

## Penggunaan Gadget pada Anak Usia 4-6 Tahun di Parit 19: Studi Tentang Akses, Kepemilikan, dan Pola Penggunaan

Maria Ulfa

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Pontianak, Kalimantan Barat, Indonesia  
Email: [Mhariyahulfah98@gmail.com](mailto:Mhariyahulfah98@gmail.com)<sup>1</sup>

### Abstrak

Penyebaran teknologi digital yang semakin luas mendorong transformasi pola interaksi anak usia dini dengan media elektronik. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan akses, kepemilikan, dan pola penggunaan Gadget pada anak usia 4-6 tahun di Parit 19 serta menganalisis praktik pengawasan orang tua. Metode penelitian deskriptif kuantitatif dengan total sampling diterapkan terhadap 10 anak yang memenuhi kriteria usia dari populasi 20 anak. Pengumpulan data menggunakan kuesioner terstruktur yang diisi orang tua/wali, dianalisis melalui statistik deskriptif dalam bentuk frekuensi dan persentase. Temuan menunjukkan akses universal (100%) kontras dengan kepemilikan pribadi minimal (10%), mengindikasikan pola "Gadget sebagai perangkat keluarga". Smartphone Android mendominasi (100%) dengan aktivitas utama menonton video (80%) dan aplikasi edukasi (50%). Durasi penggunaan terdistribusi: 50% sesuai rekomendasi WHO (<1 jam/hari), namun 20% berlebihan (>3 jam/hari). Praktik pengawasan menunjukkan intensitas tinggi (60% selalu diawasi) dengan implementasi konsisten aturan waktu (100%) dan pembatasan konten ketat (80%). Studi ini mengidentifikasi paradoks aksesibilitas tinggi versus kepemilikan rendah yang mencerminkan kontrol parental efektif, namun memerlukan intervensi edukasi untuk optimalisasi durasi penggunaan. Implikasi mencakup pengembangan program literasi digital keluarga berbasis komunitas lokal.

**Kata Kunci:** Gadget, Anak Usia Dini, Pengawasan Orang Tua, Pola Penggunaan



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

### INTRODUCTION

Perkembangan teknologi digital yang masif telah menciptakan disrupsi fundamental dalam hampir seluruh aspek kehidupan masyarakat modern, termasuk lingkungan anak usia dini (AUD). *Gadget* seperti smartphone dan tablet kini menjadi bagian dari rutinitas harian, bahkan bagi anak usia 4–6 tahun yang berada pada masa perkembangan kritis (*golden age*). Pada tahap ini, stimulasi lingkungan sangat menentukan perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak. Fenomena penetrasi teknologi pada usia yang sangat muda ini menimbulkan pertanyaan penting mengenai sejauh mana tingkat akses dan pola penggunaan *Gadget* pada anak, serta apakah kepemilikan perangkat pribadi telah menjadi tren yang meluas di kelompok usia prasekolah. Untuk menganalisis dampak penggunaan *Gadget* secara akademik, penting merujuk pada teori perkembangan anak. Secara teoritis, anak usia 4–6 tahun berada pada tahap Praoperasional menurut Jean Piaget (Piaget, t.t.), yang menekankan pentingnya pengalaman langsung, eksplorasi fisik, dan aktivitas sensorik-motorik nyata sebagai dasar pembangunan skema kognitif. Penggunaan *Gadget* yang berlebihan berpotensi mengalihkan waktu anak dari pengalaman-pengalaman penting tersebut. Sejalan dengan itu, Lev Vygotsky, melalui Teori Sosiokultural, menegaskan bahwa perkembangan kognitif ditopang oleh interaksi sosial yang intens, dialog, dan pendampingan orang dewasa dalam Zona Perkembangan Proksimal (ZPD). Dalam konteks ini, interaksi satu arah dengan layar *Gadget* berpotensi mengurangi kesempatan anak untuk memperoleh pengalaman sosial yang kaya bahasa dan budaya, yang merupakan fondasi penting bagi perkembangan sosial-emosional yang optimal. Penggunaan *Gadget* pada anak tidak dapat dilepaskan dari perubahan pola hidup keluarga di era digital. Studi

internasional menunjukkan bahwa paparan layar pada anak usia prasekolah terus meningkat dan dapat berdampak pada berbagai aspek perkembangan. Madigan et al. (2019) menemukan bahwa peningkatan screen time pada usia dini berkaitan dengan capaian perkembangan yang lebih rendah pada tahap usia berikutnya, terutama pada kemampuan bahasa dan sosio-emosional. Brown dan Smolenaers (2018) juga mencatat bahwa anak prasekolah saat ini terpapar *Gadget* lebih awal daripada generasi sebelumnya, menandakan adanya perubahan besar dalam pola interaksi anak dengan teknologi.

Di Indonesia, peningkatan akses *Gadget* pada anak 4–6 tahun sangat dipengaruhi oleh pola pengasuhan, kondisi sosial, dan ketersediaan perangkat dalam rumah tangga. Hidayati dan Octaviani (2021) menunjukkan bahwa orangtua sering memberikan *Gadget* sebagai alat untuk menenangkan anak ketika mereka sibuk. Rahmawati dan Suryono (2020) menegaskan bahwa *Gadget* dianggap sebagai media hiburan yang mudah dijangkau, sehingga anak sering menggunakannya tanpa pengaturan durasi maupun pendampingan. Kondisi ini memperluas akses anak terhadap *Gadget*, bahkan pada usia yang sangat muda. Penggunaan *Gadget* juga memiliki dampak positif dan negatif yang perlu diperhatikan. Secara positif, *Gadget* dapat memfasilitasi pembelajaran interaktif, meningkatkan kreativitas, dan menyediakan materi edukatif bila digunakan secara terarah. Namun, dampak negatifnya cukup signifikan, seperti risiko kecanduan, gangguan tidur, penurunan kemampuan sosial, dan potensi paparan konten tidak sesuai usia. Pemerintah melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika (2021) menekankan pentingnya perlindungan anak di ruang digital, sementara UU No. 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak menegaskan peran keluarga dalam mengawasi penggunaan teknologi pada anak.

