

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

Data yang disajikan pada bagian ini merupakan hasil penelitian yang diperoleh melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini adalah orang tua yang memiliki anak usia 2–3 tahun yang menggunakan *gadget*, dengan jumlah responden sebanyak 4 orang tua yang berdomisili di Komplek Sidomulyo Raya 3. Penelitian ini berfokus pada pemahaman orang tua terhadap dampak penggunaan *gadget* serta bentuk pendampingan yang diberikan kepada anak. Sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal guna mengetahui kondisi lingkungan, latar belakang subjek, serta kebiasaan penggunaan *gadget* pada anak. Observasi ini bertujuan untuk memperoleh gambaran awal yang lebih jelas terkait situasi yang mendukung fokus penelitian.

Informasi awal diperoleh melalui interaksi dengan orang tua serta lingkungan sekitar. Dalam proses penelitian, peneliti juga berupaya membangun hubungan yang baik dengan subjek agar tercipta suasana yang nyaman dan Selanjutnya, peneliti mengumpulkan data melalui wawancara terhadap lima orang tua sebagai responden. Wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan pemahaman orang tua mengenai dampak penggunaan *gadget*, pola pendampingan, serta pengaruhnya terhadap perkembangan anak usia 2–3 tahun. Data yang diperoleh kemudian diperkuat dengan dokumentasi sebagai bukti pelaksanaan penelitian.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, peneliti memperoleh berbagai data dari 4 orang tua sebagai responden penelitian. Pada tahap awal, peneliti mengkaji sejauh mana pemahaman orang tua mengenai dampak penggunaan *gadget* pada anak usia 2–3 tahun, serta bagaimana bentuk pendampingan yang diberikan dalam penggunaannya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh informan memiliki kesadaran mengenai pentingnya peran orang tua dalam mendampingi anak selama menggunakan *gadget*. Meskipun demikian, bentuk pendampingan yang diterapkan oleh masing-masing informan tidak sepenuhnya sama. Perbedaan tersebut terlihat pada cara orang tua membatasi durasi penggunaan *gadget*, melakukan pengawasan terhadap aktivitas anak, memilih konten yang dapat diakses, serta menyediakan kegiatan alternatif sebagai pengganti penggunaan *gadget*. Variasi pola pendampingan tersebut dipengaruhi oleh pengalaman pengasuhan, tingkat pemahaman orang tua mengenai dampak *gadget*, serta kebiasaan yang diterapkan dalam lingkungan keluarga.

Berdasarkan hasil wawancara, Ibu A menerapkan pola pendampingan yang cukup terstruktur dalam penggunaan *gadget* pada anak. Pendampingan dilakukan melalui pembatasan waktu penggunaan, pengawasan secara langsung, serta pemilihan konten yang sesuai dengan usia dan kebutuhan perkembangan anak. Konten yang diberikan didominasi oleh tayangan edukatif, seperti *Tiantian Musim 3*, *Mentari Cerdas*, dan *Kinderflix*, serta permainan edukatif, seperti *Puzzle* dan *Color and Fun*. Hasil observasi turut menunjukkan bahwa anak menggunakan tablet untuk memainkan permainan mewarnai dengan didampingi anggota

keluarga. Temuan tersebut menggambarkan bahwa penggunaan *gadget* dilakukan secara terarah dengan pengawasan orang tua sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Pada Ibu L, bentuk pendampingan lebih difokuskan pada pemilihan konten yang memiliki nilai edukatif. Anak diarahkan untuk mengakses tayangan melalui aplikasi *Kinderflix* dan *YouTube Kids* yang berisi cerita anak, kuis edukatif, serta konten bertema kehidupan keluarga. Selain memilihkan tayangan yang sesuai, Ibu L juga mendampingi anak selama menggunakan *gadget* sehingga aktivitas anak tetap berada dalam pengawasan. Hasil observasi memperlihatkan bahwa anak menggunakan *gadget* dengan didampingi oleh ibunya sambil menyaksikan tayangan yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pendampingan dilakukan tidak hanya melalui pemberian aturan, tetapi juga melalui keterlibatan orang tua secara langsung selama anak menggunakan media digital.

Sementara itu, Ibu C menerapkan pendampingan dengan mengombinasikan pembatasan penggunaan *gadget*, pengawasan terhadap aktivitas anak, serta pemilihan aplikasi dan tayangan yang sesuai. Berdasarkan hasil wawancara, Ibu C menjelaskan bahwa saat ini anak sudah tidak lagi menggunakan handphone dan lebih sering menonton tayangan kartun melalui televisi, seperti *Upin & Ipin*, *Marsya*, dan *Spider-Man*. Keputusan tersebut diambil karena orang tua beranggapan bahwa penggunaan *gadget* secara berlebihan berpotensi memberikan dampak negatif terhadap perkembangan anak. Hasil observasi menunjukkan bahwa anak sedang menyaksikan tayangan kartun melalui televisi dengan

didampingi oleh orang tua. Temuan tersebut menunjukkan adanya upaya orang tua untuk mengurangi intensitas penggunaan *gadget* dengan mengalihkan anak pada media hiburan lain yang lebih mudah dipantau.

Ketiga informan lainnya, Ibu S mengakui bahwa pada awalnya belum menerapkan pembatasan durasi penggunaan *gadget*. Anak diperbolehkan menggunakan handphone setiap kali menginginkannya sehingga hampir mengalami ketergantungan. Pengalaman tersebut menjadi dasar bagi Ibu S untuk melakukan perubahan dalam pola pendampingan yang diterapkan. Saat ini, anak tidak lagi diberikan akses menggunakan handphone dan lebih diarahkan pada aktivitas lain, seperti bermain bersama teman sebaya di luar rumah maupun menonton televisi. Selain itu, ketika anak menunjukkan reaksi menangis atau tantrum karena tidak diberikan *gadget*, Ibu S memilih untuk tidak langsung memenuhi keinginan anak dan memberikan kesempatan kepada anak untuk menenangkan emosinya terlebih dahulu. Menurutnya, pembatasan durasi penggunaan *gadget* yang disertai dengan pengawasan terhadap aplikasi yang diakses merupakan langkah yang efektif untuk mencegah terjadinya ketergantungan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa pola pendampingan yang diterapkan oleh para informan mencakup empat aspek utama, yaitu pembatasan durasi penggunaan *gadget*, pengawasan selama anak menggunakan *gadget*, pemilihan konten yang sesuai dengan usia dan tahap perkembangan anak, serta penyediaan aktivitas alternatif untuk mengurangi ketergantungan terhadap media digital. Temuan ini menunjukkan bahwa orang tua

tidak hanya berperan sebagai pemberi akses terhadap *gadget*, tetapi juga sebagai pendamping, pembimbing, dan pengawas yang bertanggung jawab dalam memastikan penggunaan *gadget* berlangsung secara aman, terarah, dan mendukung proses tumbuh kembang anak.

Adapun hasil wawancara yang telah dilakukan dengan para responden disajikan sebagai berikut:

1.1. Hasil Wawancara dan Observasi dengan Orang Tua R

1.1. Hasil Wawancara Hari Pertama, Selasa 30 April 2026

Wawancara pertama dilakukan dengan keluarga Bapak A dan Ibu A yang memiliki dua orang anak perempuan. Dalam keluarga ini, orang tua menerapkan pola pendampingan dalam penggunaan *gadget* pada anak. Salah satu anak yang berinisial R berusia dua tahun dan diketahui cukup aktif dalam menggunakan gadget serta menonton televisi.

Ibu A berusia 30 tahun dengan latar belakang S1 Farmasi dan sekarang bekerja sebagai PNS di bidang apoteker, sedangkan Bapak A berusia 31 tahun latar belakang pendidikan S1 Teknik Lingkungan dan sekarang bekerja sebagai pegawai di sebuah perusahaan. Adapun hasil wawancara dengan Ibu A yang dilengkapi dengan dokumentasi (CLWOTI1.1).³⁵ Wawancara terkait pemahaman orang tua terhadap dampak penggunaan *gadget* serta pola pendampingan yang diberikan kepada anak. Wawancara ini dilakukan di rumah Ibu A melalui beberapa pertanyaan yang diajukan oleh peneliti sebagai berikut:

³⁵ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 1, Selasa 30 April 2026

Peneliti menanyakan bagaimana pemahaman ibu A terhadap dampak gadget pada anak. Kemudian Ibu A memberikan jawaban sebagai berikut: *“yaa cukup paham lah kira-kira, karna aku nih tipikal yang memang membatasi, karena mereka tuh nggak yang main handphone game aja tapi juga sering nonton Tv”* (CLWOTI1.2).³⁶

Ibu A mengungkapkan bahwa dirinya cukup memahami hal tersebut, yang terlihat dari upayanya dalam membatasi penggunaan *gadget* pada anak. Ia juga menjelaskan bahwa anak tidak hanya menggunakan *handphone* untuk bermain, tetapi juga sering menonton televisi.

Peneliti menanyakan Apa saja dampak positif dan negatif pada *gadget*. Kemudian Ibu A memberikan jawaban sebagai berikut: *“dampak positif dari penggunaan handphone anak tuh bisa belajar menambah kosakata lawan jua belajar dengan hal yang baru asalkan tontonannya tuh dipilihkan intinya tergantung lawan tontonannya. Kalonya dari dampak negatifnya anak tuh bisa susah berinteraksi sosial lawan kawanannya bisa jua terjadi keterlambatan bicara (speech delay).”* (CLWOTI1.3).³⁷

Ibu A menjelaskan bahwa penggunaan *gadget* dapat memberikan manfaat, seperti membantu anak memperkaya kosakata dan mempelajari hal-hal baru, terutama jika konten yang ditonton sesuai dengan usia dan telah dipilih dengan baik. Ia menekankan bahwa manfaat tersebut sangat bergantung pada jenis tontonan yang diberikan kepada anak. Namun demikian, Ibu A juga

³⁶ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 1, Sabtu 30 April 2026

³⁷ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 1, Selasa 30 April 2026

mengungkapkan adanya dampak negatif dari penggunaan *gadget*, yaitu anak dapat mengalami hambatan dalam interaksi sosial dengan teman sebayanya serta berisiko mengalami keterlambatan berbicara (*speech delay*).

Peneliti mengajukan pertanyaan kepada Ibu A terkait seberapa sering anak menggunakan *gadget* dalam satu hari, serta kondisi atau situasi apa yang biasanya mendorong anak untuk menggunakan *gadget*. Kemudian Ibu A memberikan jawaban sebagai berikut: *“sehari tuh sekali aja, karena si R nih biasanya ku batasi kalonya main handphone tuh ntah inya main game atau nonton biasanya ku batasi 30 menit an kecuali nonton Tv. Yang sering tuh nonton tv pang karena kalonya handak makan inya tuh ngalih mun kada di kasih tontonan inya bisa kada handak makan. (CLWOTI1.4).³⁸*

Ibu A menjelaskan bahwa anak hanya menggunakan *gadget* sekitar satu kali dalam sehari dengan durasi kurang lebih 30 menit, baik untuk bermain maupun menonton, karena penggunaannya telah dibatasi. Selain itu, Ibu A juga menyampaikan bahwa anak lebih sering menonton televisi, terutama saat waktu makan. Hal tersebut dilakukan karena anak cenderung sulit makan tanpa adanya tontonan, sehingga televisi digunakan sebagai cara agar anak mau makan.

Peneliti menanyakan kepada Ibu A apakah terdapat perubahan perilaku atau perkembangan pada anak, baik dari segi bahasa, emosi, maupun sosial setelah anak menggunakan *gadget*. Kemudian Ibu A memberikan jawaban sebagai berikut: *“kalonya perubahan dari perkembangannya, dari*

³⁸ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 1, Selasa 30 April 2026

*bahasanya tuh inya bisa belajar menambah kosakata, kalonya dari emosi inya kada terlalu terganggu pang paling menangis aja kalo kada dipinjami handphone pas memang waktunya main tuh, kalonya dari sosial kada terganggu inya. (CLWOTI1.5).*³⁹

Ibu A menjelaskan bahwa dari segi bahasa, anak mengalami peningkatan, terutama dalam penambahan kosakata. Dari aspek emosi, tidak terlihat perubahan yang berarti, meskipun anak sesekali menangis ketika keinginannya untuk menggunakan *handphone* tidak dipenuhi. Sementara itu, dari aspek sosial, tidak ditemukan adanya gangguan, karena anak tetap mampu berinteraksi dengan baik.

