

Peran Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gadget Pada Anak Usia SD di Desa Soco Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus

Dwi Tiya Listika Sari^{1*}, Khamdun², Much Arsyad Fardani³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus

Email: tiyalistika@gmail.com, khamdun@umk.ac.id, danikudus1990@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peranan orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget pada usia anak SD di Desa Soco Kecamatan Dewe Kabupaten Kudus. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek dalam penelitian yaitu orang tua dan anak usia SD 10 tahun. Data diperoleh langsung peneliti melalui wawancara dengan informan, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peran orang tua dalam mengontrol atau mengawasi penggunaan *gadget* pada anak usia SD 10 tahun yakni 1) dengan membatasi waktu penggunaan *gadget*, 2) selektif dalam memilihkan aplikasi *gadget* pada anak, 3) menemani anak dalam penggunaan *gadget*, 4) melatih tanggung jawab anak, 5) berinteraksi sosial. Adanya penelitian ini hendaknya orang tua lebih mengawasi anak dalam penggunaan *gadget* dengan memberikan aturan atau batasan waktu agar anak dalam masa pandemi ini tetap belajar di rumah dengan baik dengan hasil belajar yang bagus. Orang tua senantiasa mendampingi anak agar anak terhindar dari kecanduan *gadget*.

Kata Kunci: *Peran Orang Tua, Gadget, Anak SD*

Abstract

This study aims to analyze the role of parents in controlling the use of gadgets at elementary school age in Soco Village, Dewe District, Kudus Regency. This research uses a qualitative approach with a descriptive type of research. The subjects in the study were parents and 10-year-old elementary school children. The data were obtained directly by the researcher through interviews with informants, observation and documentation. The results of this study indicate that the role of parents in controlling or supervising the use of gadgets in elementary school children aged 10 years is 1) by limiting the time of using gadgets, 2) being selective in choosing gadget applications for children, 3) accompanying children in using gadgets, 4) training children's responsibilities, 5) social interaction. With this research, parents should supervise children more in using gadgets by providing rules or time limits so that children in this pandemic period continue to study at home well with good learning outcomes. Parents always accompany children so that children avoid being addicted to gadgets.

Keywords: *The Role of Parents, Gadgets, Elementary School Children*

PENDAHULUAN

Pendidikan pertama itu bermula dari sebuah keluarga. Pendidikan diharapkan mampu menciptakan generasi yang mempunyai kecerdasan intelektual (Melati, 2021). Keluarga merupakan salah satu unit sosial terkecil yang mempunyai peran penting dan menjadi dasar perkembangan psikologi anak dalam konteks sosial yang lebih luas. Sesuai pemaparan Raudhoh (2017) Orang tua merupakan pendidik utama dan pertama bagi anak-anak mereka, karena dari merekalah anak mula-mula menerima pendidikan. Dengan demikian bentuk pertama dari pendidikan terdapat dalam keluarga. Orang tua bertanggung jawab penuh aka pendidika anak (Aprilia, 2021). Sejalan dengan pendapat Saputro (2021) bahwa lembaga pendidikan membutuhkan adanya peran orang tua. Sebagai aturan umum, pelatihan dalam keluarga tidak bergantung pada perhatian dan kemelekatan yang dibawa ke dunia pendidikan instruktif. Umumnya, udara dan desain memberikan prospek normal untuk membangun apa yang sedang terjadi. Situasi pembelajaran diakui berkat hubungan afiliasi dan pengaruh yang mempengaruhi korespondensi antara wali dan anak-anak. Wali yang dimaksud dalam penelitian ini adalah wali alamiah. Wali alami adalah ayah atau calon ibu dari seorang anak, baik melalui koneksi organik atau sosial. Ayah organik adalah ayah asli dan ibu kandung adalah ibu asli.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan inovasi telah membawa banyak perubahan, perubahan yang terjadi pada hampir semua derajat keberadaan manusia. Saputri dan Pambudi (2018) mengartikan bahwa inovasi adalah barang atau perangkat yang dibuat oleh orang untuk membantu dan bekerja dengan pekerjaan manusia dalam menyelesaikan beberapa hal. Inovasi telah membantu dan berdampak pada semua individu, baik itu orang dewasa, remaja, bahkan anak-anak. Saat ini hampir semua anak telah menggunakan berbagai bentuk inovasi, seperti ponsel, iPad, tablet, PC, dll. Hal ini juga sangat mempengaruhi perkembangan anak usia sekolah dasar karena inovasi juga disebut sebagai alat belajar yang sangat menarik atau sedang. Maka tidak heran jika sekarang ini sering kita jumpai banyak anak-anak SD yang menggunakan gadget seperti handphone.