Pengetahuan orangtua mengenai dampak *Gadget* masih beragam. Meskipun sebagian mengetahui risiko gangguan perkembangan, banyak yang belum memiliki kapasitas untuk mengontrol screen time secara efektif. Studi nasional menunjukkan bahwa orangtua menggunakan *Gadget* sebagai strategi cepat untuk membuat anak tenang atau sibuk, bukan sebagai alat edukasi terarah (Hidayati & Octaviani, 2021). Kurangnya pengetahuan mengenai risiko kecanduan dan lemahnya pendampingan menjadi faktor utama tingginya durasi penggunaan *Gadget* pada anak usia dini. Media nasional turut melaporkan peningkatan kasus kecanduan *Gadget* atau gangguan perilaku pada anak prasekolah. CNN Indonesia (2022) mengungkap bahwa gejala seperti tantrum berlebihan, gangguan tidur, dan penurunan interaksi sosial semakin banyak ditemukan. Kompas (2023) juga menyoroti kasus anak yang mengalami regresi perilaku akibat paparan *Gadget* berlebihan. Kasus-kasus ini menunjukkan bahwa penggunaan *Gadget* tanpa pengawasan dapat berdampak serius pada tahapan perkembangan anak. Di sisi lain, observasi awal di lokasi penelitian, yaitu Parit 19, menunjukkan adanya pergeseran signifikan dari sekadar akses *Gadget* orangtua menuju kepemilikan *Gadget* pribadi pada sebagian anak usia 4–6 tahun. Kepemilikan pribadi ini merupakan fenomena baru yang perlu dicermati secara serius, sebab memberikan kontrol yang lebih besar kepada anak dalam menentukan frekuensi dan durasi penggunaan *Gadget*. Kondisi ini berpotensi melampaui batas aman waktu layar yang direkomendasikan WHO dan meningkatkan risiko isolasi sosial serta kecanduan. Tren ini menunjukkan adanya eskalasi dari penggunaan *Gadget* sebagai fasilitas keluarga menjadi objek kepemilikan individu oleh anak prasekolah. Lebih lanjut, pola penggunaan *Gadget* pada anak di Parit 19 menunjukkan bahwa aktivitas lebih banyak berfokus pada hiburan, seperti menonton video dan bermain game, dibandingkan aktivitas edukatif. Pendampingan orangtua juga masih rendah, sehingga anak cenderung mengakses konten secara mandiri. Meskipun kepemilikan pribadi belum sepenuhnya meluas, akses melalui perangkat keluarga tetap tinggi dan memberikan ruang bagi anak untuk menggunakan *Gadget* dalam durasi panjang tanpa regulasi.

Kondisi tersebut memberikan gambaran awal bahwa penggunaan *Gadget* pada anak usia 4–6 tahun di Parit 19 telah dipengaruhi oleh pola pengasuhan, ketersediaan perangkat, dan tren kepemilikan pribadi. Dengan demikian, penelitian ini menjadi penting untuk memetakan secara sistematis bagaimana aspek akses, kepemilikan, dan pola penggunaan *Gadget* memengaruhi perkembangan anak di lingkungan tersebut. Hasil penelitian diharapkan mampu memberikan dasar empiris untuk menyusun intervensi edukatif bagi orangtua, kebijakan lembaga PAUD, serta rekomendasi praktis dalam mengoptimalkan penggunaan *Gadget* bagi perkembangan anak di era digital.

## RESEARCH METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan kuantitatif dipilih untuk menggambarkan fenomena penggunaan *Gadget* secara sistematis melalui pengukuran numerik, persentase, dan analisis statistik deskriptif (Creswell, 2014; Sugiyono, 2021). Variabel penelitian mencakup: (1) kepemilikan *Gadget*, (2) akses penggunaan, (3) durasi penggunaan, (4) aktivitas yang dilakukan anak saat menggunakan *Gadget*, serta (5) bentuk pengawasan dan aturan orang tua. Populasi penelitian adalah seluruh anak usia 4–6 tahun di Parit 19. Sampel dipilih menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan kriteria inklusi: anak berusia 4–6 tahun, berdomisili di Parit 19, dan menggunakan *Gadget* dalam kehidupan sehari-hari. Dari 20 responden awal, hanya 10 yang memenuhi kriteria dan dijadikan sampel penelitian. Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner tertutup dengan skala nominal dan ordinal. Instrumen mencakup pertanyaan tentang usia penggunaan pertama, jenis *Gadget* yang digunakan, durasi penggunaan harian, jenis aktivitas digital, pengawasan, serta aturan orang tua. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa frekuensi dan persentase untuk menggambarkan fenomena penggunaan *Gadget* secara objektif.

## RESEARCH RESULTS AND DISCUSSION

1. **Kepemilikan *Gadget*.** Berdasarkan hasil pengumpulan data terhadap 10 anak usia 4–6 tahun di Parit 19, tingkat kepemilikan *Gadget* pribadi masih sangat rendah. Hanya 1 anak (10%) yang memiliki *Gadget* pribadi, sedangkan 9 anak (90%) menggunakan *Gadget* milik orang tua atau anggota keluarga lain. Temuan ini mengindikasikan bahwa kontrol penggunaan *Gadget* masih didominasi oleh orang tua melalui penggunaan perangkat bersama (*shared device*).
2. **Akses dan Jenis *Gadget*.** Seluruh anak dalam penelitian ini (100%) menggunakan *Gadget* dalam aktivitas sehari-hari. Jenis perangkat yang digunakan tidak beragam; semua responden menggunakan smartphone berbasis Android, dan tidak ditemukan penggunaan tablet, laptop, maupun perangkat digital lainnya.
3. **Usia Mulai Menggunakan *Gadget*.** Di Parit 19 anak-anak diperkenalkan pada *Gadget* pada rentang usia yang cukup bervariasi:

