika, sains, dan sebagainya yang dapat membantu meningkatkan pemahaman dan keterampilan akademik anak. Penggunaan *gadget* dapat merangsang kreativitas anak. Anak yang dapat menggunakan berbagai aplikasi dan alat untuk membuat dan berbagi karya seni, *video*, musik, atau tulisan mereka sendiri. Hal ini dapat meningkatkan imajinasi mereka dan membantu mereka mengekspresikan diri dengan cara yang unik.

Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk menerapkan peran dan memberikan panduan yang tepat agar anak-anak dapat menggunakan teknologi dengan cara yang sehat dan bertanggung jawab. Perlu diketahui bahwa penggunaan *gadget* pada anak-anak harus diawasi dan dibatasi oleh orang tua atau pengasuh. Penting juga untuk mengajarkan anak-anak tentang etika *online*, privasi, dan pentingnya menggunakan *gadget* dengan bijak. *Gadget* juga memberikan dampak positif bagi anak yaitu dapat merangsang indera penglihatan dan pendengaran anak, pengetahuan dan wawasan meningkat (Kogoya, 2015).

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian dalam penelitian ini jika ditinjau dari rancangan penelitian, maka dapat digolongkan ke dalam penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif, yaitu yang dapat menggambarkan secara tepat terhadap sifat-sifat individu, keadaan, gejala atau kelompok tertentu, ataupun untuk menentukan ada tidaknya hubungan antara suatu gejala fenomena dengan gejala lainnya di masyarakat. Jenis

penelitian ini berdasarkan metode yang digunakan adalah studi kasus, yaitu dimana penulis melakukan eksplorasi yang dilakukan lebih mendalam terhadap kejadian, program, proses, dan aktivitas terhadap satu orang atau lebih (Sugiyono, 2019).

Metode penelitian pendekatan kualitatif menggunakan berbagai teknik pengumpulan data seperti observasi secara partisipatif, pengamatan langsung, wawancara, pengumpulan data visual, studi kasus, dan analisis dokumen. Penelitian kualitatif ini dapat memungkinkan penulis untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang kompleksitas dan konteks sosial dari fenomena yang diteliti. Dengan pendekatan penelitian ini, penulis dapat menjelaskan perbedaan individual, variasi dalam interpretasi, dan mengungkapkan aspek yang mungkin tidak terdeteksi melalui metode penelitian kuantitatif.

Terkait jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini didasarkan kepada penelitian dasar yang dimana untuk menemukan dasar umum dan dapat menemukan teori-teori yang ada secara umum yang dimana penelitian ini dilakukan untuk memperluas dan memperdalam pengetahuan secara teoretis.

Penelitian ini dilakukan di lingkungan masyarakat Kelurahan Simpang Tiga, Kota Pekanbaru yang dimana berdasarkan hasil observasi, terdapat banyak anak-anak yang menggunakan *gadget* untuk kegiatannya sehari-hari. Kemudian, penulis akan melakukan observasi lebih lanjut dan akan melakukan wawancara terhadap orang tua dan beberapa anak-anak yang terkait.

Kelurahan Simpang Tiga ini memiliki akses yang baik ke berbagai bagian kota dan fasilitas penting, baik melalui jalan raya utama maupun jalur sekunder. Dekat dengan bandara memberikan keuntungan tambahan bagi

mobilitas penduduk dan pengunjung. Secara keseluruhan, Kelurahan Simpang Tiga di Pekanbaru merupakan area yang strategis dengan akses mudah ke berbagai fasilitas penting seperti pendidikan, transportasi, rekreasi, dan akomodasi. Batas wilayah yang jelas dan berbagai poin penting di sekitar membuatnya menjadi salah satu kelurahan yang cukup dinamis di kota ini.