Suryati (2017) memaknai bahwa tugas wali adalah bagian dari ibu dan ayah serta akibat dari hubungan yang kemudian dapat membentuk sebuah keluarga, wali tentu memiliki tanggung jawab besar terhadap anak-anak seperti membesarkan, memelihara dan mengajar. anak-anak mereka untuk mencapai ini. pada tahap normal dengan tujuan agar anak muda dapat dipersiapkan untuk terjun ke aktivitas publik. Wahidin (2019) Wali adalah wali atau penjaga alam yang mempunyai kewajiban dalam mendidik anak-anak. Aly (1999) wali adalah orang dewasa utama yang bertanggung jawab untuk pendidikan, karena biasanya di awal kehidupan antara ibu dan ayah dan mereka dari anak-anak akan mulai merasakan sekolah.

Berdasarkan penilaian para ahli, dapat dikatakan bahwa tugas wali adalah orang dewasa dan orang pertama yang disebut ayah kandung atau calon ibu kandung dari seorang yang bertanggung jawab untuk mengarahkan, mengasuh, membesarkan, dan mengajar anak-anak untuk mencapai tahap normal. . Selanjutnya jenis pelatihan utama adalah dalam keluarga. Pada umumnya, pelatihan dalam keluarga tidak bergantung pada perhatian dan pemahaman yang dibawa ke dunia pendidikan instruktif. Biasanya, udara dan desain memberikan prospek yang normal untuk membangun apa yang sedang terjadi. Situasi pembelajaran diakui berkat afiliasi dan hubungan dampak yang mempengaruhi korespondensi antara wali dan anak-anak.

Gadget merupakan alat komunikasi yang berkembang yang sangat pesat di Indonesia. Saputri & Pambudi (2018) menyebutkan bahwa di Indonesia, menurut pakar teknologi dari Institut Teknologi Bandung (ITB), Dimitra Mahaya, sekitar 5-10 % *gadget* mania terbiasa menyentuh gadgetnya sebanyak 100=200 kali dalam sehari. Jika waktu efektif manusia beraktifitas 16 jam atau 960 menit sehari, dengan demikian orang yang kecanduan *gadget* akan menyentuh perangkatnya itu 4,8 menit sekali. Di Indonesia kini bahkan menjadi salah satu negara dengan Facebook, Twitter, dan WhatsApp terbesar di dunia yang penggunaannya masing-masing mencapai 52 juta. Chusna (2017) melalui *gadget* manusia berinteraksi antara satu dengan yang lainnya, sehingga *gadget* menjadi fenomena unik yang berkembang di dalam masyarakat khususnya masyarakat pedesaan. Berbagai fitur-fitur dan aplikasi yang menarik, bervariasi, interaktif dan fleksibel pada *gadget* memudahkan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya dengan sangat cepat dan mudah. Seiring pada perkembangan zaman, *gadget* tidak lagi dijadikan sebagai gaya hidup semata tetapi melalui *gadget* manusia bisa menambah wawasan dan pengetahuan mereka dengan sangat luas dan tidak terbatas.