**Tabel 1. Usia Mulai Menggunakan *Gadget***

Usia	persentase
2–3 tahun	40%
4–5 tahun	50%
6 tahun	10%

Sumber: Data Primer (2025)

Mayoritas anak mulai menggunakan *Gadget* pada usia prasekolah awal, yang merupakan masa sensitif perkembangan bahasa, kognitif, dan motorik. Durasi penggunaan *Gadget* per hari diketahui sebagai berikut:

**Tabel 2. Durasi Penggunaan Gadget**

Durasi	persentase
< 1 jam	50%
1-2 jam	30%
> 3 jam	20%

Sumber: Data Primer (2025)

Dengan demikian, 20% anak melampaui batas rekomendasi WHO (2019) yang menyarankan waktu layar tidak lebih dari satu jam per hari bagi anak prasekolah. Aktivitas anak dalam menggunakan *Gadget* menunjukkan dominasi konsumsi konten pasif. Jenis aktivitas yang paling sering dilakukan anak saat menggunakan *Gadget* adalah:

**Tabel 3. Aktivitas Menggunakan Gadget**

Aktivitas	persentase
Menonton video (YouTube)	90%
Bermain gim	50%
Aplikasi edukasi	40%
Video call dengan keluarga	20%

Sumber: Data Primer (2025)

Frekuensi penggunaan per minggu anak menggunakan *Gadget* setiap hari dalam satu minggu yakni; Setiap hari (7 hari): 40%, 3-4 hari: 30% dan 1-2 hari: 30%. Tingkat pengawasan orang tua dalam penggunaan *Gadget* tergolong tinggi: Selalu diawasi: 60%, Kadang diawasi: 30% dan Jarang/tidak diawasi: 10%. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa orang tua memberikan pengawasan pada anak-anaknya dan memperhatikan setiap konten yang di lihat oleh anak. Seluruh orang tua (100%) menetapkan aturan penggunaan dan pembatasan konten, dengan 80% di antaranya memberikan pembatasan yang sangat ketat.

## Discussion

Penelitian ini dilakukan terhadap 10 anak usia 4-6 tahun di Parit 19 melalui pengisian kuesioner oleh orang tua/wali. Dari total 20 anak di Parit 19, hanya 10 anak (50%) yang memenuhi kriteria usia 4-6 tahun dan dijadikan responden penelitian. Berikut adalah gambaran umum karakteristik responden.

### Akses dan Kepemilikan Gadget

Dalam perspektif perkembangan kognitif Piaget, anak usia 4-6 tahun berada dalam tahap praoperasional, di mana imajinasi, permainan simbolik, dan eksplorasi fisik menjadi landasan utama pertumbuhan kognitif. Penggunaan *Gadget*, terutama untuk menonton video seperti YouTube pada satu sisi dapat memberi stimulasi visual namun pada sisi lain mengurangi interaksi langsung dengan objek fisik. Dominasi aktivitas pasif seperti ini sejalan dengan literatur yang menyebutkan bahwa konsumsi konten audio-visual pasif cenderung menghambat perkembangan bahasa ekspresif dan kemampuan pemecahan masalah pada anak, bila tidak dibarengi interaksi sosial yang memadai. Vygotsky dalam teori sosiokulturalnya menekankan bahwa perkembangan anak sangat bergantung pada interaksi sosial yang bermakna, scaffolding orang tua, serta dialog sebagai medium internalisasi pengetahuan. Ketika aktivitas *Gadget* lebih bersifat satu arah antara anak dan layar, maka ruang dialog menjadi berkurang. Perlunya pengawasan dalam penggunaan *Gadget* yang teratur dan terarah. Semua responden dalam penelitian ini menggunakan gadget

**Tabel 4. Penggunaan Gadget pada Anak Usia 4-6 Tahun**

Kategori	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Ya	9	90.0
Mungkin	1	10.0
Total	10	100.0

Sumber: Data Primer (2025)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hampir seluruh responden (90%, n=9) menyatakan anaknya menggunakan *Gadget*, sementara 1 responden (10%) menjawab "mungkin". Secara praktis, dapat disimpulkan bahwa seluruh anak usia 4-6 tahun di Parit 19 memiliki akses dan menggunakan *Gadget*. Temuan ini menunjukkan penetrasi teknologi digital yang sangat tinggi pada kelompok usia dini di lokasi penelitian. Aksesibilitas *Gadget* yang mencapai 100% ini mencerminkan bahwa teknologi digital telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari anak, bahkan di usia yang masih sangat dini. Fenomena ini sejalan dengan tren global dimana penggunaan *Gadget* pada anak usia dini semakin meningkat seiring dengan perkembangan teknologi dan ketersediaan perangkat yang lebih terjangkau. Adapun jenis *Gadget* yang di gunakan oleh anak ialah:

**Tabel 5. Jenis Gadget yang Digunakan Anak**

Jenis Gadget	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Smartphone Android	10	100.0
Tablet/iPad	0	0.0
Laptop/Komputer	0	0.0
Total	10	100.0

Sumber: Data Primer (2025)

Tabel 5 menunjukkan bahwa seluruh anak (100%, n=10) menggunakan smartphone Android sebagai *Gadget* utama mereka. Tidak ada satupun anak yang menggunakan tablet, iPad, atau laptop. Hal ini menunjukkan dominasi absolut smartphone sebagai perangkat digital yang paling accessible dan terjangkau di kalangan keluarga di Parit 19. Smartphone Android dipilih karena beberapa faktor: harganya yang relatif lebih terjangkau dibandingkan produk Apple, ketersediaan yang luas di pasaran, dan kemudahan penggunaan. Selain itu, smartphone juga merupakan perangkat yang sudah dimiliki oleh orang tua, sehingga anak dapat menggunakan *Gadget* yang sama tanpa perlu membeli perangkat khusus untuk mereka.