Peneliti menanyakan konten apa yang sering ditonton atau yang dimainkan anak. Kemudian Ibu A memberikan jawaban: *“inya dipikirkan pang aplikasi tontonan/game nya kalonya tontonanya tuh biasanya nonton tiantian musim 3 di chanel mentari cerdas aplikasinya dari youtube, kinderflix kalo gamenya nya inya biasanya main puzzle/color and fun udah itu aja. (CWLOTI1.6).*⁴⁰

Ibu A menjelaskan bahwa ia selalu mengontrol dan menentukan konten yang diberikan kepada anak. Untuk tontonan, anak biasanya menonton “Tiantian Musim 3” melalui *channel* Mentari Cerdas di *YouTube* serta konten edukatif dari *Kinderflix*. Sedangkan untuk permainan, anak lebih sering memainkan game sederhana seperti *puzzle* dan *color and fun*. Ibu A

³⁹ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 1, Selasa 30 April 2026

⁴⁰ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 1, Selasa 30 April 2026

menegaskan bahwa konten yang diberikan kepada anak dibatasi pada hal-hal yang bersifat edukatif.

1.2. Hasil Wawancara Orang Tua R Hari Kedua Kamis 14 Mei 2026

Pada hari kedua wawancara, peneliti kembali mewawancarai Ibu A, setelah itu peneliti bertanya tentang berkaitan dengan pola pendampingan anak dalam penggunaan *gadget*, peneliti menanyakan kepada Ibu A mengenai bagaimana bentuk pendampingan yang diberikan saat anak menggunakan *gadget*. Ibu A kemudian memberikan penjelasannya sebagai berikut: *“bentuk pola pendampingan yang ku kasih ke anak tuh dengan cara mendampingi, meawasi, membatasi lawan jua konten atau permainan game nya tuh dipilihkan”* (CLWOT1.7).⁴¹

Ibu A menjelaskan bahwa ia melakukan pendampingan dengan cara mengawasi dan mendampingi anak secara langsung, membatasi waktu penggunaan, serta menentukan konten atau permainan yang sesuai dengan usia anak.

Peneliti menanyakan kepada Ibu A apakah ia memberikan batasan waktu dalam penggunaan *gadget* pada anak serta bagaimana cara yang dilakukan untuk mengawasi anak saat menggunakan *gadget*. Kemudian Ibu A memberikan jawaban: *“iyaa..biasaya ku batasi mun main handphone tuh 30 menit an paling lama kecuali mun nya nonton Tv, kalonya cara mengawasinya*

⁴¹ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 1, Kamis 14 Mei 2026

ya tadi dipilihkan tontonannya lawan melihati kayapa inya pas main handphone tuh.(CLWOTI1.8).⁴²

Ibu A menjelaskan bahwa ia membatasi penggunaan gadget dengan durasi maksimal sekitar 30 menit, kecuali ketika anak menonton televisi. Selain itu, Ibu A juga menyampaikan bahwa pengawasan dilakukan dengan cara memilihkan tontonan yang sesuai serta mengamati anak secara langsung saat menggunakan *handphone*.

Peneliti menanyakan mengenai seberapa penting peran pola pendampingan orang tua dalam penggunaan gadget pada anak. Kemudian Ibu A memberikan jawaban sebagai berikut: “*menurutku penting pang lah karena kalonya kadada peran pola pendampingan orang tua, anak tuh bisa terpengaruh lawan dampak gadget contohnya kayak ketergantungan apalagi untuk kanakan yang masih halus bisa jua perkembangan nya terganggu.*”(CLWOTI1.9).⁴³

Ibu A menyampaikan bahwa pendampingan orang tua sangat diperlukan, karena tanpa pengawasan, anak dapat dengan mudah terpengaruh dampak negatif, seperti ketergantungan terhadap gadget. Selain itu, pada usia dini, penggunaan gadget tanpa kontrol juga berpotensi mengganggu proses perkembangan anak.

Peneliti menanyakan apa yang dilakukan jika anak menangis atau marah saat gadget diambil. Kemudian Ibu A memberikan jawaban sebagai

⁴² Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 1, Kamis 14 Mei 2026

⁴³ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 1, Kamis 14 Mei 2026

berikut: *“biasanya ku biarkan aja inya menangis sampai inya munyak bediam sorang habis tuh hanyar am dipadahi pelan-pelan ya dinasehati lah”*(CLWOTI1.10).⁴⁴

Ibu A menjelaskan bahwa ia membiarkan anak terlebih dahulu hingga emosinya mereda, kemudian setelah anak tenang, ia memberikan penjelasan serta nasihat secara perlahan.

Peneliti menanyakan Kegiatan apa saja yang biasanya Ibu A sediakan sebagai pengganti penggunaan *gadget*. Kemudian Ibu A memberikan jawaban sebagai berikut: *“biasanya inya nih mun nya lagi kada main handphone atau nonton tv si R nih main lawan kakaknya karena sudah disediakan banyak mainan jua.*(CLWOTI1.11).⁴⁵

Ibu A menjelaskan bahwa ketika anak tidak menggunakan *handphone* atau menonton televisi, anak biasanya menghabiskan waktu dengan bermain bersama kakaknya. Selain itu, orang tua juga telah menyediakan berbagai jenis mainan sebagai sarana aktivitas bermain anak di rumah.

1.3. Hasil Wawancara Orang Tua R Hari Ketiga Rabu 17 Juni 2026

Pada hari ketiga wawancara, peneliti kembali mewawancarai Ibu A, setelah itu peneliti menanyakan Bagaimana pengaruh *gadget* terhadap interaksi anak dengan orang di sekitarnya. Kemudian Ibu A memberikan jawaban sebagai berikut: *“si R nih kalonya dirumah memang kada ku kasih main keluar aku khawatir aja karena inya nih terlalu aktif, inya nih bisa aja berinteraksi*

⁴⁴ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 1, Kamis 14 Mei 2026

⁴⁵ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 1, Kamis 14 Mei 2026

*apalagi pas di sekolahan KB, kalonya ketemu orang asing atau baru inya bisa malu-malu tapi mun nya lawasan kada malu inya” (CLWOTI1.12).*⁴⁶

Ibu A menjelaskan bahwa anak lebih sering berada di rumah dan jarang bermain di luar karena kekhawatiran Ibu A terhadap kondisi anak yang cukup aktif. Namun demikian, Ibu A menyampaikan bahwa anak tetap mampu berinteraksi dengan baik, terutama saat berada di lingkungan sekolah (KB). Anak memang cenderung merasa malu ketika bertemu dengan orang yang baru dikenal, tetapi setelah beberapa waktu, anak dapat beradaptasi dan berinteraksi.

Peneliti menanyakan Apakah Ibu A mengetahui anjuran durasi penggunaan *gadget* yang direkomendasikan untuk anak usia dini. Kemudian Ibu A memberikan jawaban sebagai berikut: *“mungkin menurutku paling lawas tuh 1 jam an lah ya..” (CLWOTI1.13).*⁴⁷

Ibu A menyampaikan bahwa berdasarkan pemahamannya, penggunaan *gadget* pada anak sebaiknya dibatasi sekitar satu jam dalam sehari.

Peneliti menanyakan Apa saja upaya yang dilakukan orang tua untuk mencegah anak dari kecanduan *gadget*. Kemudian Ibu A memberikan jawaban sebagai berikut: *“menurut ulun cukup dibatasi dan di dampingi aja lawan jua dipilihkan aplikasi game dan tontonannya, karena menurut ulun anak usia dini tuh aslinya jangan dikenalkan lawan handphone dulu kada baik pang lawan perkembangannya, dan sebagai orang tua rasa ulun banyaki luankan waktu*

⁴⁶ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 1, Rabu 17 Juni 2026

⁴⁷ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 1, Rabu 17 Juni 2026

*dan banyaki komunikasi aja pang jua sekiranya anak tuh kada ketergantungan.”(CLWOTI1.14).*⁴⁸

Ibu A menjelaskan bahwa upaya yang dilakukan untuk mengatasi penggunaan *gadget* pada anak adalah dengan membatasi durasi penggunaannya, mendampingi anak saat mengaksesnya, serta memilihkan aplikasi dan tontonan yang sesuai dengan usia anak. Selain itu, Ibu A juga berpendapat bahwa anak usia dini sebaiknya tidak terlalu sering diperkenalkan dengan *gadget*, karena dapat memberikan dampak yang kurang baik terhadap perkembangan anak. Oleh karena itu, ia berusaha untuk lebih banyak meluangkan waktu bersama anak serta meningkatkan komunikasi agar anak tidak bergantung pada *gadget*.

Peneliti menanyakan Apa yang Ibu A lakukan agar anak tidak terlalu lama bermain *gadget*. Kemudian Ibu A memberikan jawaban sebagai berikut: “*biasanya ku alihkan ke kegiatan lain atau menyuruh inya main lawan kakaknya*”(CLWOTI1.15).⁴⁹

Ibu A menyampaikan bahwa untuk mengurangi durasi penggunaan *gadget*, ia biasanya mengarahkan anak pada aktivitas lain atau mengajak anak bermain bersama kakaknya.

Peneliti menanyakan Apakah ada keluhan kesehatan (misalnya mata lelah, sulit tidur) setelah anak menggunakan *gadget*. Kemudian Ibu A

⁴⁸ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 1, Rabu 17 Juni 2026

⁴⁹ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 1, Rabu 17 Juni 2026

memberikan jawaban sebagai berikut: *“sejauh ini alhamdulillah kadada pang lah”*(CLWOTI1.16).⁵⁰

Ibu A menjelaskan bahwa sejauh ini tidak terdapat keluhan kesehatan yang dialami oleh anak setelah menggunakan gadget.

Terkait dengan pemahaman mengenai dampak penggunaan gadget pada anak. Peneliti menanyakan apakah Ibu A pernah mencari informasi secara mandiri. Kemudian Ibu A memberikan jawaban sebagai berikut: *“biasanya aku mencari informasi di internet media sosial kayak Instagram, tiktok, website lawan jua pernah belajar dari buku”*(CLWOTI1.17).⁵¹

Ibu A menyampaikan bahwa ia memperoleh informasi mengenai dampak penggunaan gadget pada anak melalui berbagai sumber, seperti internet, termasuk media sosial seperti Instagram dan TikTok, serta *website*. Selain itu, ia juga pernah mendapatkan pengetahuan dari membaca buku.

1.4. Hasil Wawancara Orang Tua R Hari Keempat Jum’at 03 Juli 2026

Pada wawancara hari keempat, peneliti kembali mewawancarai Ibu A, setelah itu peneliti menanyakan bagaimana strategi pola pendampingan ibu A dalam penggunaan gadget terhadap anak. Kemudian Ibu A memberikan jawaban sebagai berikut: *“itu sih cara kami mengatur permainan anak supaya bisa memenej waktu penggunaan gadgetnya karena ada waktu kami capek kerja ya kan makanya kami berdua tuh harus bisa memenejnya.”*(CLWOTI1.18).⁵²

⁵⁰ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 1, Rabu 17 Juni 2026

⁵¹ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 1, Rabu 17 Juni 2026

⁵² Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 1, Jum’at 03 Juli 2026

Ibu A menyampaikan bahwa ia bersama suaminya berusaha mengatur penggunaan *gadget* pada anak dengan menetapkan jadwal yang telah disepakati. Meskipun keduanya memiliki kesibukan dan terkadang merasa lelah setelah bekerja, mereka tetap berupaya saling bekerja sama dalam mengawasi serta membatasi waktu penggunaan *gadget* agar tidak digunakan secara berlebihan oleh anak.