Dahlia, dkk (2017) mengungkapkan bahwa di era globalisasi ini, kemajuan media data dan inovasi telah dirasakan oleh hampir semua lapisan masyarakat. Dengan eksposur data membuat lebih mudah bagi semua orang untuk mendapatkan berbagai data. Memang, bahkan anak-anak sekolah dasar merasa sulit untuk mengetahui apa yang benar-benar hebat bagi diri mereka sendiri dan apa yang buruk, sehingga mereka dapat dengan mudah terpengaruh oleh hal-hal buruk. Seperti alat yang dapat memiliki efek besar. Chusna (2017) memahami bahwa hari ini semua orang di seluruh dunia harus sudah memiliki alat, sangat diharapkan bahwa hari ini banyak orang memiliki lebih dari satu perangkat. Klien perangkat tidak hanya berasal dari kalangan buruh. Hampir semua individu, termasuk anak-anak dan anak kecil, telah menggunakan alat dalam latihan sehari-hari mereka. Hampir setiap orang yang menggunakan perangkat menghabiskan banyak energi mereka dalam sehari menggunakan alat. Perangkat juga memiliki kualitas dan keunggulannya sendiri untuk individu tertentu. Meski demikian, banyak dampak buruk yang muncul dalam penggunaan gawai bagi remaja, anak-anak, bahkan bayi. Meskipun sebagian besar individu menggunakan alat untuk korespondensi, pekerjaan atau urusan bisnis, mencari data, atau hanya mencari hiburan.

Perangkat juga memiliki nilai dan manfaat yang signifikan bagi individu tertentu. Bagaimanapun, banyak konsekuensi buruk yang muncul dalam penggunaan perangkat bagi kaum muda, anak-anak, bahkan anak kecil. Meskipun sebagian besar individu menggunakan perangkat untuk korespondensi, pekerjaan atau urusan bisnis, mencari data, atau hanya untuk hiburan. Sahriana (2019) juga mengarahkan penelitian tentang seberapa besar peran orang tua dalam penggunaan alat pada anak-anak. subjek dalam penelitian ini adalah orang tua dan

anak. Dalam tinjauan tersebut, diungkapkan bahwa tidak sedikit anak muda yang menggunakan alat peraga dalam rutinitas sehari-hari mereka. Satu hal yang sering diabaikan adalah akibat buruk yang dapat mempengaruhi terutama bagi anak-anak. Alasan mengapa sebagian besar terutama anak-anak mengabaikan kenyataan ini adalah karena tidak adanya pengawasan dari orang tua. Orang tua harus tegas dan tidak boleh memanjakan anak-anaknya yang masih dalam usia dini untuk menggunakan gadget secara terus-menerus mengingat masih banyak lagi dampak buruk yang muncul ketika anak di bawah umur diberikan alat kontrasepsi.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Karwati, dkk (2020) dengan konsentrasi eksplorasi untuk mengetahui bantuan orang tua terhadap anak-anak yang menggunakan alat atau gadget yang menunjukkan hasil bahwa bimbingan orang tua dan latihan arahan untuk anak-anak saat menggunakan gadget harus terus diterapkan sehingga anak-anak sekarang klien. Beratnya gadget bisa terus berkurang kiprahnya dalam memanfaatkan gadget. Mengingat persepsi para orang tua yang terlalu disibukkan dengan dibuat oleh para pekerja perakitan dari pagi hingga sore hari sehingga mereka kurang peka terhadap anak-anak. Anak-anak dapat dengan mudah mengoperasikan perangkat dan menyoroti game atau aplikasi lain seperti youtube, whatsapp, dan game. Banyak wali berbagi alat dengan siswa kelas yang lebih muda, terutama pada usia 10 tahun karena mereka membayangkan bahwa perangkat dapat menjadi mitra bagi anak-anak dalam pengalaman pendidikan sehingga mereka mendapatkan informasi yang layak. tugas perspektif yang berbeda, khususnya memahami sesuatu, menyangkal sesuatu dan pergi. Spesialis juga melacak lebih banyak siswa kelas yang lebih muda, terutama pada usia 10 tahun tanpa informasi tentang orang tua mereka, sering berkumpul di satu tempat dengan teman mereka untuk bermain perangkat atau game berbasis web di awal hari dan di luar jam belajar. Jadi tugas orang tua dalam mengontrol penggunaan perangkat pada anak-anak sangat penting.