**Tabel 6. Kepemilikan Gadget Pribadi**

Status Kepemilikan	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Memiliki <i>Gadget</i> Pribadi	1	10.0
Pakai <i>Gadget</i> Orang Tua/Keluarga	9	90.0
Total	10	100.0

Sumber: Data Primer (2025)

Berdasarkan Tabel 6 dan Diagram 4.1, temuan yang sangat menarik adalah bahwa hanya 1 anak (10%) yang memiliki *Gadget* pribadi, sementara mayoritas besar (90%, n=9) menggunakan *Gadget* milik orang tua atau keluarga. Temuan ini berbeda dengan asumsi awal penelitian dan menunjukkan bahwa di Parit 19, kepemilikan *Gadget* pribadi pada anak usia dini masih sangat rendah. Hal ini menunjukkan bahwa *Gadget* masih diperlakukan sebagai perangkat keluarga yang dipinjamkan kepada anak ketika diperlukan, bukan sebagai kepemilikan personal anak. Pola ini memberikan beberapa keuntungan, antara lain: 1) Orang tua memiliki kontrol yang lebih besar terhadap waktu penggunaan karena anak harus "meminjam" *Gadget* dari orang tua. 2) Orang tua dapat lebih mudah mengawasi konten yang

diakses karena *Gadget* berada dalam pengawasan mereka. Dan 3) Mengurangi ketergantungan anak terhadap *Gadget* karena akses tidak tersedia setiap saat. Rendahnya kepemilikan *Gadget* pribadi kemungkinan juga dipengaruhi oleh faktor ekonomi, dimana memberikan *Gadget* pribadi untuk anak usia dini belum menjadi prioritas dibandingkan kebutuhan lain yang lebih mendesak. Selain itu, faktor ekonomi dan budaya lokal (mis. prioritas pengeluaran rumah tangga) kemungkinan turut menjelaskan rendahnya kepemilikan pribadi sebuah aspek yang perlu diuji lebih jauh pada studi lanjutan. Oleh karena itu, walaupun *shared device* dapat menjadi protektif, intervensi edukatif tetap diperlukan agar kontrol orang tua bersifat efektif dan berkelanjutan (Madigan et al., 2019; Rahmawati & Suryono, 2020). Mayoritas anak diperkenalkan pada *Gadget* sejak usia 2–3 tahun dan 4–5 tahun. Usia ini termasuk masa sensitif perkembangan bahasa, motorik halus, serta interaksi sosial menurut Papalia & Martorell (2021). sebagaimana hasil penyebaran angket:

**Tabel 7. Usia Anak Saat Pertama Kali Menggunakan *Gadget***

Usia Mulai	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Kurang dari 2 tahun	0	0.0
2-3 tahun	5	50.0
4-5 tahun	4	40.0
6 tahun	1	10.0

Sumber: Data Primer (2025)

Setengah dari responden (50%, n=5) mulai menggunakan *Gadget* pada usia 2-3 tahun, diikuti oleh usia 4-5 tahun sebanyak 4 anak (40%), dan hanya 1 anak (10%) yang baru mulai di usia 6 tahun. Temuan ini menunjukkan bahwa paparan *Gadget* dimulai sangat dini, dengan 50% anak sudah terpapar sebelum usia 4 tahun. *World Health Organization* (WHO) merekomendasikan agar anak di bawah 2 tahun tidak terpapar layar sama sekali, dan anak usia 2-4 tahun dibatasi maksimal 1 jam per hari dengan konten berkualitas tinggi dan didampingi orang tua. Temuan bahwa 50% anak mulai menggunakan *Gadget* di usia 2-3 tahun merupakan hal yang perlu mendapat perhatian khusus. Pada usia ini, anak akan mengalami:

### **Periode Kritis Perkembangan Otak**

Usia 0-5 tahun adalah periode golden age dimana otak berkembang sangat pesat. Pada periode ini yakni; 90% perkembangan otak terjadi, Koneksi neural (sinapsis) terbentuk dengan kecepatan 1 juta koneksi per detik dan Pengalaman dan stimulasi yang diterima akan membentuk arsitektur otak yang menjadi fondasi untuk pembelajaran dan perkembangan selanjutnya. Jika pada periode kritis ini anak lebih banyak terpapar layar *Gadget* dibandingkan interaksi nyata dengan manusia dan lingkungan, ada risiko perkembangan otak tidak optimal. Interaksi face-to-face, bermain dengan objek fisik, dan eksplorasi lingkungan memberikan stimulasi multisensory yang jauh lebih kaya dibandingkan stimulasi dari layar dua dimensi.

### **Pentingnya *Serve and Return Interaction***

Harvard Center on the Developing Child menekankan pentingnya "*serve and return*" interaction, yaitu interaksi timbal balik antara anak dan pengasuh, untuk perkembangan otak yang sehat. Ketika bayi atau anak kecil membuat suara, gesture, atau ekspresi wajah, dan orang tua merespon dengan cara yang tepat dan responsif, ini membangun koneksi neural yang kuat. *Gadget*, meskipun bisa interaktif, tidak bisa menggantikan kualitas interaksi manusia. Layar tidak bisa membaca sinyal halus dari anak dan merespon dengan empati dan sensitifitas seperti yang dilakukan manusia.

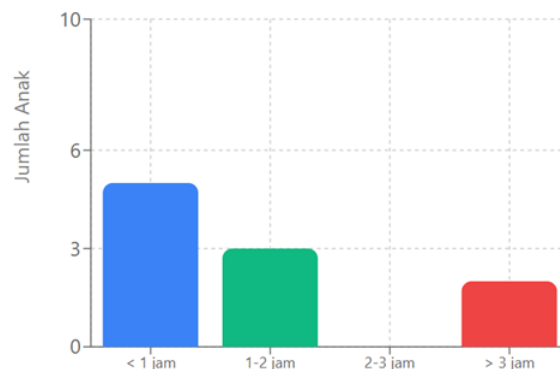
### Risiko Keterlambatan Perkembangan Bahasa

Beberapa penelitian menunjukkan korelasi antara penggunaan *Gadget* yang tinggi di usia dini dengan keterlambatan perkembangan bahasa. Ini karena: 1) Anak menghabiskan lebih sedikit waktu untuk mendengar dan berbicara dengan orang dewasa, 2) Bahasa yang dipelajari dari layar kurang efektif dibandingkan bahasa yang dipelajari dalam interaksi langsung dan 3) Anak kehilangan kesempatan untuk praktik berbicara dan mendapat feedback langsung.