Peneliti menanyakan bagaimana Ibu A memberikan pemahaman kepada anak tentang dampak/pengaruh *gadget*. Kemudian Ibu A memberikan jawaban sebagai berikut: *“kalonya menurut aku dia ini paham aja lah ya mana untuk mainan orang deawasa karena dia nih sering mendengarkan lagu yang tentang gadget itu nah dari situ dia paham”*(CWLOTI1.19).⁵³

Ibu A menjelaskan bahwa anak telah mulai memahami bahwa *gadget* tidak boleh digunakan secara bebas. Menurutnya, pemahaman tersebut diperoleh melalui lagu-lagu edukatif yang sering didengarkan oleh anak dan berisi pesan mengenai penggunaan *gadget*. Melalui media tersebut, anak secara bertahap belajar mengenali cara menggunakan *gadget* dengan benar serta memahami bahwa *gadget* milik orang dewasa tidak boleh digunakan tanpa izin.

Peneliti menanyakan bagaimana respons anak ketika diajak melakukan aktivitas selain bermain *gadget*. Kemudian Ibu A memberikan jawaban sebagai berikut: *“ya respon dia mau-mau aja sih karena biasanya kalo nggak main gadget ya nonton tv kalo nggak ya main lego”*(CLWOTI1.20).⁵⁴

⁵³ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 1, Jum’at 03 Juli 2026

⁵⁴ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 1, Jum’at 03 Juli 2026

Ibu A menyampaikan bahwa anak cenderung menerima ketika diajak melakukan kegiatan selain menggunakan *gadget*. Menurutnya, apabila tidak menggunakan *gadget*, anak biasanya memilih menonton televisi atau bermain *lego* sebagai aktivitas pengganti di rumah.

Peneliti menanyakan Menurut Ibu A apa tantangan terbesar dalam mengatur penggunaan *gadget* pada anak. Kemudian Ibu A memberikan Jawaban sebagai berikut: *“itu sih kalonya lagi capek kerja mau istirahat terkadang dia ini atau kakaknya itu aktif lari sana lari sini terus juga kalo biasanya aku pulang kerja itu jam 5 sore jadi kalo pas lagi nonton tv itu susah dibilangin diatur juga kadang bisa sampai 3 jam an nonton nya”*(CLWOTI1.21)⁵⁵

Ibu A menjelaskan bahwa kesulitan utama muncul ketika ia merasa lelah setelah bekerja dan ingin beristirahat. Pada kondisi tersebut, anak maupun kakaknya masih aktif bermain sehingga membutuhkan perhatian lebih. Selain itu, Ibu A menyampaikan bahwa karena dirinya biasanya pulang bekerja sekitar pukul 17.00 Wita, anak terkadang sudah menonton televisi terlebih dahulu. Menurutnya, pada saat anak sedang asyik menonton, cukup sulit untuk mengingatkan atau membatasi waktu menonton sehingga durasinya terkadang dapat mencapai sekitar tiga jam.

Peneliti menanyakan Apakah Ibu pernah menjelaskan kepada anak tentang batasan penggunaan *gadget*. Kemudian Ibu A memberikan Jawaban sebagai berikut: *“iya biasanya akau bilangin dia nih kalo mau makan biasanya*

⁵⁵ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 1, Jum'at 03 Juli 2026

*itu makan kan jadi ku bilangin sebentar aja ya main nya kalo udah selesai makan hp nya mama ambil lagi ya..”(CLWOTI1.22).*⁵⁶

Ibu A menjelaskan bahwa ia selalu memberikan penjelasan kepada anak ketika anak menggunakan *gadget*. Menurutnya, sebelum anak mulai bermain, ia mengingatkan bahwa *gadget* hanya boleh digunakan sebentar. Ibu A juga menyampaikan kepada anak bahwa setelah selesai makan, *gadget* akan diambil kembali. Dengan cara tersebut, Ibu A berusaha membiasakan anak memahami bahwa penggunaan *gadget* memiliki aturan dan batasan waktu yang harus dipatuhi.

2.1. Hasil Catatan Observasi Orang Tua A

Berdasarkan hasil observasi selama beberapa kali kunjungan, anak menggunakan *gadget* dalam durasi sekitar 30 menit dengan pendampingan langsung dari Ibu A. Konten yang diakses berupa permainan dan tayangan edukatif yang sesuai dengan usia anak. Selama penggunaan *gadget*, Ibu A memberikan pendampingan dan pengawasan secara langsung serta tetap berinteraksi dengan anak. Anak mampu mengikuti aturan yang diberikan dan dapat beralih ke aktivitas lain setelah waktu penggunaan selesai. Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* dilakukan secara terarah dan berada dalam pengawasan orang tua sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media belajar dan hiburan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, dapat disimpulkan bahwa Ibu A memiliki pemahaman yang baik mengenai dampak penggunaan

⁵⁶ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 1, Jum'at 03 Juli 2026

gadget pada anak usia 2–3 tahun. Ibu A menyadari bahwa *gadget* dapat memberikan manfaat sebagai media belajar dan hiburan apabila digunakan secara tepat, namun juga berpotensi menimbulkan dampak negatif apabila digunakan secara berlebihan. Oleh karena itu, Ibu A menerapkan berbagai strategi pendampingan seperti membatasi durasi penggunaan *gadget* sekitar 30 menit, memilih konten dan permainan yang sesuai dengan usia anak, serta mendampingi dan mengawasi anak selama menggunakan *gadget*.

Hasil observasi menunjukkan bahwa anak menggunakan *gadget* maupun media digital dalam pengawasan langsung, mengakses konten edukatif, serta mampu menghentikan penggunaan *gadget* setelah waktu yang ditentukan tanpa menunjukkan penolakan yang berlebihan. Selain itu, Ibu A aktif berinteraksi dengan anak selama kegiatan berlangsung sehingga penggunaan *gadget* tidak mengurangi komunikasi antara orang tua dan anak. Meskipun demikian, Ibu A mengakui masih menghadapi tantangan dalam menjaga konsistensi pendampingan pada situasi tertentu. Secara keseluruhan, hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa Ibu A telah berupaya menerapkan pendampingan yang aktif dan terarah sehingga penggunaan *gadget* tetap berada dalam batas yang wajar dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

2.1. Hasil Wawancara Orang Tua N Hari Pertama Senin 27 April 2026

Wawancara Kedua dilakukan dengan keluarga Bapak E dan Ibu L yang memiliki dua orang anak perempuan. Dalam keluarga ini, orang tua menerapkan pola pendampingan dalam penggunaan *gadget* pada anak. Salah

satu anak perempuan yang berinisial N berusia tiga tahun dan diketahui cukup aktif dalam menggunakan *gadget* serta menonton televisi.

Ibu L berusia 35 tahun dengan latar belakang pendidikan S1 Pendidikan Khusus sekarang berkerja sebagai Guru Pendidikan Khusus (ABK) sedangkan Bapak E berusia 41 tahun, latar pendidikan S1 PGSD sekarang berkerja sebagai Guru SD. Adapun hasil wawancara dengan Ibu L yang dilengkapi dengan dokumentasi (CLWOTI2.1).⁵⁷ Wawancara terkait pemahaman orang tua terhadap dampak penggunaan *gadget* serta pola pendampingan yang diberikan kepada anak adalah sebagai berikut:

Wawancara ini dilakukan di rumah Ibu L melalui beberapa pertanyaan yang diajukan oleh peneliti sebagai berikut:

Peneliti menanyakan bagaimana pemahaman Ibu L terhadap dampak *gadget* pada anak. Kemudian Ibu L memberikan jawaban sebagai berikut: *“cukup paham aja sih, karena si N masih dibatasi juga”* (CLWOTI2.2).⁵⁸

Ibu L menyampaikan bahwa ia memiliki pemahaman yang cukup mengenai dampak penggunaan *gadget* pada anak, yang ditunjukkan melalui adanya pembatasan penggunaan *gadget* pada anaknya.

Peneliti menanyakan Apa saja dampak positif dan negatif pada *gadget*. Kemudian Ibu L memberikan jawaban sebagai berikut: *“dari dampak positifnya si N ini bisa nonton sambil belajar dengan menambah kosakata,*

⁵⁷ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua 2, Senin 27 April 2026

⁵⁸ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua 2, Senin 27 April 2026

menirukan suku kata, huruf, suara binatang, kalo dulu itu dipilihkan tontonannya itu” aja yang dia tonton, tapi kalo sekarang dia bisa memilih sendiri biasanya yang di tonton itu edukasi, kuis, cerita tentang anak-anak dan keluarganya. kalonya dari dampak negatifnya, dia itu kan susah makannya jadi kalo mau makan mau gak mau ya di pinjamin hp” (CLWOTI2.3).⁵⁹

Ibu L menyampaikan bahwa penggunaan *gadget* memberikan dampak positif bagi anak, seperti membantu menambah kosakata, menirukan suku kata, mengenal huruf, serta memahami berbagai suara, termasuk suara binatang. Ia juga menjelaskan bahwa sebelumnya konten yang ditonton anak selalu dipilihkan, namun saat ini anak sudah mulai dapat menentukan tontonan sendiri, meskipun masih didominasi oleh konten edukatif, kuis, serta cerita yang berkaitan dengan kehidupan anak dan keluarga. Di sisi lain, Ibu L juga mengungkapkan adanya dampak negatif, yaitu anak menjadi sulit makan sehingga orang tua terkadang memberikan *gadget* sebagai cara agar anak mau makan.

Peneliti mengajukan pertanyaan kepada Ibu L terkait seberapa sering anak menggunakan *gadget* dalam satu hari, serta kondisi atau situasi apa yang biasanya mendorong anak untuk menggunakan *gadget*. Kemudian Ibu L memberikan jawaban sebagai berikut: *“biasanya kalo nggak siang malam tapi kalo malam itu jarang paling sering itu siang, kalo mau makan pasti nonton kalo nggak di hp atau di tv.” (CLWOTI2.4).⁶⁰*

⁵⁹ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua 2, Senin 27 April 2026

⁶⁰ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua 2, Senin 27 April 2026

Ibu L menjelaskan bahwa anak umumnya menggunakan *gadget* pada siang hari, sedangkan pada malam hari jarang digunakan. Selain itu, Ibu L juga menyampaikan bahwa anak biasanya menggunakan *gadget* atau menonton televisi saat waktu makan agar anak mau makan.

Peneliti menanyakan kepada Ibu L apakah terdapat perubahan perilaku atau perkembangan pada anak, baik dari segi bahasa, emosi, maupun sosial setelah anak menggunakan *gadget*. Kemudian Ibu L memberikan jawaban sebagai berikut: *“kalo nya dari perkembangan nya tuh alhamdulillahnya kada terganggu karena si N ini kan di batasi dan didampingi pas main hp tuh mungkin kalo dari segi emosinya ya sedikit lah paling cuman nangis aja.”*(CLWOTI2.5).⁶¹

Ibu L menyampaikan bahwa perkembangan anak hingga saat ini tidak mengalami gangguan, karena penggunaan *gadget* telah dibatasi dan selalu dalam pendampingan orang tua. Namun demikian, dari aspek emosi terdapat sedikit perubahan, yaitu anak terkadang menunjukkan reaksi menangis ketika keinginannya untuk menggunakan handphone tidak dipenuhi.

Peneliti menanyakan konten apa yang sering ditonton atau yang dimainkan anak. Kemudian Ibu L memberikan jawaban: *“biasanya yang di tonton itu edukasi, quis, cerita tentang anak-anak dan keluarganya. nontonnya biasanya di kinderflix dan youtube kids.”*(CLWOTI2.6).⁶²

⁶¹ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua 2, Senin 27 April 2026

⁶² Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua 2, Senin 27 April 2026

Ibu L menyampaikan bahwa anak lebih sering menonton konten yang bersifat edukatif, seperti kuis serta cerita yang berkaitan dengan kehidupan anak dan keluarga. Ia juga menjelaskan bahwa anak biasanya mengakses tontonan tersebut melalui aplikasi *Kinderflix* dan *YouTube Kids*.