Untuk lebih mengetahui tentang penggunaan *gadget* dikalangan anak SD terutama di Desa Soco ini semakin kompleks seperti youtube, game dll. anak-anak kecanduan bermain game, sehingga peran orang tua itu tidak mengontrol anak yang lebih bebas untuk bermain *gadget* tanpa pengetahuan pengontrolan orang tua. Saya juga menyumpai beberapa anak menggunakan *gadget* untuk hal yang negatif terhadap pelajar, hal negatif yang mengakibatkan siswa menggunakan *gadget* yang seperti mengganggu perkembangan anak dengancanggihnya fitur – fitur kamera, permainan game akan mengganggu siswa dalam menerima pelajaran, efek radiasi berbagai dampak negatif penggunaan *gadget* juga berakibatkan buruk terhadap kesehatan, sangat berpotensi mempengaruhi sikap dan perilaku anak, menciptakan lingkungan pergaulan sosial yang tidak sehat.

Sahriana,(2019) juga melakukan penelitian tentang bagaimana pentingnya peran orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak. Subjek dalam penelitian ini adalah orang tua dan anak usia dini. Dalam penelitian tersebut menyebutkan bahwa tidak sedikit anak usia dini yang telah menggunakan *gadget* dalam kehidupan sehari – hari. Satu hal yang sering dilupakan adalah efek negatif yang dapat mempengaruhi terutama bagi anak – anak. Alasan mengapa kebanyakan orang terutama anak – anak mengabaikan fakta ini karena kurangnya pengawasan dari orang tua. Orang tua harus tegas dan tidak boleh memanjakan anaknya yang masih usia dini untuk menggunakan *gadget* secara terus menerus karena lebih banyaaak dampak negative yang timbul apabila seorang anak dibawah umur telah diberikan *gadget*.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat memberikan pandangan bahwasmasuknya teknologi canggih pada *gadget* di kalangan anak-anak akan mengakibatkan adanya peran orang tua yang harus dijalankan agar penggunaan *gadget* tersebut dapat dengan mudah dikontrol melalui pengawasan- pengawasan yang akan dilakukan. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan tujuan untuk menganalisis peran orang tua dalam mengontrol penggunaan *gadget* pada usia anak SD Di Desa Soco Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus.

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif serta dengan analisis data deskriptif. Peran peneliti dalam penelitian ini yakni melakukan pengamatan terhadap peran orang tua dalam mengontrol penggunaan *gadget* pada usia anak SD 10 tahun di Desa Soco Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus, mengumpulkan data terkait dengan peran orangtua dalam mengontrol penggunaan *gadget* pada usia anak SD 10 tahun di Desa Soco Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus, melakukan kegiatan wawancara dengan orang tua dan anak usia SD 10 tahun yang menggunakan *gadget*, menganalisis data dan mengolah data yang

telah dikumpulkan, serta menyusun dan menyajikan data yang telah dianalisis sebelumnya.

Data primer Dalam penelitian ini, data diperoleh dengan secara lisan maupun tulisan. Data lisan diperoleh dari hasil wawancara dari narasumber yaitu dengan orang tua anak dan anak usia SD 10 tahun, peneliti memilih anak usia SD 10 tahun dikarenakan anak akan memiliki rasa ingin tahu dalam perkembangan dan pertumbuhannya, baik itu dari segi fisik, kognitif, sosial, emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi. Data tulisan diperoleh dari hasil teori pendukung yang ada dibuku terkait pendukung variabel yang diteliti yaitu peran orang tua dalam mengontrol penggunaan *gadget* pada usia anak. Sumber data pada penelitian ini adalah orang tua dan anak SD yang akan memberikan informasi secara langsung dengan dilakukannya wawancara. Pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara mendalam, dokumentasi kegiatan, dan pencatatan. Penelitian ini menggunakan keabsahan data diukur dengan triangulasi.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif. Analisis data kualitatif bersifat induktif, yaitu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh untuk mengetahui strategi orang tua dan anak dalam menggunakan *gadget*. Tahapan analisis data yang dilakukan oleh peneliti akan dilaksanakan mulai dari menentukan rancangan penelitian, kemudian data yang diperoleh direduksi sehingga mengetahui hasil yang diperoleh di lapangan. Data yang telah didapatkan dari proses penelitian akan dianalisis agar hasil penelitian tidak bersifat subjektif, kemudian tahap selanjutnya peneliti akan melakukan penyimpulan hasil penelitian dalam bentuk deskriptif objek penelitian dengan berpedoman pada kajian penelitian. Berisi bagaimana data dikumpulkan, sumber data dan cara analisis data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peran Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gadget Pada Usia Anak 10 Tahun Di Desa Soco