Dalam proses penelitian ini, terdapat tahap yang disebut pemilihan subjek, yang juga dapat disebut sebagai pemilihan informan. Subjek penelitian yang juga dikenal sebagai informan, memainkan peran penting dalam mengumpulkan data yang mendalam untuk memastikan data yang diperoleh memiliki validitas. Sumber data dalam penelitian ini berasal dari informan yang terkait dengan penelitian ini, yaitu mereka para orang tua yang sudah mempunyai anak berumur 6 hingga 13 tahun dan menggunakan *gadget*. Penelitian ini dilakukan dengan cara snowball sampling, yaitu pengambilan sampel secara berlanjut seperti bola salju yang bergulir, di mana setiap responden yang di wawancarai memberikan rekomendasi untuk responden berikutnya dan dengan demikian, jumlah responden dapat terus bertambah seiring berjalannya waktu.

Teknik pengumpulan data merupakan hal yang penting dalam memperoleh data. Tanpa penggunaan teknik pengumpulan data yang tepat dan benar, maka data yang diperoleh tidak akan memenuhi standar yang ditetapkan. Oleh karena itu, dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara sebagai berikut:

- a. Observasi
- b. Wawancara
- c. Dokumentasi

Teknik analisis data merupakan suatu proses menyusun data yang

diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi secara sistematis dengan menggunakan data yang diperoleh menjadi berbagai kategori, memilih data-data yang penting, dan membuat kesimpulan dari data-data yang diperoleh. Hal ini membuat penelitian menggunakan analisis data model Miles dan Huberman dengan berbagai langkah (Sugiyono, 2019) sebagai berikut:

1. Reduksi Data
2. Penyajian Data
3. Penarikan Kesimpulan

*Gadget* seperti komputer dan tablet telah ada sejak tahun 1980-an hingga 1990-an, tetapi penggunaannya oleh anak-anak saat itu masih terbatas. Kemajuan teknologi dan penurunan harga *gadget* telah meningkatkan penggunaan *gadget* oleh anak secara signifikan. Anak-anak sekarang mudah menggunakan *smartphone*, tablet, dan komputer sejak dini. *Gadget* digunakan dalam pendidikan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, dengan aplikasi edukatif yang membantu anak memahami mata pelajaran seperti matematika, bahasa, dan sains. *Gadget* juga meningkatkan kreativitas anak melalui aplikasi animasi, gambar, dan musik, serta mendukung pembelajaran interaktif dan mandiri dengan akses tak terbatas ke informasi.

Orang tua sering menggunakan *gadget* untuk menghibur dan mendidik anak-anak dengan aplikasi khusus yang meningkatkan pengetahuan dan kecerdasan. Namun, penggunaan *gadget* harus diawasi karena anak-anak mudah terpengaruh oleh teman sebaya dan lingkungan mereka. Akses mudah ke *gadget*, baik milik orang tua, sekolah, atau milik mereka sendiri, membuat anak-anak semakin sering menggunakannya.

Kelurahan Simpang Tiga pada mulanya berbentuk desa kecil yang

dipimpin oleh seorang Kepala Desa sebagai bagian dari Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar. Perubahan status dari desa menjadi Kelurahan baru terjadi pada tahun 1980 seiring dengan perkembangan wilayah. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 1987 tentang Perubahan Batas Wilayah Kotamadya Daerah Tingkat II Pekanbaru dan Kabupaten Daerah Tingkat II Kampar, Kelurahan Simpang Tiga secara resmi masuk menjadi wilayah Kotamadya Pekanbaru.