2.2. Hasil Wawancara Orang Tua N Hari Kedua Selasa 19 Mei 2026

Pada hari kedua wawancara, peneliti kembali mewawancarai Ibu L, setelah itu peneliti bertanya tentang terkait dengan pola pendampingan yang diberikan. Peneliti menanyakan kepada Ibu L mengenai bagaimana bentuk pendampingan yang diberikan saat anak menggunakan gadget. Ibu L kemudian memberikan penjelasannya sebagai berikut: *“kalonya bentuk pola pendampingan yang ulun kasih tuh caranya pas si N main hp tuh ulun awasi dan dampingi lawan jua dipilihkan tontonannya.”* (CLWOTI2.7).⁶³

Ibu L menyampaikan bahwa ia memberikan pendampingan dengan cara mengawasi dan menemani anak secara langsung saat menggunakan *gadget*, serta memilihkan tontonan yang sesuai dengan usia anak.

Peneliti menanyakan kepada Ibu L apakah ia memberikan batasan waktu dalam penggunaan *gadget* pada anak serta bagaimana cara yang dilakukan untuk mengawasi anak saat menggunakan *gadget*. Kemudian Ibu L memberikan jawaban: *“si N nih ulun batasi main hp tuh biasanya 30 menit an lah paling lawas tuh, lawan jua ulun dampingi pas inya main hp kecuali nonton*

⁶³ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 2, Selasa 19 Mei 2026

*Tv karena di Tv tuh sudah ulun aturkan jadi aplikasi khusus tontonan untuk anak kecil ja,(CLWOTI2.8).*⁶⁴

Ibu L menjelaskan bahwa ia membatasi penggunaan *gadget* pada anak dengan durasi sekitar 30 menit sebagai batas maksimal. Selain itu, Ibu L juga selalu mendampingi anak saat menggunakan *gadget*. Sementara itu, untuk penggunaan televisi, Ibu L menyampaikan bahwa pengawasannya dilakukan dengan cara mengatur konten yang ditonton, yaitu hanya menyediakan aplikasi khusus tontonan yang sesuai untuk anak usia dini.

Peneliti menanyakan mengenai seberapa penting peran pola pendampingan orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak. Kemudian Ibu L memberikan jawaban sebagai berikut: “*menurut ulun pentinglah karena munya tanpa ada pendampingan orang tua anak tuh bisa ketergantungan*”(CLWOTI2.9).⁶⁵

Ibu L menyampaikan bahwa pendampingan orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak merupakan hal yang sangat penting. Menurutnya, tanpa adanya pengawasan dan pendampingan dari orang tua, anak berisiko mengalami ketergantungan terhadap *gadget*. Oleh karena itu, keterlibatan orang tua diperlukan untuk mengontrol penggunaan *gadget* agar tetap sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak.

Peneliti menanyakan apa yang dilakukan jika anak menangis atau marah saat *gadget* diambil. Kemudian Ibu L memberikan jawaban sebagai

⁶⁴ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 2, Selasa 19 Mei 2026

⁶⁵ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 2, Selasa 19 Mei 2026

berikut: “*biasanya ulun diamkan aja inya nanti inya ampih ae sorangan*”(CLWOTI2.10).⁶⁶

Ibu L mengatasi reaksi marah atau menangis pada anak saat *gadget* diambil dengan memberikan waktu kepada anak untuk menenangkan diri secara mandiri. Menurutny, cara tersebut efektif karena anak biasanya akan berhenti menangis dan kembali tenang setelah beberapa saat.

Peneliti menanyakan Kegiatan apa saja yang biasanya Ibu L sediakan sebagai pengganti penggunaan *gadget*. Kemudian Ibu L memberikan jawaban sebagai berikut: “*biasanya inya nih pas lagi main hp si N nih main yang lain yang sudah disediakan di rumah bisa juga inya main diluar sekitar rumah main lawan kawannya*”(CLWOTI2.11).⁶⁷

Ibu L menjelaskan bahwa untuk mengurangi penggunaan *gadget* pada anak, ia menyediakan berbagai kegiatan alternatif yang dapat dilakukan di rumah. Anak diberikan kesempatan untuk bermain dengan mainan yang telah disediakan, serta melakukan aktivitas di luar rumah seperti bermain bersama teman-teman di lingkungan sekitar. Menurut Ibu L, kegiatan tersebut menjadi pilihan bagi anak ketika tidak menggunakan *gadget*.

2.3. Hasil Wawancara Orang Tua N Hari Ketiga Kamis 18 Juni 2026

Pada wawancara hari ketiga peneliti kembali mewawancarai Ibu L, setelah itu peneliti menanyakan Bagaimana pengaruh *gadget* terhadap interaksi anak dengan orang di sekitarnya. Kemudian Ibu L memberikan jawaban

⁶⁶ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 2, Selasa 19 Mei 2026

⁶⁷ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 2, Selasa 19 Mei 2026

sebagai berikut: *“kalo interaksi di sekitar rumah si N nih bisa aja contohnya kayak bekawan lawan kawannya lawan jua kalonya ketemu orang baru awalnya memang malu-malu inya tapi habis itu bisa aja berinteraksi”*(CLWOTI2.12).⁶⁸

Ibu L tidak melihat adanya pengaruh negatif penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak. Menurutnya, anak masih dapat bersosialisasi dengan baik bersama teman sebaya maupun orang lain di lingkungan sekitarnya. Walaupun anak cenderung malu pada pertemuan pertama, ia dapat beradaptasi dan berinteraksi setelah merasa lebih nyaman.

Peneliti menanyakan Apakah Ibu L mengetahui anjuran durasi penggunaan *gadget* yang direkomendasikan untuk anak usia dini. Kemudian Ibu L memberikan jawaban sebagai berikut: *“kalonya si N itu biasanya 30 menit an lah paling lawas menurut ulun kalo nggak salah lah ya 1 jam”*(CLWOTI2.13).⁶⁹

Ibu L menyampaikan bahwa ia mengetahui adanya anjuran mengenai pembatasan durasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Menurutnya, durasi penggunaan yang dianggap masih wajar bagi anak adalah sekitar 30 menit, dengan batas maksimal sekitar satu jam. Oleh karena itu, Ibu L berupaya membatasi waktu penggunaan *gadget* agar tidak berlebihan.

Peneliti menanyakan Apa saja upaya yang dilakukan orang tua untuk mencegah anak dari kecanduan *gadget*. Kemudian Ibu L memberikan jawaban

⁶⁸ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 2, Kamis 18 Juni 2026

⁶⁹ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 2, Kamis 18 Juni 2026

sebagai berikut: “biasanya kalo si N nggak main hp ulun suruh main keluar sama kawannya kalo nggak ya main di dalam rumah karena dirumah ada juga mainannya kan jadi itu aja sih kak”(CLWOTI2.14).⁷⁰

Ibu L menjelaskan bahwa salah satu upaya yang dilakukan untuk mencegah anak mengalami kecanduan *gadget* adalah dengan mengarahkan anak pada aktivitas bermain yang lain. Ketika anak tidak menggunakan *gadget*, Ibu L mendorong anak untuk bermain bersama teman-teman di luar rumah. Selain itu, anak juga diberikan kesempatan untuk bermain di dalam rumah dengan berbagai mainan yang telah disediakan. Menurut Ibu L, kegiatan tersebut dapat membantu mengalihkan perhatian anak dari penggunaan *gadget*.

Peneliti menanyakan Apa yang Ibu L lakukan agar anak tidak terlalu lama bermain *gadget*. Kemudian Ibu L memberikan jawaban sebagai berikut: “biasanya dialihkan ke kegiatan lain sih kak”(CLWOTI2.15).⁷¹

Ibu L menjelaskan bahwa ia berupaya membatasi durasi penggunaan *gadget* pada anak dengan mengalihkan perhatian anak ke berbagai kegiatan lain. Menurutnya, ketika anak mulai terlalu lama menggunakan *gadget*, anak diarahkan untuk melakukan aktivitas alternatif yang lebih menarik sehingga penggunaan *gadget* dapat dikurangi.

Peneliti menanyakan Apakah ada keluhan kesehatan (misalnya mata lelah, sulit tidur) setelah anak menggunakan *gadget*. Kemudian Ibu L

⁷⁰ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 2, Kamis 18 Juni 2026

⁷¹ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 2, Kamis 18 Juni 2026

memberikan jawaban sebagai berikut: “*selama ini alhamdulillah kadada pang kak ae*”(CLWOTI2.16).⁷²

Ibu L menyampaikan bahwa selama ini anak tidak mengalami keluhan kesehatan yang berkaitan dengan penggunaan *gadget*. Menurutny, hingga saat penelitian dilakukan, tidak ditemukan tanda-tanda seperti mata lelah, gangguan tidur, maupun keluhan kesehatan lainnya setelah anak menggunakan *gadget*.

Terkait dengan pemahaman mengenai dampak penggunaan *gadget* pada anak. Peneliti menanyakan apakah Ibu L pernah mencari informasi secara mandiri. Kemudian Ibu L memberikan jawaban sebagai berikut: “*ulun mencari dan dapat informasi belajar dari buku, pernah ikut seminar parenting, website, dari sosial media jua kayak di aplikasi Instagram, Tiktok*”(CLWOTI2.17).⁷³

Ibu L memiliki inisiatif untuk mencari informasi secara mandiri mengenai dampak penggunaan *gadget* pada anak. Ia memperoleh informasi dari berbagai media, antara lain buku, seminar parenting, website, serta platform media sosial seperti Instagram dan TikTok. Hal ini menunjukkan adanya upaya dari Ibu L untuk meningkatkan pemahamannya terkait penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

2.4. Hasil Wawancara Orang Tua N Hari Keempat Kamis 02 Juli 2026

Pada hari keempat, peneliti kembali mewawancarai Ibu L, setelah itu Peneliti menanyakan bagaimana strategi pola pendampingan Ibu L dalam

⁷² Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 2, Kamis 18 Juni 2026

⁷³ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 2, Kamis 18 Juni 2026

penggunaan *gadget* terhadap anak. Kemudian Ibu L menjawab sebagai berikut: *“itu sih kak dibatasin waktu penggunaannya”* (CLWOTI2.18)⁷⁴

Ibu L menjelaskan bahwa strategi utama yang dilakukan adalah membatasi waktu penggunaan *gadget*. Menurutnya, pembatasan durasi penggunaan perlu diterapkan agar anak tidak terlalu lama menggunakan *gadget* dan tetap memiliki waktu untuk melakukan aktivitas lainnya. Hal tersebut dilakukan sebagai upaya orang tua dalam mengontrol penggunaan *gadget* agar tetap sesuai dengan kebutuhan dan usia anak.

Peneliti menanyakan bagaimana Ibu L memberikan pemahaman kepada anak tentang dampak atau pengaruh penggunaan *gadget*. Kemudian Ibu L menjawab sebagai berikut: *“dibilangin sih kalo main hp lama-lama itu matanya bisa rusak merah nanti gitu”* (CLWOTI2.19)⁷⁵

Ibu L menjelaskan bahwa ia memberikan penjelasan secara langsung kepada anak dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami. Menurutnya, ia sering mengingatkan anak bahwa menggunakan *gadget* terlalu lama dapat menyebabkan mata menjadi sakit atau merah. Melalui penjelasan tersebut, Ibu L berupaya menanamkan pemahaman kepada anak agar tidak menggunakan *gadget* secara berlebihan sejak usia dini.

