

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi modern telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan manusia. *Gadget*, laptop, televisi, serta berbagai perangkat digital kini tidak lagi hanya digunakan oleh orang dewasa, melainkan juga sudah akrab di tangan anak-anak, termasuk pada usia dini. Perangkat digital tersebut tidak sekadar berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai media hiburan sekaligus alat pembelajaran. Hal ini menandakan bahwa *gadget* telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, bahkan di kalangan anak balita. Data dari Kementerian Kominfo menunjukkan tingginya persentase anak pengguna *gadget*, yakni 37,02% pada kelompok usia 1–4 tahun dan 58,25% pada usia 5–6 tahun, sementara akses internet juga cukup tinggi di kalangan anak-anak.

Namun demikian, fenomena tersebut juga menghadirkan persoalan baru. Banyak orang tua memberikan *gadget* kepada anak tanpa adanya batasan maupun pendampingan yang jelas. Anak kerap di biarkan berlama-lama menggunakan ponsel, bahkan orang tua sering mengalah ketika anak menangis untuk meminta *gadget*. Kebiasaan ini dapat membentuk perilaku yang kurang sehat dan menghambat tumbuh kembang anak. UNICEF memperingatkan bahwa paparan perangkat digital berlebihan meningkatkan resiko gangguan tidur, tekanan

psikologis, hingga terpapar konten berbahaya. Laporan UNICEF Indonesia juga mencatat bahwa anak-anak sering mengalami pengalaman negatif di dunia maya, seperti paparan konten tidak pantas dan *cyberbullying*, sehingga penting bagi orang tua untuk mendapatkan edukasi digital yang memadai. Akar permasalahan ini sebagian besar berasal dari kurangnya pemahaman orang tua mengenai dampak penggunaan *gadget*. Kesibukan pekerjaan, sikap permisif, serta lemahnya pengawasan terhadap durasi dan konten yang diakses anak memperburuk situasi. Selain itu, perilaku orang tua yang sering menggunakan *gadget* di hadapan anak turut memberi teladan yang kurang tepat. Ikatan Dokter Anak Indonesia IDAI, menekankan bahwa pendampingan serta pembatasan screen time merupakan langkah esensial dalam menjaga tumbuh kembang anak usia dini. Dampak negatif akibat penggunaan *gadget* tanpa pengawasan mencakup berbagai aspek. Dari sisi kesehatan fisik, anak berpotensi mengalami gangguan mata, sakit kepala, insomnia, hingga risiko radiasi. Dari aspek psikologis dan sosial, anak dapat mengalami ketergantungan (*nomophobia*), kesulitan mengendalikan emosi, penurunan konsentrasi belajar, keterlambatan bahasa, serta kecenderungan menarik diri dari lingkungan sosial. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan *gadget* yang tidak tepat pada anak usia dini dapat menimbulkan gangguan perilaku, hambatan komunikasi, serta kecenderungan isolasi sosial.¹

¹ Irma Suryani Sieregar, "Dampak penggunaan gadget pada anak usia dini studi kasus pada anak usia dini desa siolip," *Tila : Jurnal pendidikan anak usia dini* 02, no. 01 (2022): 140–53.

Dalam perspektif Islam, hal ini sejalan dengan peringatan Allah dalam Al-Qur'an surat At-Tagabun ayat 15:

أَمْوَالُكُمْ إِيمًا وَأَوْلَادُكُمْ فِتْنَةٌ وَاللَّهُ عِنْدَهُ أَجْرٌ عَظِيمٌ

Ayat tersebut mengingatkan bahwa anak adalah amanah sekaligus ujian bagi orang tua, dan keberhasilan dalam mendidik mereka merupakan pahala besar di sisi Allah. Demikian, orang tua memiliki tanggung jawab moral dan spiritual untuk membimbing anak, termasuk dalam penggunaan perangkat digital. Untuk meminimalisasi dampak buruk *gadget*, diperlukan peran aktif orang tua. Beberapa langkah yang dapat ditempuh antara lain menetapkan aturan tegas terkait waktu penggunaan (1–3 jam per hari), mendampingi anak ketika mengakses *gadget*, serta mengarahkan pada konten edukatif sesuai usia. Selain itu, anak sebaiknya di libatkan dalam aktivitas alternatif yang lebih bermanfaat, seperti membaca, berolahraga, atau kegiatan kreatif di luar rumah. Temuan penelitian Dias Amalia Haryanto dan Moh. Amin Tohari juga menegaskan bahwa keterlibatan orang tua secara langsung merupakan strategi utama untuk mencegah kecanduan *gadget* pada anak usia dini.²

² Dias Amalia Haryanto and Moh. Amin Tohari, "Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini: Studi Kasus Di RT.002 RW.01, Pondok Pucung, Tangerang Selatan," *Risoma : Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Pendidikan* 2, no. 4 (2024): 244–52, <https://doi.org/10.62383/risoma.v2i4.168>.

Berdasarkan Hasil wawancara dengan empat orang tua menunjukkan bahwa sebagian telah memahami dampak *gadget* terhadap perkembangan anak, baik sisi positif maupun negatif, sementara sebagian lainnya masih kurang menyadari secara menyeluruh. Meskipun terdapat perbedaan dalam pemahaman dan pandangan, keempat orang tua tersebut memiliki kesamaan dalam hal pengawasan dan pendampingan. Mereka tidak membiarkan anak menggunakan *gadget* tanpa pengawasan, selalu memeriksa konten yang ditonton agar tetap sesuai dan aman untuk perkembangan anak, serta menetapkan aturan waktu pemakaian *gadget*, yaitu sekitar satu jam per hari. Selain itu, Meningkatkan komunikasi dan interaksi antara orang tua dan anak dapat menjadi langkah efektif untuk mengurangi ketergantungan anak pada *gadget*.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian mengenai Pemahaman Orang Tua Terhadap Dampak *Gadget* Pada Anak Usia 2–3 Tahun Di Komplek Sidomulyo Raya 3 Trikora Kota Banjarbaru menjadi sangat penting. Urgensi penelitian ini terletak pada kenyataan bahwa tidak semua orang tua memiliki pemahaman yang mendalam mengenai sisi positif dan negatif dari *gadget*. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan landasan edukatif bagi orang tua agar mampu mendampingi dan mengawasi anak dengan bijak, sehingga proses tumbuh kembang anak tetap terarah secara optimal meski berada di tengah deras arus digitalisasi.

B. Definisi Istilah

1. Pemahaman Orang Tua

Pemahaman orang tua adalah pengetahuan, sudut pandang, dan pemikiran yang mereka miliki mengenai perkembangan dan kebutuhan anak. Hal ini meliputi kemampuan untuk mengaitkan informasi yang di peroleh dari belajar, mengamati, atau pengalaman sebelumnya, sehingga orang tua bisa memberikan bimbingan, arahan, dan dukungan yang sesuai, dengan pemahaman yang baik, orang tua dapat menstimulasi, membimbing, merawat, serta memberikan kegiatan belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangan anak.

2. Dampak *Gadget*

Dampak *gadget* pada anak adalah segala pengaruh yang ditimbulkan oleh penggunaan perangkat elektronik, seperti *gadget*, tablet, dan komputer, terhadap perkembangan fisik, psikologis, serta sosial anak. Pengaruh ini bisa positif, misalnya membantu meningkatkan kreativitas dan kemampuan berkomunikasi, tetapi juga bisa negatif, seperti menghambat perkembangan bahasa, mengurangi keterampilan sosial, menimbulkan gangguan tidur, memicu kecanduan, serta memengaruhi perkembangan otak dan perilaku anak.