### Durasi Penggunaan dan Kepatuhan terhadap Rekomendasi WHO

WHO (2019) merekomendasikan bahwa anak usia prasekolah tidak menggunakan *Gadget* lebih dari 1 jam per hari. Dalam penelitian ini, 50% anak menggunakan *Gadget* kurang dari 1 jam sehingga sesuai rekomendasi, namun 20% menggunakan lebih dari 3 jam per hari, yang mengindikasikan risiko overstimulasi.

Anak Usia 4-6 Tahun di Parit 19



Gambar 1. Diagram durasi penggunaan *Gadget*

Pada kasus anak yang menggunakan *Gadget* lebih dari 3 jam per hari, risiko yang perlu diwaspadai meliputi gangguan tidur, rentang perhatian pendek, iritabilitas, dan kecenderungan menarik diri dari aktivitas fisik. Madigan et al. (2019) dalam studi JAMA Pediatrics menunjukkan bahwa durasi layar melebihi batas aman berkorelasi dengan penurunan kemampuan bahasa reseptif dan performa screening perkembangan, dampak lainnya adalah:

### Dampak pada Perkembangan Kognitif:

Bermain *Gadget* juga dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak yakni dapat berkurangnya waktu untuk aktivitas yang merangsang kreativitas dan imajinasi seperti bermain pura-pura atau menggambar, selain itu kurangnya stimulasi dari interaksi tiga dimensi dengan objek nyata yang penting untuk perkembangan *spatial reasoning*, serta dapat memunculkan Risiko *attention deficit* jika terbiasa dengan stimulasi visual yang cepat dan intens dari layar. Upaya pencegahan hal ini terjadi maka perlunya tindakan ketegasan orangtua dalam membatasi anak menggunakan *Gadget*.

### Dampak pada Perkembangan Bahasa:

Pengaruh pada perkembangan bahasa anak akan terlihat berkurangnya interaksi verbal dengan orang tua dan anggota keluarga lain, yang merupakan cara utama anak belajar Bahasa. Penggunaan *Gadget* sering bersifat *one-way communication* (anak menonton/mendengar) tanpa kesempatan untuk praktik berbicara, hal ini kemudian menjadikan anak lemah dalam berkomunikasi dan memiliki kurang inisiatif dalam berbicara. Meskipun ada konten edukatif, interaksi *face-to-face* tetap lebih efektif untuk perkembangan Bahasa jika anak berinteraksi langsung dengan orangtua maupun orang dewasa disekitar anak mereka.

### Dampak pada Perkembangan Sosial-Emosional:

Selanjutnya dampak pada perkembangan ini, berkurangnya kesempatan untuk bermain dengan teman sebaya dan belajar keterampilan sosial seperti berbagi, bergiliran, dan bernegosiasi, kemudian kurangnya latihan membaca ekspresi wajah dan bahasa tubuh yang penting untuk mengembangkan empati, dan ini dapat menimbulkan risiko masalah perilaku jika konten yang ditonton mengandung kekerasan atau perilaku negatif. Karena saat anak menonton tanpa pendampingan anak hanya akan menyerap informasi tanpa mengetahui perilaku yang boleh di contoh oleh anak tersebut. Namun dalam penelitian ini di temukan bahwa di parit 19 orangtua cukup mengawasi konten yang di tonton anak. Sehingga kecil kemungkinan anak akan melakukan kegiatan yang tidak sesuai dengan aturan justru anak dapat memahami apa yang boleh dan tidak boleh diikuti.

### Dampak pada Kesehatan Fisik:

Berkurangnya aktivitas fisik yang penting untuk perkembangan motorik kasar dan mencegah obesitas, Risiko masalah penglihatan akibat terlalu lama menatap layar dari jarak dekat, Masalah postur tubuh jika anak menggunakan *Gadget* dalam posisi yang tidak ergonomis, Gangguan tidur, terutama jika penggunaan *Gadget* dilakukan menjelang waktu tidur (meskipun dalam penelitian ini tidak ada yang menggunakan *Gadget* menjelang tidur), Menariknya, dari data penelitian diketahui bahwa: Kedua anak yang menggunakan *Gadget* >3 jam per hari memiliki tingkat pengawasan "kadang-kadang diawasi", Salah satunya tidak memiliki aturan yang ketat. Meskipun demikian, patut diapresiasi bahwa 50% orang tua sudah berhasil membatasi penggunaan *Gadget* anak sesuai dengan rekomendasi kesehatan. Hal ini menunjukkan adanya kesadaran dan upaya dari sebagian orang tua untuk mengelola penggunaan *Gadget* anak dengan bijak. Pada penelitian ini juga ditemukan bahwa 40% anak menggunakan *Gadget* setiap hari. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *Gadget* telah menjadi rutinitas dan bukan lagi aktivitas insidental. Faktor ini menegaskan pentingnya regulasi yang konsisten dari orang tua agar anak tidak bergantung pada *Gadget* dalam menjalankan aktivitas harian.