Peneliti menanyakan bagaimana respons anak ketika diajak melakukan aktivitas selain bermain *gadget*. Kemudian Ibu L memberikan jawaban sebagai berikut: *“dia kalo diajak main yang mau-mau aja sih asal*

⁷⁴ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 2, Kamis 02 Juli 2026

⁷⁵ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 2, Kamis 02 Juli 2026

ditemenin tapi beda lagi kalonya dia lihat kakaknya main hp atau siapa dia kpengen juga main hp ikut-ikutan”(CLWOTI2.20).⁷⁶

Ibu L menjelaskan bahwa anak umumnya bersedia mengikuti ajakan untuk bermain atau melakukan kegiatan lain, terutama apabila ada yang menemaninya. Namun, menurutnya, situasi berbeda terjadi ketika anak melihat kakaknya atau orang lain sedang menggunakan *handphone*. Pada kondisi tersebut, anak cenderung ikut ingin menggunakan *gadget* karena terdorong untuk meniru apa yang dilihatnya. Hal ini menunjukkan bahwa lingkungan sekitar, khususnya perilaku anggota keluarga, turut memengaruhi keinginan anak dalam menggunakan *gadget*.

Peneliti menanyakan menurut Ibu L apa tantangan terbesar dalam mengatur penggunaan *gadget* pada anak. Kemudian Ibu L memberikan jawaban sebagai berikut: *“itu sih kalo capek kerja terus dia nya mau main hp karena kan ulun sama abah nya tuh mau istirahat jadi kalonya nangis minta hp mau nggak mau ya dikasih”(CLWOTI2.21).⁷⁷*

Ibu L menjelaskan bahwa kesulitan tersebut biasanya muncul ketika dirinya dan suami merasa lelah setelah bekerja dan ingin beristirahat. Pada saat itu, anak sering meminta untuk menggunakan *handphone*. Menurutny, apabila anak menangis atau terus meminta, mereka terkadang memberikan *gadget* kepada anak agar anak menjadi lebih tenang. Hal tersebut menunjukkan bahwa

⁷⁶ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 2, Kamis 02 Juli 2026

⁷⁷ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 2, Kamis 02 Juli 2026

kondisi kelelahan orang tua setelah bekerja menjadi salah satu kendala dalam menerapkan aturan penggunaan *gadget* secara konsisten.

Peneliti menanyakan apakah Ibu L pernah menjelaskan kepada anak tentang batasan penggunaan *gadget*. Kemudian Ibu L memberikan jawaban sebagai berikut: *“pernah kak biasanya uun bilangin ke dia nggak boleh main hp lama-lama ya apalagi pas waktu makan kalo nggak dikasih tontonan pasti nggak mau makan jadi dibilangin kedia nya boleh nonton tapi habis makan hpnya diambil lagi”*(CLWOT12.22).⁷⁸

Ibu L menjelaskan bahwa ia telah beberapa kali mengingatkan anak agar tidak menggunakan *gadget* dalam waktu yang terlalu lama. Menurutnya, aturan tersebut juga diterapkan saat waktu makan. Ia mengungkapkan bahwa anak sering kali tidak mau makan apabila tidak sambil menonton, sehingga ia mengizinkan anak menonton untuk sementara selama makan. Namun, setelah anak selesai makan, *gadget* kembali diambil sebagai bentuk pembatasan penggunaan. Dengan cara tersebut, Ibu L berupaya membiasakan anak memahami bahwa penggunaan *gadget* memiliki aturan dan hanya boleh digunakan pada waktu-waktu tertentu sesuai dengan ketentuan yang telah diberikan oleh orang tua.

2.1. Hasil Catatan Observasi Orang Tua N

Berdasarkan hasil observasi selama beberapa kali kunjungan, anak menggunakan *gadget* dan televisi untuk mengakses tayangan edukatif melalui *YouTube Kids*. Konten yang ditonton meliputi pengenalan huruf, doa sehari-hari,

⁷⁸ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 2, Kamis 02 Juli 2026

aktivitas anak, serta materi edukatif lainnya yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, dengan durasi sekitar 30–40 menit. Selama kegiatan berlangsung, Ibu L selalu berada di dekat anak untuk mendampingi, mengawasi, dan mengamati respons anak terhadap tayangan yang ditonton. Anak menunjukkan ketertarikan terhadap konten yang disajikan dan mampu menghentikan penggunaan *gadget* setelah waktu yang ditentukan. Temuan observasi menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* dilakukan dengan pendampingan aktif serta pemilihan konten yang berorientasi pada pembelajaran dan penambahan pengetahuan anak.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, dapat disimpulkan bahwa Ibu L memiliki pemahaman yang baik mengenai dampak penggunaan *gadget* pada anak usia 2–3 tahun. Ibu L memahami bahwa *gadget* dapat memberikan manfaat bagi perkembangan bahasa dan pengetahuan anak apabila digunakan secara tepat, seperti menambah kosakata, mengenal huruf, suara binatang, serta memperoleh informasi melalui konten edukatif. Di sisi lain, Ibu L juga menyadari adanya dampak negatif penggunaan *gadget*, terutama ketika *gadget* digunakan untuk membantu anak saat makan sehingga berpotensi menimbulkan ketergantungan. Oleh karena itu, Ibu L menerapkan berbagai strategi pendampingan, seperti membatasi durasi penggunaan *gadget*, memilih konten yang sesuai dengan usia anak, memberikan penjelasan sederhana mengenai dampak penggunaan *gadget*, mengawasi anak selama menggunakan media digital, serta mengalihkan perhatian anak pada aktivitas bermain di dalam maupun di luar rumah. Meskipun demikian, Ibu L masih menghadapi beberapa

tantangan, seperti anak yang meminta *gadget* saat waktu makan, meniru anggota keluarga yang menggunakan *gadget*, serta kondisi orang tua yang terkadang merasa lelah setelah bekerja sehingga memengaruhi konsistensi dalam menerapkan aturan penggunaan *gadget*. Secara keseluruhan, hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa Ibu L telah berupaya menerapkan berbagai strategi pendampingan yang aktif, melalui pengawasan yang konsisten, dan pembatasan penggunaan *gadget* agar tetap sesuai dengan kebutuhan serta tahap perkembangan anak.

3.1. Hasil Wawancara Orang Tua H Hari Pertama Selasa 21 April 2026

Wawancara ketiga dilakukan dengan keluarga Bapak R dan Ibu C yang memiliki 4 orang anak, 2 anak perempuan dan 2 anak laki-laki. Dalam keluarga ini, orang tua menerapkan pola pendampingan dalam penggunaan *gadget* pada anak. Salah satu anak yang berinisial H berusia tiga tahun dan diketahui cukup aktif dalam menggunakan *gadget* serta menonton televisi.

Ibu C berusia 30 tahun latar pendidikan terakhir SMA sekarang bekerja sebagai pedagang dan ibu rumah tangga sedangkan Bapak R berusia 45 tahun latar pendidikan terakhir SMP sekarang bekerja sebagai PLN di sebuah perusahaan. Adapun hasil wawancara dengan Ibu C yang dilengkapi dengan dokumentasi (CLWOTI3.1).⁷⁹ Wawancara terkait pemahaman orang tua terhadap dampak penggunaan *gadget* serta pola pendampingan yang diberikan kepada anak.

⁷⁹ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 3, Selasa 21 April 2026

Wawancara ini dilakukan di rumah Ibu C melalui beberapa pertanyaan yang diajukan oleh peneliti sebagai berikut:

Peneliti menanyakan bagaimana pemahaman Ibu C terhadap dampak *gadget* pada anak. Kemudian Ibu C memberikan jawaban sebagai berikut: *“ya cukup sedikit paham lah yaa karena si H diabatasi juga mainnya”*(CLWOTI3.2).⁸⁰

Ibu C menyampaikan bahwa dirinya memiliki pemahaman mengenai dampak penggunaan *gadget* pada anak, meskipun masih dalam tingkat yang terbatas. Menurutny, salah satu upaya yang dilakukan untuk mengurangi dampak negatif *gadget* adalah dengan membatasi waktu penggunaan *gadget* pada anak.

Peneliti menanyakan Apa saja dampak positif dan negatif pada *gadget*. Kemudian Ibu C memberikan jawaban sebagai berikut: *“menurutku dari dampak positifnya si H ini lebih pintar karena pengaruh dari hp ke perkembangan kognitifnya, kalonya dari dampak negatifnya dia agak mulai sedikit ketergantungan, karena kalo nggak dipinajmin hp dia bisa nangis/tantrum. yaa salahku juga sih karena dulu dia gak dibatasi main hp nya, sekarang sudah di batasi makanya dia kaget nangis,tantrum kalo gak dipinjamin hp tadi,lawan jua kalonya bertemu orang baru ntah itu siapa kalonya orang itu megang hp dia bisa ini loh merayu buat minjam hp tanpa malu.”*(CLWOTI3.3).⁸¹

⁸⁰ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 3, Selasa 21 April 2026

⁸¹ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 3, Selasa 21 April 2026

Ibu C menjelaskan bahwa penggunaan *gadget* memberikan dampak positif maupun negatif bagi anak. Dari sisi positif, Ibu C menilai bahwa *gadget* turut membantu perkembangan kognitif anak sehingga anak menjadi lebih cepat memahami berbagai hal dan menunjukkan peningkatan kemampuan belajar. Namun, di sisi lain, Ibu C mengamati adanya kecenderungan ketergantungan pada anak terhadap *gadget*. Menurutnya, anak sering menangis atau menunjukkan perilaku tantrum ketika tidak diberikan akses untuk menggunakan *gadget*. Ibu C juga mengakui bahwa kondisi tersebut dipengaruhi oleh kurangnya pembatasan penggunaan *gadget* pada masa sebelumnya. Selain itu, ia mengungkapkan bahwa anak memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap *gadget*, bahkan ketika bertemu dengan orang yang baru dikenal, anak cenderung berusaha meminjam *gadget* yang dimiliki orang tersebut tanpa merasa malu.

Peneliti mengajukan pertanyaan kepada Ibu C terkait seberapa sering anak menggunakan gadget dalam satu hari, serta kondisi atau situasi apa yang biasanya mendorong anak untuk menggunakan gadget. Kemudian Ibu C memberikan jawaban sebagai berikut: *“nggak nentu sih kak bisa 1 kali bisa 2 kali tapi sekarang sering nonton tv karena aku pindahin tontonannya yang biasa dia tonton hp nya juga dirusakin sekarang tuh jarang main hp paling juga aku yang minjamen ke dia kalo ngamuk nangis lagi pengen main hp”*(CLWOTI3.4).⁸²

⁸² Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 3, Selasa 21 April 2026

Ibu C menjelaskan penggunaan *gadget* pada anak tidak memiliki jadwal yang tetap dan dapat berlangsung satu hingga dua kali dalam sehari. Namun, saat ini anak lebih sering menonton televisi karena tayangan yang sebelumnya diakses melalui *gadget* telah dialihkan ke televisi. Ibu C juga menyampaikan bahwa anak sudah jarang menggunakan *gadget* karena perangkat yang biasa digunakan mengalami kerusakan. Meskipun demikian, pada kondisi tertentu, seperti ketika anak menangis atau menunjukkan keinginan yang kuat untuk bermain *gadget*, Ibu C terkadang meminjamkan *gadget* kepada anak untuk menenangkan emosinya.

Peneliti menanyakan kepada Ibu C apakah terdapat perubahan perilaku atau perkembangan pada anak, baik dari segi bahasa, emosi, maupun sosial setelah anak menggunakan *gadget*. Kemudian Ibu C memberikan jawaban sebagai berikut: *“kalonya perkembangan dari bahasa si H nggak begitu lancar kalo ngomong, kalo dari emosi dia sedikit terganggu ya..contohnya kayak tantrum, nangis kalo dipinjam hp terus hp nya di ambil, kalonya dari sosial dia nggak terganggu karena si H sering main diluar sama temennya kakaknya juga.”*(CLWOTI3.5).⁸³

Ibu C mengungkapkan bahwa penggunaan *gadget* berkaitan dengan beberapa perubahan dalam perkembangan anak. Pada aspek bahasa, anak masih mengalami kesulitan dalam berbicara dengan lancar. Dari aspek emosional, anak cenderung menunjukkan reaksi seperti menangis dan tantrum ketika penggunaan *gadget* dibatasi atau dihentikan. Namun, pada aspek sosial,

⁸³ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 3, Selasa 21 April 2026

Ibu C menilai bahwa anak tetap mampu berinteraksi dengan baik karena sering bermain bersama teman-teman dan anggota keluarga di lingkungan sekitar.