Salah satu faktor yang berkaitan dengan kualitas tumbuh kembang anak adalah pengaruh teknologi. Haryanto (2021) menyebutkan bahwa Kemajuan teknologi yang pesat ini ternyata merambah ke desa Soco. Salah satu teknologi yang digunakan yaitu alat komunikasi seperti *Gadget/Smartphone*. *Gadget* yang merupakan perangkat telekomunikasi seperti mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa kemana – mana dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel. Oleh sebab itu peran orang tua sangat penting dalam perkembangan teknologi terhadap anak, orang tua harus cermat dan membimbing anak dalam penggunaan *smartphone*, karena fasilitas yang disediakan oleh *gadget* tidak hanya menimbulkan dampak positif tetapi juga dapat menimbulkan dampak negatif.

Penggunaan *gadget* tidak pernah terlepas dari pengaruh positif dan negatif. Orang tua berperan penting dalam pendidikan anak untuk menjadikan generasi muda yang dapat meraih keberhasilan di masa yang akan datang. Orang tua juga mempunyai tanggung jawab yang besar dalam memberikan bimbingan kepada anak – anaknya. Dalam penelitian yang dilakukan peneliti di Desa Soco Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus, peneliti ingin mengetahui peran orang tua dalam mengontrol penggunaan *gadget* pada usia anak 10 tahun. Untuk itu peneliti sudah melakukan wawancara dan observasi dengan lima orang tua yang memiliki anak usia 10 tahun dengan latar belakang pendidikan, dan pekerjaan yang berbeda. Orang tua adalah ayah dan/atau ibu seorang anak, baik itu akan melalui hubungan biologis maupun sosial. Orang tua adalah orang pertama yang dikenal oleh anak serta orang yang mengasuh dan membimbing atau mendidik anaknya dengan sebaik-baiknya untuk harapan kelak bisa menjadi anak yang akan membanggakan oleh kedua orang tuanya dalam mendampingi dan mengawasi anak menggunakan *gadget* diakibatkan karena ayah sibuk bekerja diluar seperti berkebun sebagainya. Sedangkan ibu sering terlibat langsung mengawasi anak memberikan batasan waktu untuk menggunakan *gadget*. Tetapi hal ini dapat dilihat dari tingkat pendidikan ibu, jika tingkat pendidikan ibu rendah maka menunjukkan bahwa pengawasan terhadap anak saat menggunakan *gadget* sangat kurang di karenakan ibu sibuk menyelesaikan pekerjaan rumah. Peran orang tua dalam mendampingi penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar khususnya di Desa Soco Kecamatan Dawe dapat dilihat melalui kesediaan dan keterlibatan orangtua dalam melakukan aktivitas pendampingan atau pengawasan terhadap anak.