3. Anak usia 2-3 Tahun

Anak usia 2–3 tahun adalah anak yang berada dalam rentang usia 24 hingga 36 bulan, yang disebut juga masa *toddler*. Pada periode ini, anak mengalami perkembangan yang cepat, baik secara fisik, kognitif, sosial, maupun emosional. Anak mulai belajar berjalan, berbicara, mengekspresikan emosi,

serta menunjukkan kemandirian dan rasa ingin tahu yang besar untuk mengeksplorasi lingkungan sekitar. Masa ini sangat penting karena menjadi dasar bagi tahapan perkembangan anak selanjutnya.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat di simpulkan bahwa pemahaman orang tua mengenai perkembangan dan kebutuhan anak sangat menentukan dalam memberikan bimbingan, stimulasi, serta pendampingan yang sesuai, terutama dalam menghadapi dampak penggunaan *gadget*. *Gadget* dapat memberikan pengaruh positif maupun negatif terhadap perkembangan fisik, psikologis, dan sosial anak, khususnya pada usia 2–3 tahun yang merupakan masa *toddler* dengan perkembangan yang sangat pesat. Oleh karena itu, pada tahap usia ini diperlukan peran aktif dan pemahaman yang baik dari orang tua agar penggunaan *gadget* dapat di arahkan secara tepat sehingga mendukung tumbuh kembang anak secara optimal.

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat ditetapkan fokus penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pemahaman orang tua tentang dampak *gadget* pada anak usia 2–3 tahun?
2. Bagaimana bentuk pola pendampingan dan strategi orang tua dalam mencegah kecanduan *gadget* pada anak usia 2–3 tahun?
3. Apa saja faktor penghambat pendampingan penggunaan *gadget* pada anak usia 2–3 tahun?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian diatas yang telah ditetapkan tujuannya adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan pemahaman orang tua tentang dampak penggunaan *gadget* pada anak usia 2–3 tahun.
2. Mendeskripsikan bentuk pola pendampingan dan strategi yang diterapkan orang tua dalam mencegah kecanduan *gadget* pada anak usia 2–3 tahun.
3. Mengidentifikasi faktor penghambat pendampingan penggunaan *gadget* pada anak usia 2–3 tahun.

E. Signifikansi Penelitian

Besar harapan penelitian ini mampu memberikan manfaat dan memiliki kegunaan sebagaimana berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan anak usia dini dan kajian pola asuh digital. Hasil yang diperoleh dapat memperluas referensi mengenai pemahaman orang tua terhadap dampak penggunaan *gadget* pada anak usia dini, baik dari sisi manfaat maupun resikonya. Selain itu, temuan penelitian ini berpotensi menjadi landasan bagi penelitian selanjutnya yang menitikberatkan pada strategi pendampingan, pembatasan penggunaan layar (*screen time*), serta pengembangan model pola asuh yang sesuai dengan tuntutan era digital.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Orang Tua

Penelitian ini berguna untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran orang tua mengenai pentingnya pengawasan serta keterlibatan dalam penggunaan *gadget* oleh anak, dengan pengetahuan tersebut, orang tua diharapkan mampu menetapkan aturan yang jelas, memilih konten edukatif sesuai tahap perkembangan anak, sekaligus mencegah munculnya dampak negatif seperti kecanduan maupun hambatan perkembangan.

b. Bagi Anak Usia 2–3 Tahun

Hasil penelitian ini dapat mendukung proses tumbuh kembang anak secara optimal dengan mengarahkan *gadget* sebagai media pembelajaran yang menstimulasi bahasa, keterampilan motorik, kemampuan sosial, dan kreativitas. Melalui pendampingan yang konsisten dari orang tua, anak dapat memanfaatkan *gadget* secara sehat serta terhindar dari resiko buruk, seperti gangguan tidur, keterlambatan berbicara, dan kecenderungan menarik diri dari lingkungan sosial.

F. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Untuk mencapai tujuan penelitian ilmiah, penting agar data yang digunakan dapat secara komprehensif menjawab semua permasalahan yang diteliti. Hal ini bertujuan untuk menghindari duplikasi karya ilmiah atau pengulangan penelitian yang telah dilakukan oleh pihak lain dengan fokus yang

sama. Namun, terdapat beberapa penelitian yang memiliki kesamaan dengan judul yang sedang penulis teliti, antara lain pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Deskripsi Hasil Penelitian	Persamaan dengan Penelitian Sebelumnya	Perbedaan dengan Penelitian Sebelumnya
1	Jurnal Faridah pada tahun 2022	Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Anak Usia 5-6 Tahun	Hasil penelitian ini dari 32 responden tingkat Pendidikan rata-rata SMA 66% (21 orang), pemahaman orang tua tentang <i>gadget</i> dikategorikan baik 72% (23%), sikap orang tua terhadap anak dalam penggunaan <i>gadget</i> dikategorikan baik 78% (25 orang), sehingga dapat disimpulkan bahwa persepsi orang tua terhadap penggunaan <i>gadget</i> baik artinya orang tua memahami dampak positif dan negatif penggunaan <i>gadget</i> .	Memiliki tujuan yang sama yaitu, untuk memahami bagaimana orang tua memandang penggunaan <i>gadget</i> pada anak, dan juga menekankan pentingnya peran orang tua dalam mendampingi dan mengawasi anak saat menggunakan <i>gadget</i> , serta menyadari bahwa <i>gadget</i> memiliki efek positif dan negatif yang harus dikelola dengan bijak oleh orang tua.	Perbedaan pada penelitian ini terdapat pada rentang usia anak yang menjadi fokus kajian serta metode penelitian yang digunakan. Penelitian saat ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus, sedangkan penelitian terdahulu menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif.
2	Jurnal Netry Maria Lily, dkk pada tahun 2025	Persepsi Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Anak usia 4-6 Tahun	Hasil penelitian memperlihatkan bahwa pandangan orang tua terhadap penggunaan <i>gadget</i> pada	Memiliki tujuan yang sama yaitu, untuk memahami bagaimana orang tua memandang penggunaan <i>gadget</i> pada anak, dan juga	Perbedaan pada penelitian ini terdapat pada rentang usia anak yang menjadi fokus kajian serta metode penelitian yang

			anak usia dini terbagi menjadi dua kategori. Sebanyak 44% orang tua memiliki pandangan negatif, yakni menyadari bahwa penggunaan <i>gadget</i> dapat menimbulkan berbagai dampak buruk, seperti anak menjadi malas, cenderung menyendiri, bersikap egois, menurunnya prestasi belajar, serta perubahan perilaku sosial, sehingga mereka berupaya membatasi dan mengawasi penggunaannya. di sisi lain, 56% orang tua memiliki pandangan positif dengan menganggap <i>gadget</i> dapat membantu proses belajar, menambah wawasan, serta membuat anak lebih kreatif dan tenang, meskipun sebagian dari mereka belum mampu mengatur penggunaan <i>gadget</i> secara maksimal.	menekankan pentingnya peran orang tua dalam mendampingi dan mengawasi anak saat menggunakan <i>gadget</i>, serta menyadari bahwa <i>gadget</i> memiliki efek positif dan negatif yang harus dikelola dengan bijak oleh orang tua.	digunakan. Penelitian saat ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus, sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif.
3	Jurnal Tiaranissa anindita	Persepsi Orang Tua Terhadap	Hasil penelitian ini dari 32 responden	Memiliki tujuan yang sama yaitu, untuk memahami	Perbedaan pada penelitian ini terdapat pada