Wilayah Kelurahan Simpang Tiga menjadi daerah kelurahan yang berada di Kecamatan Bukit Raya, Kota Pekanbaru. Jarak dari pusat pemerintahan kecamatan 200 meter, kemudian jarak dari pusat pemerintahan Kota Pekanbaru 17 KM, dan jarak dari pusat pemerintahan Provinsi Riau 8 KM. Luas wilayah Kelurahan Simpang Tiga sebesar 13,650 KM<sup>2</sup> dengan jumlah penduduk yang terakhir dicatat pada November 2023 sejumlah 14.406 jiwa. Adapun Rukun Warga (RW) yang ada di Kelurahan Simpang Tiga berjumlah 5 RW dan Rukun Tetangga (RT) sebanyak 21 RT.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada penelitian ini, penulis akan membahas tentang hasil yang telah di peroleh pada saat melakukan penelitian di Kelurahan Simpang Tiga Kecamatan Bukit Raya Kota Pekanbaru. Penulis telah mewawancarai beberapa subjek informan dari kalangan orang tua dan sudah ditetapkan dalam penelitian berjudul 'Peran Orang Tua dalam Penggunaan *Gadget* pada Anak di Kelurahan Simpang Tiga Kota Pekanbaru'. Subjek penelitian yang dipilih adalah enam informan dari para orang tua yang sudah mempunyai anak dalam kisaran umur 6 hingga 13 tahun dan tinggal di sekitaran daerah Kelurahan Simpang Tiga, Kota Pekanbaru.

### **Peran Orang Tua dalam Penggunaan Gadget pada Anak**

Pada era digital saat ini, anak-anak akrab dengan teknologi, terutama gadget, yang sering diperkenalkan oleh orang tua sejak dini. Orang tua memiliki peran penting dalam perkembangan komunikasi anak dan sebaiknya memberikan pendampingan dalam penggunaan teknologi. Mereka harus mengawasi dan mengarahkan konten positif, seperti video pembelajaran, serta memberikan pendidikan yang baik tentang penggunaan gadget yang sehat dan bertanggung jawab. Meskipun gadget bisa membantu menenangkan anak, ada risiko negatif yang harus diwaspadai. Orang tua harus bijak dalam memanfaatkan teknologi sesuai tahap perkembangan anak, memastikan penggunaan gadget mendukung pembelajaran dan perkembangan anak, serta mengurangi dampak negatif.

Pandangan orang tua mengenai penggunaan gadget bervariasi: ada yang fleksibel, ada yang menerapkan pengawasan ketat. Sebagian melihat gadget sebagai alat pembelajaran dan hiburan yang bermanfaat, sementara yang lain lebih khawatir terhadap dampak negatifnya. Orang tua seperti Ibu R menekankan komunikasi untuk penggunaan gadget yang sesuai, Ibu F melihat gadget sebagai alat pembelajaran dan koneksi keluarga, Bapak A memperbolehkan penggunaan gadget dengan aturan jelas, Ibu S menjaga keseimbangan dengan batasan waktu, dan Ibu I menetapkan jadwal serta batasan waktu. Kesimpulannya, meskipun pandangan berbeda, ada kesepakatan umum tentang pentingnya pengawasan, komunikasi, dan pembatasan waktu penggunaan gadget untuk menghindari dampak negatif dan memastikan anak tetap aktif dalam berbagai kegiatan.

### **Dampak Penggunaan Gadget pada Anak**

Penting bagi orang tua untuk memantau dan mengatur penggunaan gadget pada anak dengan bijaksana. Ini mencakup menetapkan batasan waktu layar, memilih konten yang tepat, dan mengintegrasikan kegiatan offline yang bermanfaat. Gadget dapat memberikan akses mudah ke informasi dan sumber belajar, mengembangkan keterampilan kognitif, motorik, dan bahasa, serta merangsang kreativitas. Namun, penggunaan berlebihan dapat menghambat perkembangan bicara, mengurangi interaksi sosial, dan mengganggu kualitas tidur. Oleh karena itu, peran orang tua sangat penting dalam memastikan penggunaan gadget yang seimbang dan bermanfaat. Pengawasan dan pengaturan yang tepat dapat memaksimalkan manfaat positif gadget dan meminimalkan dampak negatifnya.