Berdasarkan data yang diperoleh dari peneliti di Desa Soco terdapat fakto –faktor yang mempengaruhi peran orang tua dalam mengontrol penggunaan *gadget* antara lain :

1. Peran orang tua dalam membatasi waktu penggunaan *gadget*

Berdasarkan temuan data yang telah peneliti peroleh, mengenai peran dalam mengontrol penggunaan *gadget* pada anak cukup lebih baik. Adanya pemberian batasan waktu 2 jam pada anak namun orang tua mengingatkan anak agar tahu kapan waktu dia bermain, mengerjakan tugas dan membantu orangtuanya. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Setaningsih (2018) bahwa orang tua jangan sampai membiarkan anak untuk menggunakan *gadget* dan media digital lainnya hingga berjam – jam lamanya. Orang tua tidak boleh membiarkan anaknya menghabiskan waktu berjam – jam hanya untuk bermain *gadget*. Disinilah orang tua berusaha membatasi anak dalam penggunaan *gadget* maupun media digital lainnya.

2. Peran orang tua dalam selektif memilihkan aplikasi

Orang tua tidak menyarankan aplikasi namun hanya mengetahui beberapa aplikasi yang sering diakses anak. Aplikasi yang diakses anak yakni google, tiktok, whatsapp, game online, dan youtube. Diharapkan anak tidak kecanduan dengan aplikasi yang telah diakses. Jika selektif memilihkan aplikasi terhadap anak maka hal – hal yang diterima anak adalah hal yang positif. Diperkuat dengan hasil penelitian Chusna (2017) yakni semua permainan, sosial media, video itu semua harus melewati pengawasan orangtua. Sebab unsur kekerasan dan pornografi rentan terjadi atau mudah didapatkan pada konten tersebut.

3. Menemani anak dalam penggunaan gadget

Orang tua telah menjalankan perannya dengan Ssangat baik. Mereka saling bergantian untuk mengawasi atau menemani anak – anaknya. Jika salah satu atau keduanya tidak sibuk orang tua menyempatkan waktu untuk menemani anaknya saat ia menggunakan gadget. Pernyataan tersebut juga diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Harsela (2021) menjelaskan bahwa pada masa pandemi seperti sekarang ini mengharuskan pengawasan yang sangat ekstra dari orang tua sangat dibutuhkan dan sangat diperlukan ketika proses pembelajaran dirumah saja. Jika anak terus diawasi ketika proses pembelajaran yang menggunakan *gadget* maka anak akan menggunakan dengan baik namun sebaliknya apabila tidak diawasi dan diperhatikan maka *gadget* tersebut akan disalah gunakan seperti contohnya mereka lebih tertarik bermain *game*. Orang tua juga harus menemani anaknya dalam penggunaan *gadget*.

4. Melatih tanggung jawab penggunaan gadget

Orang tua bertanggung jawab dalam penggunaan *gadget* dalam melatih tanggung jawab anak lebih menekankan pada batasan waktu yang beliau berikan. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Kusuma (2013) juga terbiasa dengan batasan waktu berapa lama anak menggunakan *gadget* dalam sehari – harinya tersebut.

5. Berinteraksi sosial

Anak jika memang sudah asik bermain dengan *gadget* seringkali mengabaikan sekitarnya. Orang tua yang mengontrol anak dalam penggunaan *gadget* yakni dengan memberikan tindakan pada anak jika dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, atau orang dilingkungan sekitar kurang baik karena terlalu asik dengan *handphone* nya. Orang tua juga memberikan teguran untuk berhenti main *handphone* jika mengabaikan atau tidak segera melaksanakan perintah dari keluarga. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Warisyah (2015) yakni penggunaan *gadget* pada siswa SD dapat mengurangi interaksi sosialnya dalam kehidupan sehari – hari baik itu dengan orang tuanya, teman sebayanya, maupun dengan masyarakat. Untuk itu ada baiknya jika orang tua perlu mendampingi dan membimbing anaknya saat sedang menggunakan *gadget*. Orang tua telah berusaha untuk tetap mengawasi maupun mengontrol anaknya dengan baik, untuk itu hasil belajar.