Peneliti menanyakan konten apa yang sering ditonton atau yang dimainkan anak. Kemudian Ibu C memberikan jawaban: “*biasanya si H nonton kartun animasi doraemon di aplikasi youtube kids kalonya game biasanya bubble crush*”(CLWOTI3.6).⁸⁴

Ibu C menjelaskan bahwa konten yang paling sering diakses anak melalui *gadget* adalah tayangan kartun animasi, khususnya serial Doraemon yang ditonton melalui aplikasi *YouTube Kids*. Selain menonton video, anak juga menggunakan *gadget* untuk bermain permainan digital, salah satunya adalah permainan *Bubble Crush*. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat diketahui bahwa penggunaan *gadget* pada anak lebih banyak diarahkan untuk mengakses konten hiburan berupa tayangan animasi dan permainan digital. Aktivitas tersebut menjadi bentuk penggunaan *gadget* yang paling sering dilakukan oleh anak.

3.2. Hasil Wawancara Orang Tua H Hari Kedua Minggu 24 Mei 2026

Pada hari kedua wawancara ditaman, peneliti kembali mewawancarai Ibu C, setelah itu peneliti bertanya tentang terkait pola pendampinga penggunaan *gadget* pada anak. Peneliti menanyakan kepada Ibu C mengenai bagaimana bentuk pendampingan yang diberikan saat anak menggunakan *gadget*. Ibu C kemudian memberikan penjelasannya sebagai berikut: “*pola pendampingan yang ku kasih ke si H itu dengan membatasi dia main gadget*

⁸⁴ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 3, Selasa 21 April 2026

30 menit an paling lama 1 jam, kecuali nonton Tv karena sealian main gadget dia juga sering nonton Tv, tapi aku nggak dampingi dia pas main gadget karena dia kalo main gadget pas aku lagi istirahat, tapi pas aku sudah istirahat bangun gitu gadget nya aku cek dia habis buka aplikasi apa aja itu aja sih.”(CLWOTI3.7).⁸⁵

Ibu C menjelaskan bahwa bentuk pendampingan yang diterapkannya dalam penggunaan *gadget* pada anak dilakukan dengan membatasi durasi penggunaan sekitar 30 menit hingga maksimal satu jam. Sementara itu, untuk aktivitas menonton televisi, anak diberikan waktu yang lebih longgar karena televisi juga menjadi salah satu media hiburan yang sering digunakan. Ibu C mengakui bahwa ia tidak selalu mendampingi anak secara langsung saat menggunakan *gadget* karena penggunaan tersebut umumnya terjadi ketika ia sedang beristirahat. Namun, sebagai bentuk pengawasan, Ibu C tetap memeriksa riwayat penggunaan *gadget* setelah anak selesai menggunakannya, termasuk aplikasi-aplikasi yang telah diakses oleh anak.

Peneliti menanyakan kepada Ibu C apakah ia memberikan batasan waktu dalam penggunaan *gadget* pada anak serta bagaimana cara yang dilakukan untuk mengawasi anak saat menggunakan *gadget*. Kemudian Ibu C memberikan jawaban: *“iya biasanya ku beri waktu 30 menit an lah paling lama 1 jam, kalonya mengawasi biasanya aku cek aja habis nonton apa buka aplikasi apa kayak gitu si kak”*(CLWOTI3.8).⁸⁶

⁸⁵ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 3, Minggu 24 Mei 2026

⁸⁶ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 3, Minggu 24 Mei 2026

Ibu C menjelaskan bahwa ia menerapkan pembatasan waktu penggunaan *gadget* pada anak, yaitu sekitar 30 menit hingga maksimal satu jam dalam setiap penggunaan. Selain itu, pengawasan terhadap penggunaan *gadget* dilakukan dengan memeriksa aktivitas yang telah dilakukan anak setelah menggunakan perangkat tersebut, seperti tayangan yang ditonton maupun aplikasi yang diakses. Menurut Ibu C, cara tersebut dilakukan untuk memastikan bahwa penggunaan *gadget* tetap berada dalam batas yang aman dan sesuai bagi anak.

Peneliti menanyakan mengenai seberapa penting peran pola pendampingan orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak. Kemudian Ibu C memberikan jawaban sebagai berikut: *“menurut aku penting si kak karena kalonya anak nggak didampingi pas anak main gadget, anak bisa ketergantungan kalonya sudah ketergantungan itu susah banget si ngatur nya”* (CLWOTI3.9).⁸⁷

Ibu C menyampaikan bahwa pendampingan orang tua dalam penggunaan *gadget* merupakan hal yang sangat penting. Menurutnya, anak yang menggunakan *gadget* tanpa pengawasan memiliki risiko lebih besar untuk mengalami ketergantungan. Ia juga menjelaskan bahwa apabila anak sudah terbiasa bergantung pada *gadget*, orang tua akan lebih sulit mengendalikan serta membatasi penggunaannya.

Peneliti menanyakan apa yang dilakukan jika anak menangis atau marah saat *gadget* diambil. Kemudian Ibu C memberikan jawaban sebagai

⁸⁷ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 3, Minggu 24 Mei 2026

berikut: *“kalonya inya nangis biasanya aku kasih main keluar kalo nggak ya ku biarkan aja inya nangis nanti inya bisa diam sendiri”*(CLWOTI3.10).⁸⁸

Ibu C menjelaskan bahwa ketika anak menangis atau marah setelah *gadget* diambil, ia biasanya mengalihkan perhatian anak dengan mengajaknya bermain di luar rumah. Namun, jika anak masih tetap menangis, Ibu C memilih untuk membiarkan anak terlebih dahulu hingga emosinya mereda dan anak dapat kembali tenang.

Peneliti menanyakan Kegiatan apa saja yang biasanya Ibu C sediakan sebagai pengganti penggunaan *gadget*. Kemudian Ibu C memberikan jawaban sebagai berikut: *“biasanya inya kalo nggak main hp ya main sama kakak nya sih keluar sama temennya juga.”*(CLWOTI3.11).⁸⁹

Ibu C menjelaskan bahwa saat anak tidak menggunakan *gadget*, ia lebih sering bermain bersama kakaknya atau bermain di luar rumah dengan teman-teman sebayanya.

3.3. Hasil Wawancara Orang Tua C Hari Ketiga Jum’at 19 Juni 2026

Pada hari ketiga wawancara, peneliti kembali mewawancarai Ibu C, setelah itu Peneliti menanyakan Bagaimana pengaruh *gadget* terhadap interaksi anak dengan orang di sekitarnya, Kemudian Ibu C memberikan jawaban sebagai berikut: *“nggak ada pengaruh sih kak inya bisa aja interaksi dengan temennya”*(CLWOTI3.12).⁹⁰

⁸⁸ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 3, Minggu 24 Mei 2026

⁸⁹ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 3, Minggu 24 Mei 2026

⁹⁰ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 3, Jum’at 19 Juni 2026

Ibu C menyampaikan bahwa penggunaan *gadget* tidak memberikan pengaruh terhadap kemampuan anak dalam berinteraksi dengan orang lain. Menurutnya, anak tetap dapat bermain dan menjalin komunikasi dengan baik bersama teman-teman sebayanya.

Peneliti menanyakan Apakah Ibu C mengetahui anjuran durasi penggunaan *gadget* yang direkomendasikan untuk anak usia dini. Kemudian Ibu C memberikan jawaban sebagai berikut: “*setau aku sih paling lama itu 1,2 jam an lah*”(CLWOTI3.13).⁹¹

Ibu C menyampaikan bahwa berdasarkan pemahamannya, penggunaan *gadget* pada anak usia dini sebaiknya dibatasi dengan durasi sekitar satu hingga dua jam dalam sehari.

Peneliti menanyakan Apa saja upaya yang dilakukan orang tua untuk mencegah anak dari kecanduan *gadget*. Kemudian Ibu C memberikan jawaban sebagai berikut: “*itu sih kak dibatesin aja waktu main hp nya tapi kalo si H ini susah pang dibilangin nya tergantung mood nya tuh pang biasanya kayak gitu*”(CLWOTI3.14)⁹²

Ibu C menjelaskan bahwa upaya yang dilakukan untuk mencegah anak mengalami ketergantungan terhadap *gadget* adalah dengan menetapkan batas waktu penggunaan *gadget*. Namun, menurutnya, penerapan aturan tersebut tidak selalu berjalan dengan mudah karena anak sering kali sulit menerima arahan, terutama ketika suasana hatinya sedang kurang baik. Pada

⁹¹ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 3, Jum’at 19 Juni 2026

⁹² Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 3, Jum’at 19 Juni 2026

saat tertentu anak dapat mengikuti aturan yang diberikan, tetapi pada kondisi lain anak cenderung menolak sehingga orang tua dituntut untuk tetap bersikap sabar dan konsisten dalam menerapkan pembatasan penggunaan *gadget*.

Peneliti menanyakan Apa yang Ibu C lakukan agar anak tidak terlalu lama bermain *gadget*. Kemudian Ibu C memberikan jawaban sebagai berikut: *“dialihkan kegiatan lain ae biasanya inya main keluar sama kakaknya atau jua main dirumah karena banyak mainan jua jadi biar rumah behambur gin kdpp ae asal kada main hp terus”*(CLWOTI3.15).⁹³

Ibu C menjelaskan bahwa salah satu cara yang dilakukannya untuk membatasi penggunaan *gadget* pada anak adalah dengan mengajak anak melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan. Anak biasanya diarahkan untuk bermain di luar rumah bersama kakaknya atau memanfaatkan berbagai mainan yang tersedia di rumah. Menurut Ibu C, ia tidak mempermasalahkan apabila aktivitas bermain membuat rumah menjadi berantakan, karena yang terpenting bagi dirinya adalah anak tidak terus-menerus menggunakan *gadget*.

Peneliti menanyakan Apakah ada keluhan kesehatan (misalnya mata lelah, sulit tidur) setelah anak menggunakan *gadget*. Kemudian Ibu C memberikan jawaban sebagai berikut: *“selama ini nggak ada sih kak”*(CLWOTI3.16).⁹⁴

Ibu C menyampaikan bahwa hingga saat ini anak tidak menunjukkan adanya keluhan kesehatan setelah menggunakan *gadget*.

⁹³ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 3, Jum'at 19 Juni 2026

⁹⁴ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 3, Jum'at 19 Juni 2026

Terkait dengan pemahaman mengenai dampak penggunaan gadget pada anak. Peneliti menanyakan apakah Ibu C pernah mencari informasi secara mandiri. Kemudian Ibu C memberikan jawaban sebagai berikut: *“aku dapat informasi tuh dari internet media sosial kayak Instagram, tiktok, lawan pernah ikut parenting”*(CLWOTI3.17).⁹⁵

Ibu C menyampaikan bahwa ia memperoleh informasi mengenai penggunaan *gadget* pada anak melalui internet, khususnya media sosial seperti Instagram dan TikTok. Selain itu, ia juga pernah mengikuti kegiatan parenting sebagai sarana untuk menambah wawasan terkait penggunaan *gadget* pada anak.

3.4. Hasil Wawancara Orang Tua C Hari Keempat Kamis 02 Juli 2026

Pada hari keempat, peneliti kembali mewawancarai Ibu C, setelah itu peneliti menanyakan bagaimana strategi pola pendampingan Ibu C dalam penggunaan *gadget* terhadap anak. Kemudian Ibu C menjawab sebagai berikut: *“ya itu kak dibatesin waktunya karena kalo nggak dibatesin anaknya nanti bisa ketergantungan kan biar dia nya nangis-nangis nggak dikasih hp biasanya tak biarin nanti juga diem sendiri anaknya”*(CLWOTI3.18).⁹⁶

Ibu C menjelaskan bahwa strategi utama yang dilakukan adalah membatasi waktu penggunaan *gadget*. Menurutnya, pembatasan tersebut penting untuk mencegah anak mengalami ketergantungan terhadap *gadget*. Ibu

⁹⁵ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 3, Jum'at 19 Juni 2026

⁹⁶ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 3, Kamis 02 Juli 2026

C juga mengungkapkan bahwa ketika anak menangis karena tidak diberikan *handphone*, ia memilih untuk tidak langsung menuruti keinginan anak. Sebaliknya, ia membiarkan anak menenangkan dirinya terlebih dahulu hingga akhirnya berhenti menangis. Dengan cara tersebut, Ibu C berupaya membiasakan anak agar tidak selalu bergantung pada *gadget* sebagai sarana hiburan.