### **KESIMPULAN**

Penggunaan *gadget* di kalangan anak-anak, terutama di daerah Kelurahan Simpang Tiga, Kota Pekanbaru, memiliki dampak signifikan terhadap perkembangan sosial mereka. Anak yang sering menggunakan *gadget* cenderung memiliki perkembangan sosial yang tidak optimal, menghabiskan lebih banyak waktu bermain *gadget* daripada berinteraksi dengan teman sebaya, baik di rumah maupun di sekolah. Penelitian ini menyoroti pentingnya peran orang tua dalam mengawasi dan mengatur penggunaan *gadget* oleh anak-anak mereka.

Orang tua perlu memahami bahwa meskipun *gadget* dapat menjadi alat yang membantu dalam berbagai aktivitas, penggunaan yang berlebihan dapat berdampak negatif pada perkembangan fisik dan psikis anak. Orang tua harus berperan aktif dalam memberikan pengawasan, membatasi waktu penggunaan, dan memastikan

konten yang diakses oleh anak-anak sesuai dengan usia mereka. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa pengaruh negatif penggunaan *gadget* terlihat dalam ketidakmampuan anak-anak untuk fokus di sekolah dan berinteraksi dengan teman-temannya. Fenomena ini menegaskan pentingnya pendidikan orang tua mengenai dampak *gadget* dan cara penggunaan yang bijak untuk memaksimalkan manfaat positifnya sekaligus meminimalkan dampak negatifnya. Secara keseluruhan, kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan *gadget* perlu diatur dengan bijak oleh para orang tua untuk memastikan perkembangan sosial anak-anak tetap optimal dan seimbang dengan kebutuhan interaksi sosial dan fisik mereka.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Alia, Tesa, (2018). *Pendampingan Orang Tua Pada Anak Usia Dini Dalam Penggunaan Teknologi Digital*. Journal of Language, Literature, Culture, and Education Polyglot, Vol, 14 No. 1.
- Amalia, S. & Setyowati, S., (2019). *Persepsi Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini di TK Surabaya*, Jurnal PG PAUD.
- Anggraini & Hendrizal, (2018). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA*, Jurnal PPKn & Hukum, Vol. 13 No. 1.
- Asti, (2019). *Parenting 4.0 Mendidik Anak di Era Digital*. Klaten: Caesar Media Pustaka.
- Chikmah & Fitrianiingsih. (2018). *Pengaruh Durasi Penggunaan Gadget terhadap Masalah Mental Emosional Anak Pra-Sekolah di TK Pembina Kota Tegal*. Jurnal SIKLUS. 2018, 7(2).
- Dachlan, Malik dkk. (2019). *Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Budi Utama
- Hardianti, Nurlinda. (2018). *Analisis Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak di SD Negeri 11 Sepit*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Selong: Universitas Hamzanwadi.
- Hasanah, M. (2017). *Pengaruh Gadget terhadap Kesehatan Mental Anak*. Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education, 2, pp. 207-214.
- Indriani, D., Rahayuningsih, S. I. & Sufriani, (2021). *Durasi dan Aktivitas Penggunaan Smartphone Berkelanjutan pada Remaja*. JIM FKEP, 5(1), pp. 124-130.
- Kogoya D. (2015). *Dampak Penggunaan Smartphone pada Masyarakat: Studi pada Masyarakat Desa Piungun Kecamatan Gamelia Kabupaten Lanny Jaya Papua*. E-Journal "Acta Diurna". 2015;4(4):14.
- Muthia'ah, Umami. (2021). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas Atas Di SD Islam Margolembu Kabupaten Luwu Timur*. UIN Alauddin Makassar.
- Nanang, S. (2019). *Pentingnya Peran Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*, Jurnal Smart PAUD, 2(1).
- Nihaya, F., Rahmawati, A. & Nurjanah, N. E., (2022). *Dampak Penggunaan Gadget pada Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*. Jurnal Kumara Cendekia, 12(1), pp. 85-93.
- Novianti, R. & Garzia, M., (2020). *Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini; Tantangan Baru Orang Tua Milenial*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4(2), pp. 1000-1010.
- Pebriana, P. H. (2017). *Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1-11.
- Rahmadyanti & Jamilah, (2023). *Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Prasekolah di Desa Cikulur Tahun 2022*. Health Information: Jurnal Penelitian, 15(2), pp. 1-12.
- Rowan, C. (2013). *The Impact of Technology on Child Sensory and Motor Development*. Retrieved.
- Rusnedy, H., Tanjung, L. S., Hidayat & Priyatno, A. M., (2024). *Penyuluhan Tentang Dampak Positif Penggunaan Gadget Bagi Anak Usia Dini*. Journal of Digital Community Services, 1(2), pp. 01-05.