Segala sesuatu yang berhubungan dengan pengetahuan dan yang berkaitan dengan hal mendidik merupakan pendidikan. Pendidikan bertujuan agar seseorang bisa berkembang secara maksimal dalam setiap prosesnya (Fardani dkk, 2020). Pendidikan tentu tidak jauh dari seorang guru. Hal itu dikarenakan orang tua adalah komponen penting dalam mendidik dilakukan di rumah yang memberikan ilmu pengetahuan dan mengajarkan sopan santun sehingga dapat berguna di lingkungan masyarakat. Setiap orang tua pasti menginginkan anak nya menjadi orang yang baik, menjadi pribadi yang hebat,

sikap mental yang sehat serta mandiri. Orang tua sebagai pembentuk pribadi yang pertama dalam kehidupan anak, harus menjadi teladan yang baik bagi anak-anaknya. Kepribadian orangtua, sikap dan cara hidup merupakan unsur-unsur pendidikan yang secara tidak langsung akan masuk ke dalam pribadi anak yang sedang bertumbuh. Keterlibatan orang tua dalam mendidik dan mengasuh anak akan mengembangkan kemampuan anak untuk mandiri, berempati bersikap penuh perhatian, serta berhubungan sosial dengan lebih baik. Penting yang perlu dicemasi dalam pengasuhan adalah komunikasi. Orang tua yang paling tau kebutuhan anak secara rinci. Terutama peraturan keluarga yang harus di diterapkan pada anak-anak, perlu didiskusikan pada orang yang mengasuh anak agar ada kesamaan pandangan sehingga tidak menimbulkan kebingungan pada anak, yang akhirnya akan menghasikan perkembangan anak yang kurang maksimal. Untuk orang tua yang sibuk bekerja, tingkat quality time dengan anak. Ketika sedang dirumah bersamma keluarga, penggunaan sebaik-baiknya untuk mendidik anak. Pengasuhan dan pendidikan adala tanggung jawab orangtua.

Kasus dalam kecanduan atau penyalahgunaan *gadget* biasanya terjadi karena orangtua tidak mengontrol penggunaannya saat anak masih kecil. Maka sampai remaja pun ia akan melakukan cara pembelajaran yang sama. Akan susah mengubah karena kebiasaan ini sudah terbentuk. Ini sebabnya, orang tua harus ketat menerapkan aturan ke anak, tanpa harus bersikap otoriter. Dan jangan lupa, orangtua harus menerapkan reward and punishment. Kalau ini berhasil dijalankan, maka anak akan bisa melakukannya secara bertanggungjawab dan terhindar dari kecanduan. Hal tersebut sama dengan pendapat Frahasini (2018) mengungkapkan bahwa dampak negatif penggunaan *gadget* yakni anak cenderung memiliki ketergantungan pada *gadget* dan juga penurunan konsentrasi saat belajar. Pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat *gadget*.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dengan teknik observasi, wawancara, pencatatan, dan dokumentasi dengan judul peran orang tua dalam mengontrol penggunaan *gadget* pada anak SD usia 10 tahun di Desa Soco Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus, maka dapat disimpulkan sebagai berikut. Adapun 5 peran orang tua dalam mengontrol penggunaan *gadget* pada anak SD usia 10 tahun di Desa Soco Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus yakni, memberikan batasan waktu, Selektif dalam memilihkan aplikasi, Menemani anak dalam penggunaan *gadget*, Melatih tanggung jawab penggunaan *gadget*, Dan Berinteraksi Sosial. Adapun dampak penggunaan *gadget* berdampak positif dan negatif bagi anak SD usia 10 tahun di Desa Soco Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus yaitu: (a) Dampak positifnya adalah menambah pengetahuan, memperluas jaringan persahabatan dan mempermudah komunikasi. (b) Dampak negatifnya adalah Anak kurang bersosialisasi atau penurunan belajar, dan Lupa lingkungan sekitar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Tri Nugroho. 2017. "Pola Pengawasan Orang Tua terhadap Aktivitas Anak di Dunia Maya: Studi Kasus pada Keluarga dengan Anak Remaja Usia 12 – 19 Tahun di Purwokerto." *Acta Diurna*. 13 (1).
- Aly, Heri Noer. Ilmu Pendidikan Islam. Jakarta: Logos Wacana Ilmu. Ariston, Y & Frahasini. 2018. "Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar". *Journal Of Educational Review And Research*. 1 (2). 86 – 91.
- Aprilia, C. A., Shofia, N. A., & Sari, N. S. 2021. "Pentingnya Kontribusi Orang Tua Terhadap Lembaga Pendidikan Dalam Peningkatan Mutu Sekolah." *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah* 1.1.
- Chusna, Puji Asmaul. 2017. "Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak". *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*. 17 (2). 315 – 329.
- Dahlia, Ti., Safiah, Intan & Soedirman. 2017. "Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Perkembangan Karakter Anak Pada Usia Sekolah Dasar Di Sdn 20 Kota Banda Aceh". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 2 (4). 143 – 149.
- Frahasini & Ariston Yummi. 2018. "Dampak Penggunaan Gadget bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar". 1 (2). 86 – 91.
- Harsela, Febey & Qalbi, Zahratul. 2021. "Dampak Permainan Gadget dalam Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak di TK Dharma Wanita Bengkulu". *Jurnal Pena Paud*. 1 (1). 27 – 39.
- Haryanto. 2021. Pengaruh Kemajuan Teknologi. Jakarta.
- Karwati, Lilis., Kurniawan, Didik & Anggraeni, Rena. 2020. "Pendampingan Orang Tua pada Anak Pengguna Gawai di Satuan Pendidikan Anak Usia Dini". *Jurnal Ilmiah PTK PNF*. 15 (1). 33 – 39.
- Kusuma, Riadi. 2013. Macam-macam Pengawasan Orang Tua Terhadap Perkembangan Anak dan Pengaruhnya