Peneliti menanyakan bagaimana Ibu S memberikan pemahaman kepada anak tentang dampak atau pengaruh penggunaan *gadget*. Kemudian Ibu C menjawab sebagai berikut: *“anaknya nggak bisa dibilangin kak susah tapi biasanya aku nakutin dia ku bilang gini kalo main hp lama-lama nanti matanya keluar kamu mau kah” aku bilang gitu habis itu dia main yang lain nggak berani lagi minta”*(CLWOTI3.19).⁹⁷

Ibu C menjelaskan bahwa anak masih cukup sulit diberikan penjelasan secara langsung mengenai bahaya penggunaan *gadget*. Oleh karena itu, ia menggunakan cara yang lebih mudah dipahami oleh anak, yaitu dengan memberikan peringatan bahwa jika terlalu lama bermain *handphone*, mata anak dapat mengalami gangguan. Menurutny, setelah diberikan penjelasan tersebut, anak menjadi lebih berhati-hati dan tidak lagi berani meminta *gadget* secara terus-menerus. Dengan cara tersebut, Ibu C berupaya mengurangi keinginan anak untuk menggunakan *gadget* dalam waktu yang lama.

Peneliti menanyakan bagaimana respons anak ketika diajak melakukan aktivitas selain bermain *gadget*. Kemudian Ibu C memberikan

⁹⁷ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 3, Kamis 02 Juli 2026

jawaban sebagai berikut: *“kalo diajak main yang lain biasanya dia mau-mau aja main sama kakaknya keluar”*(CLWOTI3.20).⁹⁸

Ibu C menjelaskan bahwa anak umumnya bersedia mengikuti ajakan untuk melakukan kegiatan lain. Menurutnya, anak lebih senang bermain bersama kakaknya di luar rumah apabila tidak sedang menggunakan *gadget*. Hal tersebut menunjukkan bahwa anak masih memiliki ketertarikan terhadap aktivitas bermain secara langsung bersama anggota keluarga sebagai alternatif selain menggunakan media digital.

Peneliti menanyakan menurut Ibu C apa tantangan terbesar dalam mengatur penggunaan *gadget* pada anak. Kemudian Ibu C memberikan jawaban sebagai berikut: *“dia ini aktif kak pas aku lagi capek dia itu kalo nggak dialihkan kemainan yang lain dia nggak bakalan mau lepas dari hp anaknya susah juga kalo dibilangin itu sih kak”*(CLWOTI3.21).⁹⁹

Ibu C menjelaskan bahwa anak memiliki karakter yang sangat aktif sehingga cukup sulit dialihkan dari *gadget*, terutama ketika dirinya sedang merasa lelah. Menurutnya, apabila anak tidak diberikan kegiatan atau permainan lain sebagai pengalihan, anak cenderung enggan melepaskan *handphone*. Selain itu, Ibu C juga mengungkapkan bahwa anak terkadang sulit diarahkan ketika diminta berhenti menggunakan *gadget*. Hal tersebut menjadi salah satu tantangan yang dihadapi dalam menerapkan pembatasan penggunaan *gadget* pada anak.

⁹⁸ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 3, Kamis 02 Juli 2026

⁹⁹ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 3, Kamis 02 Juli 2026

Peneliti menanyakan apakah Ibu C pernah menjelaskan kepada anak tentang batasan penggunaan *gadget*. Kemudian Ibu C memberikan jawaban sebagai berikut: *“pernah sih biasanya kubilangin gini nggak boleh main hp lama-lama nanti matanya rusak tapi di aitu kalo dibilangin nggak didengerin kak”*(CLWOTI3.22).¹⁰⁰

Ibu C menjelaskan bahwa ia telah beberapa kali mengingatkan anak agar tidak menggunakan *gadget* dalam waktu yang terlalu lama karena dapat berdampak pada kesehatan mata. Namun, menurutnya, anak masih sering mengabaikan nasihat tersebut dan belum sepenuhnya mematuhi aturan yang telah diberikan. Meskipun demikian, Ibu C tetap berupaya memberikan pengertian secara berulang agar anak mulai memahami pentingnya membatasi penggunaan *gadget* sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan.

2.1. Hasil Catatan Observasi Orang Tua H

Berdasarkan hasil observasi, anak menggunakan *gadget* berupa *handphone* dan televisi untuk menonton tayangan animasi serta memainkan permainan digital yang sesuai dengan usia anak, dengan durasi sekitar 35-40 menit. Selama penggunaan *gadget*, Ibu C memberikan pendampingan dan pengawasan secara langsung serta membatasi durasi penggunaan. Anak terlihat menikmati tayangan maupun permainan yang diakses, namun tetap dapat menghentikan aktivitas tersebut dan beralih ke kegiatan lain setelah waktu penggunaan berakhir. Hasil observasi juga menunjukkan adanya interaksi yang baik antara orang tua dan anak selama kegiatan berlangsung. Temuan ini

¹⁰⁰ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 3, Kamis 02 Juli 2026

menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* dilakukan dalam pengawasan orang tua dengan durasi yang terkontrol sehingga anak tetap memperoleh hiburan sekaligus kesempatan untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, dapat disimpulkan bahwa Ibu C memiliki pemahaman yang cukup baik mengenai dampak penggunaan *gadget* pada anak usia 2–3 tahun. Ibu C memahami bahwa *gadget* dapat memberikan manfaat, terutama dalam mendukung perkembangan kognitif anak, namun juga menyadari adanya dampak negatif berupa ketergantungan apabila digunakan secara berlebihan. Sebagai bentuk pendampingan, Ibu C membatasi durasi penggunaan *gadget*, memilih tayangan yang sesuai dengan usia anak, mendampingi dan mengawasi anak selama menggunakan media digital, serta memberikan penjelasan sederhana mengenai pentingnya membatasi penggunaan *gadget*. Selain itu, Ibu C mengalihkan perhatian anak ke aktivitas lain, seperti bermain bersama kakak atau teman sebaya, agar anak tidak bergantung pada *gadget* sebagai sumber hiburan. Meskipun demikian, Ibu C masih menghadapi beberapa tantangan, seperti anak yang terkadang menangis ketika *gadget* diambil, sulit dialihkan dari *gadget* terutama saat orang tua merasa lelah, serta anak yang belum selalu mematuhi aturan yang telah diberikan. Secara keseluruhan, hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa Ibu C telah berupaya menerapkan berbagai strategi pendampingan yang aktif seperti pembatasan durasi, pengawasan, dan penyediaan aktivitas alternatif sehingga penggunaan *gadget* pada anak tetap lebih terkontrol.

4.1. Hasil Wawancara Orang Tua A Hari Pertama Kamis 29 Mei 2025

Wawancara responden keempat dilakukan dengan keluarga Bapak A dan Ibu S yang memiliki 2 Anak, 1 anak perempuan dan 1 anak Laki-laki. Dalam keluarga ini, orang tua menerapkan pola pendampingan dalam penggunaan *gadget* pada anak. Salah satu anak yang berinisial A berusia tiga tahun dan diketahui cukup aktif dalam menggunakan *gadget* serta menonton televisi.

Ibu S berusia 28 tahun latar belakang pendidikan SMK dan sekarang sebagai ibu rumah tangga sedangkan Bapak A berusia 31 tahun latar belakang pendidikan SMK dan sekarang bekerja sebagai Satpam, Adapun hasil wawancara dengan Ibu S yang dilengkapi dengan dokumentasi (CLWOTI4.1).¹⁰¹ Wawancara terkait pemahaman orang tua terhadap dampak penggunaan gadget serta pola pendampingan yang diberikan kepada anak.

Wawancara ini dilakukan di rumah Ibu S melalui beberapa pertanyaan yang diajukan oleh peneliti sebagai berikut:

Peneliti menanyakan bagaimana pemahaman Ibu S terhadap dampak gadget pada anak. Kemudian Ibu memberikan jawaban sebagai berikut: “*sedikit paham sih karena main gadget nya juga dibatasi waktu itu*”(CLWOTI4.2).¹⁰²

Ibu S menyampaikan bahwa ia memiliki pemahaman mengenai dampak penggunaan *gadget* pada anak, meskipun menurutnya pemahaman

¹⁰¹ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 4, Kamis 29 Mei 2025

¹⁰² Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 4, Kamis 29 Mei 2025

tersebut masih terbatas. Sebagai bentuk penerapannya, Ibu S berupaya membatasi durasi penggunaan *gadget* pada anak.

Peneliti menanyakan Apa saja dampak positif dan negatif pada *gadget*. Kemudian Ibu S memberikan jawaban sebagai berikut: *“kalo dampak positif kadada pang lah, kalo dari dampak negatif ada soalnya si A nih pernah ketergantungan”*(CLWOTI4.3).¹⁰³

Ibu S menyampaikan bahwa berdasarkan pengalamannya, ia belum menemukan adanya manfaat yang dirasakan anak dari penggunaan *gadget*. Sebaliknya, ia menilai bahwa penggunaan *gadget* memberikan dampak negatif, karena anak pernah menunjukkan perilaku ketergantungan terhadap *gadget*.

Peneliti mengajukan pertanyaan kepada Ibu S terkait seberapa sering anak menggunakan *gadget* dalam satu hari, serta kondisi atau situasi apa yang biasanya mendorong anak untuk menggunakan *gadget*. Kemudian Ibu S memberikan jawaban sebagai berikut: *“pas bulan semalam tuh pas masih di berikan main hp, inya kalo nya handak main hp kuberikan ae jadi kada nentu karena kalo nya kada diberikan menangis inya tantrum”*(CLWOTI4.4).¹⁰⁴

Ibu S menjelaskan bahwa pada beberapa waktu sebelumnya, saat anak masih diizinkan menggunakan *handphone*, durasi penggunaan *gadget* belum diatur secara jelas. Ia mengungkapkan bahwa setiap kali anak meminta menggunakan *handphone*, permintaan tersebut umumnya dipenuhi karena

¹⁰³ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 4, Kamis 29 Mei 2025

¹⁰⁴ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 4, Kamis 29 Mei 2025

apabila tidak diberikan, anak akan menangis dan menunjukkan perilaku tantrum.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa pada awalnya penggunaan *gadget* pada anak belum menerapkan pembatasan waktu yang konsisten. Pemberian *gadget* lebih banyak dipengaruhi oleh respons emosional anak, seperti menangis atau tantrum ketika keinginannya tidak dipenuhi. Kondisi ini menunjukkan bahwa reaksi emosional anak menjadi salah satu faktor yang memengaruhi keputusan orang tua dalam memberikan *gadget*, sehingga diperlukan pendampingan dan pengaturan penggunaan yang lebih terarah untuk mencegah ketergantungan.

Peneliti menanyakan kepada Ibu S apakah terdapat perubahan perilaku atau perkembangan pada anak, baik dari segi bahasa, emosi, maupun sosial setelah anak menggunakan *gadget*. Kemudian Ibu S memberikan jawaban sebagai berikut: *“kalo nya dari bahasa inya lancar aja ngomongnya, kalo dari emosi sedikit terganggu pang tapi lagi pas inya nangis tantrum mun kada diberikan hp, kalo dari sosialnya inya bisa aja bekawan main diluar rumah lawan kawannya”*(CLWOTI4.5).¹⁰⁵

Ibu S menyampaikan bahwa kemampuan berbicara anak tetap berkembang dengan baik dan anak mampu berkomunikasi dengan lancar. Dari aspek emosi, ia mengamati adanya sedikit perubahan, yaitu anak terkadang menangis dan menunjukkan perilaku tantrum ketika keinginannya untuk menggunakan handphone tidak dipenuhi. Sementara itu, dari aspek sosial, anak

¹⁰⁵ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 4, Kamis 29 Mei 2025

tetap mampu berinteraksi dan bermain bersama teman-teman di lingkungan sekitar rumah.