	pada tahun 2024	Penggunaan <i>Gadget</i> Untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia 2-6 tahun Di Desa Sugihmukti	tingkat Pendidikan rata-rata SMA 66% (21 orang), pemahaman orang tua tentang <i>gadget</i> dikategorikan baik 72% (23%), sikap orang tua terhadap anak dalam penggunaan <i>gadget</i> dikategorikan baik 78% (25 orang), sehingga dapat disimpulkan bahwa persepsi orang tua terhadap penggunaan <i>gadget</i> baik artinya orang tua memahami dampak positif dan negatif penggunaan <i>gadget</i> .	bagaimana orang tua memandang penggunaan <i>gadget</i> pada anak, dan juga menekankan pentingnya peran orang tua dalam mendampingi dan mengawasi anak saat menggunakan <i>gadget</i> , serta menyadari bahwa <i>gadget</i> memiliki efek positif dan negatif yang harus dikelola dengan bijak oleh orang tua.	rentang usia anak yang menjadi fokus kajian serta metode penelitian yang digunakan. Penelitian saat ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus, Sedangkan penelitian terdahulu menggunakan instrumen angket melalui (<i>Google Form</i>) serta teknik observasi dan wawancara secara <i>online</i> .
4	Jurnal Linda ishariyani pada tahun 2024	Pengetahuan dengan Peran Orangtua dalam Penggunaan <i>Gadget</i> pada Anak Usia 6-8 Tahun	Hasil penelitian pengetahuan keluarga tentang <i>gadget</i> didapatkan hasil sebagian hampir seluruh responden (88,5%) yaitu 23 responden memiliki tingkat pengetahuan yang baik, sedangkan sebagian besar responden (61,5%) yaitu 16 orang memiliki peran baik dengan p-value 0,019 dengan taraf kesalahan < 0,05 artinya ada	Memiliki tujuan yang sama yaitu, untuk memahami bagaimana orang tua memandang penggunaan <i>gadget</i> pada anak, dan juga menekankan pentingnya peran orang tua dalam mendampingi dan mengawasi anak saat menggunakan <i>gadget</i> , serta menyadari bahwa <i>gadget</i> memiliki efek positif dan negatif yang harus dikelola dengan bijak oleh orang tua.	Perbedaan pada penelitian ini terdapat pada rentang usia anak yang menjadi fokus kajian serta metode penelitian yang digunakan. Penelitian saat ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus, Sedangkan penelitian terdahulu menerapkan metode analitik korelasional dengan pendekatan cross sectional.

			hubungan pengetahuan dengan peran keluarga dalam penggunaan <i>gadget</i> pada anak usia 6-8 tahun. Arah kekuatan hubungan positif dengan kategori cukup ($r=0,457$) artinya semakin baik pengetahuan orang tua terkait <i>gadget</i> maka peran keluarga dalam penggunaan <i>gadget</i> menjadi baik.		
--	--	--	--	--	--

Berdasarkan kajian terhadap beberapa penelitian terdahulu, terdapat celah penelitian yang menjadi landasan dilaksanakannya penelitian ini. Secara umum, penelitian sebelumnya menitikberatkan pada persepsi, pengetahuan, dan sikap orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia dini hingga usia sekolah dasar. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua memiliki pemahaman yang cukup baik mengenai dampak positif dan negatif *gadget*, serta menyadari pentingnya pengawasan dan pendampingan dalam penggunaannya. Namun, mayoritas penelitian tersebut berfokus pada anak usia 4–8 tahun, sehingga kajian yang secara khusus menyoroti anak usia 2–3 tahun masih relatif terbatas, padahal pada rentang usia tersebut anak berada pada tahap perkembangan awal yang sangat peka terhadap berbagai stimulasi lingkungan, termasuk penggunaan *gadget*. Selain itu, penelitian terdahulu lebih banyak menggunakan pendekatan kuantitatif, seperti survei, angket, maupun penelitian

korelasional, yang cenderung menekankan pada hubungan antarvariabel dan hasil dalam bentuk persentase.