Terhadap Anak. Jakarta: Rineka Cipta.

- Melati, R. S., Ardianti, S. D., & Fardani, M. A. 2021. Analisis Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab Siswa Sekolah Dasar pada Masa Pembelajaran Daring. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 3062-3071.
- Novitasari, Nurul., 2019. "Strategi Pendampingan Orang Tua terhadap Intensitas Penggunaan *Gadget* pada Anak". *Al Hikmah: Indonesian Journal Of Early Childhood Islamic Education*. 3 (2). 167 – 188.
- Rangga, K., Saputro, J., Ulya, H., & Fardani, A. 2021. Pengaruh Perhatian Orang Tua Selama Pembelajaran Daring Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sd 2 Karangrowo.
- Raudhoh. 2017. "Peran Keluarga Dalam Pendidikan Anak Usia Dini". *Jurnal Studi Gender dan Anak*. 2 (1). 83 – 107
- Ramadhani, Ika Rizki, Irfai Fathurohman, and Much Arsyad Fardani. "Efek Penggunaan Smartphone Berkelanjutan pada Masa Pandemi Covid-19 terhadap Perilaku Anak." *Jurnal Amal Pendidikan* 1.2 (2020): 96-105.
- Sahriana, Nanang. 2019. "Pentingnya Peran Orang Tua Dalam Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini". *Jurnal Smart PAUD*. 2 (1). 60 – 66.
- Saputri, Adek Diah & Pambudi, Diah Ayuning. 2018. "Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Kemampuan Intraksi Sosial Anak Usia Dini". *Proceedings of The 3 rd Annual Conference on Islamic Early Childhood Education*. Vol 3. 265– 277.
- Setianingsih., Ardani, Wahyu Amila., Khayati, Firiana Noor. 2018. "Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas". *Gaster: Jurnal Kesehatan*. 16 (2). 191-205.
- Suryati, Nanik. 2020. "Optimalisasi Peran Orang Tua dalam Meminimalisir Penggunaan Gawai bagi Anak". *Taujihah: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*. 1 (1). 47 – 65.
- Saputro.2021."Pentingnya Kontribusi Orang Tua Terhadap Lembaga Pendidikan Dalam Peningkatan Mutu Sekolah." *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah* 1.1.
- Wahidin. 2019. "Peran Orang Tua dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar pada Anak Sekolah Dasar". *Jurnal Pancar.*, 3 (1). 232-245.