Salem, V. E. T., Fathimah, S., Sidik, S. & Hasrin, A., (2019). *Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Anak Usia Dini pada Ibu-ibu di Jemaat Nafiri Malalayang 1 (Tinjauan Sosiologi Keluarga)*. Jurnal Ilmiah Manda Education, 7(3), pp. 561-566.

Selan, Dez Ozadad. (2019). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana.

Setyaningsih, E. & Setyowati, D., (2023). *Sosialisasi Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget Serta Media Sosial di Kalangan Anak-anak dan Remaja*. Indonesian Journal of Community Service and Innovation, 3(1), pp. 64-71.

Sinta, Muhamad Ali, dan Halida. (2018). *Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal*. FKIP. Untan Pontianak.

Situmorang, dkk., (2021). *Edukasi Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Emosional pada Anak Usia Dini*. REALCOSTER: REAL COMMUNITY SERVICE CEN (Hidayatuladkia, et al., 2021)TER JOURNAL. 2021, 4(1).

Subadi, Tjipto. (2008). *Sosiologi*. Surakarta: BP-FKIP UMS.

Subarkah, M. A. (2019). *Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Anak*. Rausyan Fikr, 15(1), 125-135.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suhendi, Hendi, dan Ramdani Wahyuni. (2001). *Pengantar Studi Sosiologi Keluarga*. Bandung: CV Pustaka Setia

Sulastri, N. M., & Herlina. (2018). *Hubungan Pola Asuh Orang Tua terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Alang-Alang Ampenan Mataram*. Jurnal Transformasi, 4(2), 65-72.

Suntoro, I. (2013). *Persepsi Orangtua terhadap Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Pendidikan Dasar*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 1-16.

Syam, Usman, Azizah. Syam, (2023). *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap*

*Perkembangan Sosial Anak Siswa Kelas V UPTD SD Negeri 28 Parepare*. Phinisi Integration Review. 2023, 6(2).

Syifa, L., Setianingsih, E. S. & Sulianto, J., (2019). *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 3(4), pp. 527-533.

Viandari, K. D., & Susilawati, K. P. A. (2019). *Peran Pola Asuh Orang Tua dan Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Pra-Sekolah*. Jurnal Psikologi Udayana, 6(1), 76-77.

Wau, Jessica Citra Jutersfan, (2019). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Anak di SD Swasta Assisi Medan Selayang Tahun 2019*. Medan: Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth

Widyawati, (2022). *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 3(1), pp. 53-60.

Witarsa Ramdhan dkk, (2018). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar*. PEDAGOGIK Vol. VI, No. 1, Februari 2018.

Yumarni, V., (2022). *Pengaruh Gadget terhadap Anak Usia Dini*. Jurnal Literasiologi, 8(2), pp. 107-119.

Yusmi, W. (2015). *Pentingnya "Pendampingan Dialogis" Orang Tua dalam Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini*. Seminar Nasional Pendidikan Inovasi Pembelajaran untuk Pendidikan Berkemajuan,. FKIP. Universitas Muhammadiyah Ponorogo.

Zahida, F. A., Apipudin, A. & Hidayat, N., (2020). *Parent's Knowledge About the Impact of Gadget Using Preschool Children in a Persis 16 District Ciawi Tasikmalaya District*. Jurnal Stikes Muhammadiyah Ciamis : Jurnal Kesehatan, 7(1), pp. 49-62.