Tabel 8. Waktu Penggunaan *Gadget*

Waktu Penggunaan	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Pagi (06.00-12.00)	1	10.0
Siang (12.00-15.00)	8	80.0
Sore (15.00-18.00)	1	10.0
Malam (18.00-21.00)	2	20.0
Menjelang tidur (>21.00)	0	0.0

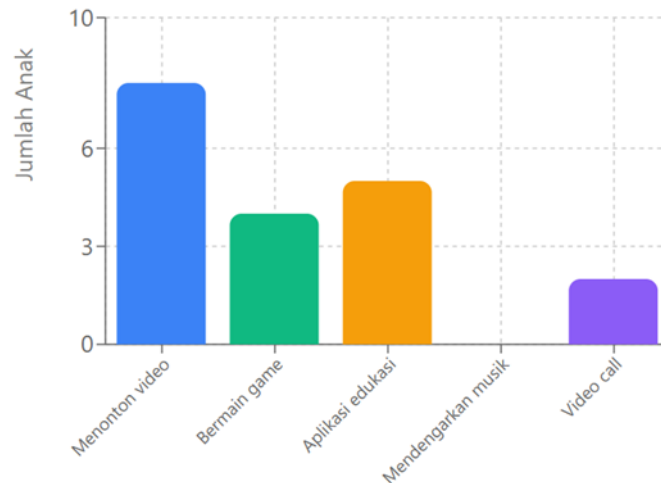
Sumber: Data Primer (2025) Catatan: Responden dapat memilih lebih dari satu waktu

Berdasarkan Tabel 8, waktu penggunaan *Gadget* paling banyak terjadi pada siang hari (80%, n=8). Hal ini kemungkinan terkait dengan beberapa faktor: 1) Waktu istirahat siang anak setelah kegiatan pagi, 2) Waktu dimana orang tua sedang sibuk dengan pekerjaan rumah tangga dan 3) Waktu yang dianggap aman karena tidak mengganggu waktu makan atau tidur. Temuan positif dari penelitian ini adalah tidak ada satupun anak yang menggunakan *Gadget* menjelang tidur (setelah pukul 21.00). Hal ini sangat baik untuk kualitas tidur anak, karena paparan layar *Gadget* menjelang tidur dapat mengganggu produksi hormon melatonin yang mengatur siklus tidur, sehingga anak menjadi sulit tidur atau kualitas tidurnya menurun. Penggunaan yang dominan di siang hari juga menunjukkan bahwa orang tua sudah memiliki kesadaran untuk tidak memberikan *Gadget* pada waktu-waktu kritis seperti pagi hari (yang seharusnya digunakan untuk aktivitas fisik dan persiapan) atau malam hari menjelang tidur.

### Aktivitas Anak dalam Menggunakan *Gadget*: Edukatif vs Hiburan

Data menunjukkan bahwa aktivitas dominan adalah menonton video (90%), diikuti bermain gim (50%), aplikasi edukasi (40%), dan video call (20%).

Anak Usia 4-6 Tahun di Parit 19



**Gambar 2. Aktivitas saat menggunakan *Gadget***

Sumber: Data Primer (2025) Catatan: Responden dapat memilih lebih dari satu waktu

Diagram menunjukkan bahwa aktivitas paling dominan yang dilakukan anak saat menggunakan *Gadget* adalah menonton video YouTube (80%, n=8), diikuti oleh menggunakan aplikasi edukasi (50%, n=5), bermain game (40%, n=4), dan video call dengan keluarga (20%, n=2). Tidak ada anak yang menggunakan *Gadget* untuk mendengarkan musik. Dominasi aktivitas menonton video (80%) menunjukkan bahwa penggunaan *Gadget* masih lebih banyak bersifat konsumsi konten secara pasif dibandingkan aktivitas yang lebih interaktif atau kreatif. Menonton video, meskipun dapat bersifat edukatif, cenderung membuat anak menjadi penerima informasi pasif tanpa banyak melibatkan kemampuan berpikir kritis atau kreativitas. Namun demikian, temuan positif dari penelitian ini adalah 50% anak menggunakan aplikasi edukasi. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian orang tua sudah menyadari potensi *Gadget* sebagai alat pembelajaran dan berusaha memanfaatkannya untuk mengembangkan kemampuan anak. Ini sejalan dengan penelitian nasional yang menunjukkan korelasi antara tingkat pendidikan orang tua dengan pola penggunaan *Gadget* yang lebih terarah pada anak (Hidayati & Octaviani, 2021). Aplikasi edukasi yang dirancang dengan baik dapat membantu anak belajar mengenal huruf, angka, warna, bentuk, dan konsep-konsep dasar lainnya dengan cara yang menarik dan interaktif.

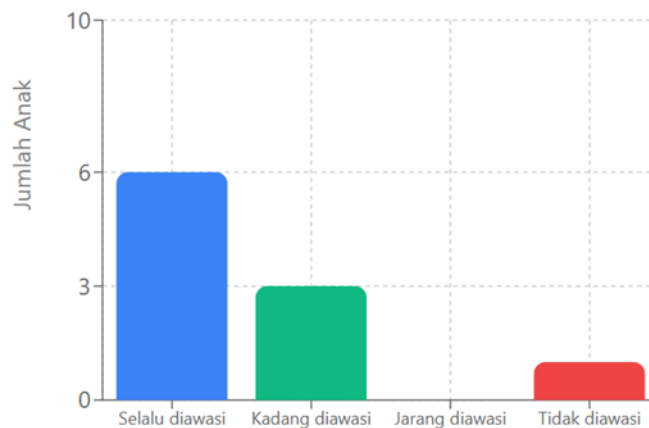
Penggunaan *Gadget* untuk bermain game (40%) perlu mendapat perhatian khusus terkait jenis game yang dimainkan. Game edukatif yang mengasah kemampuan berpikir, *problem solving*, atau kreativitas dapat bermanfaat, namun game yang hanya bersifat hiburan semata atau mengandung kekerasan perlu dihindari. Rendahnya penggunaan untuk video call (20%) kemungkinan karena tidak semua anak memiliki keluarga yang tinggal berjauhan, sehingga kebutuhan untuk video call tidak terlalu tinggi. Namun video call sebenarnya merupakan salah satu penggunaan *Gadget* yang paling bermanfaat karena tetap memfasilitasi interaksi sosial, meskipun secara virtual. *Gadget*, jika digunakan dengan bijak, memang dapat menjadi alat edukatif yang powerful: 1) Aplikasi pembelajaran interaktif dapat membuat konsep abstrak menjadi konkret dan visual, 2) Video edukatif dapat membawa anak "berkunjung" ke tempat-tempat yang tidak bisa mereka kunjungi secara fisik (luar angkasa, bawah laut, museum di

negara lain, dll), 3) Game edukatif dapat melatih problem solving dan logical thinking, 4) Aplikasi bahasa dapat memberikan exposure ke bahasa asing sejak dini. Terpenting adalah memastikan bahwa konten edukatif yang dipilih memang berkualitas, sesuai usia, dan menarik bagi anak. Konten edukatif yang membosankan tidak akan efektif, sementara konten yang terlalu sulit akan membuat anak frustrasi.