Pendekatan tersebut belum mampu menggambarkan secara mendalam bagaimana orang tua memahami, mengawasi, serta mengelola penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa penelitian juga hanya menyoroti aspek persepsi atau pengetahuan orang tua secara umum, tanpa mengkaji praktik pendampingan secara nyata dalam konteks keluarga, serta belum membahas dampaknya secara menyeluruh terhadap berbagai aspek perkembangan anak, seperti bahasa, sosial, emosional, dan motorik. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kekosongan kajian tersebut dengan memfokuskan pada anak usia 2–3 tahun, khususnya mengenai bagaimana pemahaman orang tua terhadap dampak *gadget* pada anak usia 2-3 tahun. Melalui pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus, penelitian ini diharapkan dapat menggambarkan pemahaman orang tua secara lebih mendalam, bentuk pendampingan yang dilakukan oleh orang tua serta pengaruhnya terhadap perkembangan anak.

G. Asumsi Dasar

Asumsi dasar penelitian ini didasarkan pada beberapa pemikiran pokok.

1. Anak usia dini membutuhkan bimbingan yang intensif dalam penggunaan *gadget* karena mereka belum mampu mengendalikan diri atau memilah informasi secara mandiri, sehingga arahan orang tua diperlukan agar interaksi dengan perangkat digital sesuai dengan tahap perkembangan mereka.

2. Orang tua berperan sebagai figur utama yang menentukan apakah penggunaan *gadget* akan berdampak positif atau negatif pada anak. Sikap, pengetahuan, dan pola asuh orang tua menjadi faktor penting dalam membentuk cara anak menggunakan *gadget*.
3. Keterlibatan aktif orang tua melalui pendampingan saat anak menggunakan *gadget* dan pembatasan durasi pemakaian diyakini dapat mencegah terjadinya kecanduan serta berbagai gangguan perkembangan yang mungkin timbul akibat penggunaan *gadget* yang berlebihan.
4. Komunikasi yang terbuka antara orang tua dan anak dianggap krusial untuk membangun kesadaran digital sejak dini. Melalui komunikasi yang baik, orang tua dapat menetapkan aturan, memberikan pemahaman, dan menumbuhkan kebiasaan menggunakan *gadget* secara sehat serta bertanggung jawab sesuai usia anak

H. Sistematika Penulisan

Agar Penulisan ini menjadi lebih terstruktur dan mudah dipahami disusunlah sistematika penulisan sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan, bab ini mencakup beberapa komponen yaitu : latar belakang masalah, definisi istilah, fokus penelitian, tujuan penelitian, signifikan penelitian, penelitian terdahulu, dan sistematika penulisan.
2. Bab II Kajian teori, yang menyajikan teori-teori yang relevan dengan judul penelitian
3. Bab III Metode penelitian, bab ini menjelaskan berbagai aspek, termasuk jenis penelitian dan pendekatan penelitian yang dilakukan, waktu serta lokasi

penelitian subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, Teknik pengumpulan data, teknik analisis data, serta verifikasi kebebasan data.

4. Bab IV berisi pemaparan hasil penelitian beserta pembahasannya yang disusun berdasarkan data yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Pada bab ini dijelaskan mengenai pemahaman orang tua terhadap dampak penggunaan *gadget* pada anak usia 2–3 tahun, strategi yang diterapkan orang tua dalam mendampingi penggunaan *gadget*, serta kendala yang dihadapi dalam mengelola penggunaan *gadget* pada anak. Seluruh temuan penelitian kemudian dianalisis dengan mengacu pada teori yang relevan dan hasil penelitian terdahulu sehingga diperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai peran orang tua dalam mendampingi penggunaan *gadget* pada anak usia dini.
5. Bab V merupakan bab penutup yang memuat kesimpulan dan saran. Kesimpulan disusun berdasarkan temuan penelitian dan hasil pembahasan untuk menjawab fokus penelitian mengenai pemahaman orang tua terhadap dampak *gadget*, strategi pendampingan yang diterapkan, serta tantangan yang dihadapi dalam penggunaan *gadget* pada anak usia 2–3 tahun. Selanjutnya, saran diberikan kepada orang tua, pendidik, dan peneliti berikutnya sebagai bahan masukan dalam meningkatkan kualitas pendampingan penggunaan *gadget* pada anak usia dini.