### Pengawasan Orang Tua dan Pengaturan Penggunaan *Gadget*

Salah satu aspek paling positif dari penelitian ini adalah tingginya tingkat pengawasan orang tua. Sebanyak 60% orang tua selalu mengawasi anak saat menggunakan *Gadget*,

Anak Usia 4-6 Tahun di Parit 19



Gambar 3. Tingkat Pengawasan orangtua

Berdasarkan diagram, menunjukkan hasil yang positif, dimana mayoritas orang tua (60%, n=6) selalu mengawasi anak saat menggunakan *Gadget*. Sebanyak 30% (n=3) kadang-kadang mengawasi, dan hanya 1 anak (10%) yang tidak diawasi sama sekali. Tidak ada anak yang jarang diawasi. Tingginya tingkat pengawasan ini kemungkinan besar terkait dengan fakta bahwa 60% orang tua responden adalah ibu rumah tangga yang memiliki waktu lebih banyak untuk berada di rumah dan mendampingi anak. Keberadaan orang tua di rumah memungkinkan pengawasan yang lebih intensif terhadap aktivitas anak, termasuk penggunaan *Gadget*. Pengawasan orang tua sangat penting dalam penggunaan *Gadget* anak karena beberapa alasan: 1) Memastikan konten yang diakses sesuai dengan usia dan perkembangan anak, 2) Mencegah paparan terhadap konten yang tidak pantas atau berbahaya, 3) Membatasi durasi penggunaan agar tidak berlebihan, 4) Memberikan bimbingan dan diskusi tentang apa yang dilihat anak, 5) Mengubah aktivitas pasif (menonton) menjadi lebih interaktif dengan diskusi, 6) Mengajarkan literasi digital sejak dini.

*American Academy of Pediatrics* merekomendasikan "co-viewing" atau menonton bersama, dimana orang tua tidak hanya mengawasi tetapi juga aktif terlibat dalam aktivitas digital anak. Dengan demikian, orang tua dapat membantu anak memahami dan memaknai apa yang mereka lihat, serta menjadikannya peluang untuk diskusi dan pembelajaran. Meskipun demikian, masih terdapat 1 anak (10%) yang tidak diawasi sama sekali. Hal ini perlu menjadi perhatian karena anak usia 4-6 tahun belum memiliki kemampuan untuk menilai dan memfilter konten sendiri, sehingga rentan terpapar konten yang tidak sesuai. Oleh karena itu, program edukasi digital parenting yang menekankan keterampilan mediasi kognitif dan konsistensi aturan akan sangat relevan bagi konteks Parit 19 (Rahmawati & Suryono, 2020). 100% orang tua menetapkan aturan penggunaan serta pembatasan konten.

**Tabel 9. Ada/Tidaknya Aturan Penggunaan Gadget**

Aturan	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Ada aturan ketat	5	50.0
Ada tapi tidak ketat	5	50.0
Tidak ada aturan	0	0.0
Total	10	100.0

Sumber: Data Primer (2025)

Berdasarkan Tabel 9, seluruh orang tua (100%) memiliki aturan terkait penggunaan *Gadget* anak, dengan pembagian yang sama rata antara aturan ketat dan tidak ketat (masing-masing 50%, n=5). Tidak ada satupun orang tua yang membiarkan anak menggunakan *Gadget* tanpa aturan sama sekali. Temuan ini sangat positif karena menunjukkan kesadaran penuh dari orang tua akan pentingnya kontrol terhadap penggunaan *Gadget* anak. Adanya aturan yang jelas membantu anak memahami batasan dan mengembangkan disiplin diri sejak dini. Aturan penggunaan *Gadget* yang umum diterapkan meliputi: 1) Batasan waktu penggunaan (misalnya maksimal 1-2 jam per hari), 2) Waktu yang diperbolehkan (misalnya hanya siang hari, tidak menjelang tidur), 3) Jenis konten yang boleh diakses, 4) Lokasi penggunaan (misalnya hanya di ruang keluarga, tidak di kamar tidur), 4) Kondisi tertentu (misalnya hanya setelah menyelesaikan tugas atau PR)

Pembagian yang sama antara aturan ketat dan tidak ketat (masing-masing 50%) menunjukkan adanya variasi dalam gaya pengasuhan di Parit 19. Aturan ketat cenderung lebih protektif dengan batasan yang jelas dan konsekuensi yang tegas jika dilanggar. Sementara aturan tidak ketat lebih fleksibel dan memberikan ruang negosiasi dengan anak. Kedua pendekatan memiliki kelebihan dan kekurangan. Aturan ketat memberikan kontrol lebih besar dan konsistensi, namun dapat membuat anak kurang mandiri dalam mengatur diri. Aturan tidak ketat memberikan anak kesempatan belajar mengatur diri, namun memerlukan pengawasan lebih intensif agar tidak menjadi terlalu longgar. Yang terpenting adalah konsistensi dalam penerapan aturan, apapun jenis aturan yang dipilih. Inkonsistensi dapat membingungkan anak dan membuat aturan menjadi tidak efektif. Orang tua di Parit 19 juga memiliki kesadaran yang cukup baik mengenai risiko penggunaan *Gadget*. Bahkan 80% menerapkan pembatasan konten yang sangat ketat, yang berarti orang tua aktif memfilter aplikasi, video, atau gim yang dapat diakses anak. Pengawasan orang tua memainkan peran penting dalam meminimalkan dampak negatif *Gadget* dan memaksimalkan manfaat edukatifnya. Temuan ini mendukung konsep *active parental mediation*, yaitu keterlibatan aktif orang tua dalam memandu anak menggunakan media digital secara sehat.

**Tabel 10. Pembatasan Konten/Aplikasi yang Diakses Anak**

Pembatasan	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Ya, sangat dibatasi	8	80.0
Ya, sebagian dibatasi	2	20.0
Tidak ada pembatasan	0	0.0
Total	10	100.0

Sumber: Data Primer (2025)

Tabel 10 menunjukkan hasil yang sangat positif, dimana seluruh orang tua (100%) melakukan pembatasan konten terhadap apa yang boleh diakses anak. Mayoritas besar (80%, n=8) melakukan pembatasan sangat ketat, sementara 20% (n=2) melakukan pembatasan sebagian. Pembatasan konten yang ketat di Parit 19 menunjukkan bahwa orang tua: 1) *Aware* akan risiko konten tidak pantas di internet, 2) Proaktif dalam melindungi anak, 3) Meluangkan waktu untuk mengevet dan memilih konten yang sesuai, 4) Menggunakan tools seperti parental control atau aplikasi khusus anak.

## Budaya Digital dan Normalisasi: Dampak Sosial-Lingkungan

Mayoritas orang tua menilai penggunaan *Gadget* sebagai hal yang "umum" di lingkungan mereka; ini menunjukkan normalisasi sosial yang memperkuat adopsi penggunaan pada anak. Normalisasi dapat menciptakan social proof sehingga praktik pemberian layar menjadi legitimasi sosial anak melihat rekan mereka melakukan hal yang sama sehingga permintaan untuk mengakses *Gadget* meningkat. Fenomena ini perlu dilihat dari perspektif ekologi perkembangan (*Bronfenbrenner*): konteks *microsystem* dan *mesosystem* (keluarga, tetangga, PAUD) turut membentuk kebiasaan digital anak. Normalisasi juga memberi implikasi kebijakan: intervensi yang hanya menargetkan individu tanpa memperhatikan lingkungan sosial mungkin kurang efektif. Pendekatan yang lebih holistik (kampanye komunitas, pelatihan orang tua kelompok, kebijakan PAUD) dapat menjangkau norma sosial dan mendorong praktik bersama. penetapan jam "no-screen" komunitas atau program playgroup yang menyediakan alternatif aktivitas non-digital. Upaya semacam ini sesuai rekomendasi WHO yang menganjurkan lingkungan pendukung untuk menurunkan *sedentary behaviour* dan meningkatkan aktivitas fisik anak (WHO, 2019).

## CONCLUSION

Penelitian ini menghasilkan gambaran komprehensif mengenai akses, kepemilikan, dan pola penggunaan *Gadget* pada anak usia 4–6 tahun di Parit 19. Pertama, hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh anak memiliki akses terhadap *Gadget* meskipun tingkat kepemilikan pribadi sangat rendah, yaitu hanya 10%. Temuan ini menegaskan bahwa budaya penggunaan *Gadget* di lingkungan keluarga lebih didominasi oleh praktik peminjaman perangkat daripada kepemilikan pribadi. Kedua, durasi penggunaan *Gadget* menunjukkan pola yang bervariasi, di mana 50% anak telah sesuai dengan rekomendasi WHO untuk tidak melebihi satu jam per hari, sementara 20% lainnya menggunakan *Gadget* lebih dari tiga jam per hari, yang berpotensi berdampak negatif bagi perkembangan mereka. Ketiga, aktivitas yang dilakukan anak masih didominasi aktivitas pasif seperti menonton video, sementara aktivitas edukatif dan interaktif masih berada pada proporsi yang lebih rendah. Penelitian menemukan dari aspek pengawasan, bahwa orang tua di Parit 19 menunjukkan tingkat pengawasan dan regulasi yang cukup kuat, terbukti dengan 60% anak selalu diawasi dan 100% orang tua menerapkan aturan penggunaan serta pembatasan konten. Temuan ini memperlihatkan bahwa meskipun penggunaan *Gadget* telah menjadi hal umum, orang tua tetap berupaya mengelola dampak penggunaannya melalui praktik pengasuhan digital yang relatif baik. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa tingkat akses terhadap *Gadget* di Parit 19 cukup tinggi, tetapi tidak diikuti oleh kepemilikan pribadi, dan pola penggunaan anak masih membutuhkan penguatan pada aspek edukatif dan pengurangan durasi penggunaan berlebih. Temuan ini secara langsung menjawab rumusan masalah mengenai sejauh mana akses, kepemilikan, dan pola penggunaan *Gadget* pada anak usia 4–6 tahun di wilayah Parit 19. Peneliti menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah mendukung terlaksananya penelitian ini, termasuk lembaga desa Parit 19, para orang tua responden, serta dukungan akademik dari dosen pembimbing dan institusi terkait yang memfasilitasi proses pengumpulan data hingga penyusunan laporan penelitian ini.

## BIBLIOGRAPHY

- Brown, A., & Smolenaers, E. (2018). *Digital childhood: Early exposure to technology and developmental outcomes*. *Journal of Early Childhood Studies*, 12(3), 145–158.
- CNN Indonesia. (2022). *Kasus kecanduan Gadget pada anak usia dini meningkat*. <https://www.cnnindonesia.com>



- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Hidayati, N., & Octaviani, R. (2021). Pola penggunaan *Gadget* pada anak usia dini dan peran orang tua. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 344–355.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2021). *Pedoman perlindungan anak di ruang digital*. Kemenkominfo RI.
- Kompas. (2023). *Dampak penggunaan Gadget berlebihan terhadap perilaku anak*. <https://www.kompas.com>
- Madigan, S., Browne, D., Racine, N., Mori, C., & Tough, S. (2019). Association between screen time and children's performance on a developmental screening test. *JAMA Pediatrics*, 173(3), 244–250.
- Piaget, J. (1964). *Cognitive development in children*. Basic Books.
- Rahmawati, D., & Suryono, Y. (2020). Pengaruh penggunaan *Gadget* terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 4(2), 78–89.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- World Health Organization. (2019). *Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep for children under 5 years of age*. WHO Press.