Peneliti menanyakan konten apa yang sering ditonton atau yang dimainkan anak.

Kemudian Ibu S memberikan jawaban: *“kalo nya sekarang kan lebih sering nonton tv karena kada kuberikan hp lagi jadi biasanya inya nonton kartun di Youtube kayak upin ipin, marsya, spiderman”* (CLWOTI4.6).¹⁰⁶

Ibu S menyampaikan bahwa saat ini anak lebih banyak menonton televisi karena orang tua sudah tidak lagi memberikan handphone kepada anak. Tayangan yang sering ditonton berupa kartun yang diakses melalui *YouTube*, seperti *Upin & Ipin*, *Marsya*, dan *Spider-Man*.

4.2. Hasil Wawancara Orang Tua A Hari Kedua Rabu 17 September 2025

Pada hari kedua, peneliti kembali mewawancarai Ibu S, setelah itu peneliti menanyakan Terkait pemahaman Ibu S mengenai dampak penggunaan *gadget* pada anak. Peneliti menanyakan kepada Ibu S mengenai bagaimana bentuk pendampingan yang diberikan saat anak menggunakan *gadget*. Kemudian Ibu S kemudian memberikan penjelasannya sebagai berikut: *“bentuk pendampingan yang ku beri waktu semalam memang awalnya kada ku batasi waktu, inya main hp tapi tetap ku pantau pang inya pas main hp tuh”* (CLWOTI4.7).¹⁰⁷

¹⁰⁶ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 4, Kamis 29 Mei 2025

¹⁰⁷ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 4, Rabu 17 September 2025

Ibu S menjelaskan bahwa pada awal penggunaan *gadget*, ia belum menerapkan aturan mengenai pembatasan durasi penggunaan pada anak. Meskipun demikian, ia tetap mendampingi dan mengawasi anak secara langsung selama anak menggunakan *gadget*.

Peneliti menanyakan kepada Ibu S apakah ia memberikan batasan waktu dalam penggunaan *gadget* pada anak serta bagaimana cara yang dilakukan untuk mengawasi anak saat menggunakan *gadget*. Kemudian Ibu S memberikan jawaban: *“inya tuh kada kubatasi main hp tuh jadi kubiarkan aja inya sampai munyak sorang, kalonya pas main hp tuh biasanya kupilihkan aplikasi nya kayak youtube karena inya biasanya nonton aja pang tapi kalo sekarang sudah ku alihkan ke tv jadi kada main hp lagi inya kada ku boleh lagi main”*(CLWOTI4.8).¹⁰⁸

Ibu S mengungkapkan bahwa pada awalnya ia belum menetapkan aturan mengenai lamanya penggunaan *gadget* pada anak. Anak diperbolehkan menggunakan *gadget* hingga berhenti dengan sendirinya. Meskipun belum menerapkan pembatasan waktu, Ibu S tetap melakukan pengawasan dengan memilihkan aplikasi yang dapat diakses anak, yaitu *YouTube*, karena anak lebih banyak menggunakannya untuk menonton. Selain itu, Ibu S menjelaskan bahwa saat ini anak sudah tidak lagi diizinkan menggunakan *gadget*. Sebagai penggantinya, orang tua menyediakan televisi sebagai media tontonan sehingga penggunaan *gadget* pada anak dihentikan.

¹⁰⁸ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 4, Rabu 17 September 2025

Peneliti menanyakan mengenai seberapa penting peran pola pendampingan orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak. Kemudian Ibu S memberikan jawaban sebagai berikut: *“menurutku penting pang lah soalnya si A nih meskipun sudah dipantau inya hampir ketergantungan karena salah ku jua pang kada kubatasi waktu inya main hp tuh akhirnya ketagihan inya main hp, makanya ku ampihi inya main hp sekarang nih”*(CLWOTI4.9).¹⁰⁹

Ibu S menjelaskan bahwa pendampingan orang tua memiliki peranan yang sangat penting dalam penggunaan *gadget* pada anak. Menurutny, meskipun anak tetap berada dalam pengawasan saat menggunakan *gadget*, kurangnya pembatasan durasi menyebabkan anak hampir mengalami ketergantungan. Berdasarkan pengalaman tersebut, Ibu S akhirnya memutuskan untuk menghentikan penggunaan *gadget* pada anak agar kebiasaan tersebut tidak berlanjut.

Peneliti menanyakan apa yang dilakukan jika anak menangis atau marah saat *gadget* diambil. Kemudian Ibu S memberikan jawaban sebagai berikut: *“kalonya inya nangis kubiarkan ae inya sampai ampih sorangan”*(CLWOTI4.10).¹¹⁰

Ibu S menjelaskan bahwa ketika anak menangis atau marah setelah *gadget* diambil, ia memilih untuk membiarkan anak terlebih dahulu hingga emosinya mereda dan anak dapat kembali tenang dengan sendirinya.

¹⁰⁹ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 4, Rabu 17 September 2025

¹¹⁰ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 4, Rabu 17 September 2025

Peneliti menanyakan Kegiatan apa saja yang biasanya Ibu S sediakan sebagai pengganti penggunaan *gadget*. Kemudian Ibu S memberikan jawaban sebagai berikut: *“biasanya inya pas kada main hp tuh main keluar lawan kawannya”*(CLWOTI4.11).¹¹¹

Ibu S menyampaikan bahwa ketika anak tidak menggunakan *gadget*, anak lebih sering menghabiskan waktu dengan bermain di luar rumah bersama teman-teman sebayanya.

4.3. Hasil Wawancara Orang Tua A Hari Ketiga Jum’at 19 Juni 2026

Pada hari ketiga, peneliti kembali mewawancarai Ibu S, setelah itu peneliti menanyakan Bagaimana pengaruh *gadget* terhadap interaksi anak dengan orang di sekitarnya. Kemudian Ibu S memberikan jawaban sebagai berikut: *“kalo nya intraksi dengan orang sekitar inya bisa aja kadada bepengaruh bekawan inya lawan kawanannya main diluar”*(CLWOTI4.12).¹¹²

Ibu S menyampaikan bahwa penggunaan *gadget* tidak memberikan pengaruh terhadap kemampuan anak dalam bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Menurutnya, anak tetap mampu bermain dan menjalin interaksi dengan baik bersama teman-teman sebayanya di luar rumah.

Peneliti menanyakan Apakah Ibu S mengetahui anjuran durasi penggunaan *gadget* yang direkomendasikan untuk anak usia dini. Kemudian Ibu S memberikan jawaban sebagai berikut: *“kurang tau pang aku”*(CLWOTI4.13).¹¹³

¹¹¹ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 4, Rabu 17 September 2025

¹¹² Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua Ibu 4, Jum’at 19 Juni 2026

¹¹³ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua 4, Jum’at 19 Juni 2026

Ibu S menyampaikan bahwa ia belum mengetahui secara jelas mengenai rekomendasi durasi penggunaan *gadget* yang dianjurkan untuk anak usia dini.

Peneliti menanyakan Apa saja upaya yang dilakukan orang tua untuk mencegah anak dari kecanduan *gadget*. Kemudian Ibu S memberikan jawaban sebagai berikut: *“itu pang lah waktu semalam tuh ku tegasi ae iny tuh ku kurangi main hp nya pelan-pelan awalnya tuh kayak masih kadam au tapi habis tuh kebiasaan ae inya.”*(CLWOTI4.14).¹¹⁴

Ibu S menjelaskan bahwa upaya yang dilakukannya untuk mengurangi penggunaan *gadget* pada anak adalah dengan menerapkan aturan secara tegas dan mengurangi waktu penggunaan *gadget* sedikit demi sedikit. Menurutnya, pada tahap awal anak masih sulit menerima perubahan tersebut dan beberapa kali menunjukkan penolakan. Namun, karena aturan diterapkan secara berkelanjutan, anak lambat laun mulai menyesuaikan diri sehingga penggunaan *gadget* semakin berkurang dan anak terbiasa dengan kebiasaan baru yang telah diterapkan.

Peneliti menanyakan Apa yang Ibu L lakukan agar anak tidak terlalu lama bermain *gadget*. Kemudian Ibu S memberikan jawaban sebagai berikut: *“biasanya inya mun kada nonton TV ya main keluar ae lawan kawannya.”*(CLWOTI4.15).¹¹⁵

¹¹⁴ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua 4, Jum'at 19 Juni 2026

¹¹⁵ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua 4, Jum'at 19 Juni 2026

Ibu S menjelaskan bahwa ia berusaha mengurangi waktu penggunaan *gadget* pada anak dengan mengalihkan perhatian anak ke kegiatan lain. Ketika anak tidak sedang menonton televisi, Ibu S membiarkan anak bermain di luar rumah bersama teman-teman sebayanya. Menurutny, aktivitas tersebut membuat anak lebih tertarik untuk bermain secara langsung sehingga penggunaan *gadget* menjadi lebih berkurang.

Peneliti menanyakan Apakah ada keluhan kesehatan (misalnya mata lelah, sulit tidur) setelah anak menggunakan *gadget*. Kemudian Ibu S memberikan jawaban sebagai berikut: “*selama ini nih kada pang*”(CLWOTI4.16).¹¹⁶

Ibu S mengungkapkan bahwa sejauh ini anak tidak mengalami masalah kesehatan setelah menggunakan *gadget*.

Terkait dengan pemahaman mengenai dampak penggunaan *gadget* pada anak. Peneliti menanyakan apakah Ibu S pernah mencari informasi secara mandiri. Kemudian Ibu S memberikan jawaban sebagai berikut: “*kada pernah pang lah mencari tau*”(CLWOTI4.17).¹¹⁷

Ibu S menyampaikan bahwa ia belum pernah mencari informasi secara mandiri mengenai dampak penggunaan *gadget* pada anak melalui berbagai sumber.

¹¹⁶ Catatan Lapangan Wawancara Orang tua 4, Jum’at 19 Juni 2026

¹¹⁷ Catatan Lapangan Wawancara Orang tua 4, Jum’at 19 Juni 2026

4.4. Hasil Wawancara Orang Tua A Hari Keempat Kamis 02 Juli 2026

Pada hari keempat, peneliti kembali mewawancarai Ibu S, setelah itu peneliti menanyakan bagaimana strategi pola pendampingan Ibu S dalam penggunaan *gadget* terhadap anak. Kemudian Ibu S memberikan jawaban sebagai berikut: “*biasanya aku tegasi jak inya pas main hp terus ku sariki inya mun nya lawas main hp biar inya kayak nangis kayak apa kah tetap ae jua ku tegasi*”(CLWOTI4.18).¹¹⁸

Ibu S menjelaskan bahwa ia berusaha bersikap tegas dengan membatasi penggunaan *gadget* pada anak. Menurutnya, ketika waktu penggunaan telah habis, ia akan mengambil kembali *handphone* meskipun anak menangis atau menunjukkan rasa tidak senang. Ibu S tetap mempertahankan aturan yang telah dibuat sebagai bentuk kedisiplinan agar anak tidak terbiasa menggunakan *gadget* secara berlebihan. Hal tersebut dilakukan sebagai upaya untuk mengendalikan penggunaan *gadget* dan mencegah anak mengalami ketergantungan terhadap media digital.

Peneliti menanyakan bagaimana Ibu S memberikan pemahaman kepada anak tentang dampak atau pengaruh penggunaan *gadget*. Kemudian Ibu S memberikan jawaban sebagai berikut: “*kubilangi ae inya jangan hp terus nanti matanya tekeluar jadi merah matanya*”(CLWOTI4.19).¹¹⁹

Ibu S menjelaskan bahwa ia memberikan pemahaman kepada anak mengenai dampak penggunaan *gadget* melalui penjelasan secara langsung

¹¹⁸ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua 4, Kamis 02 Juli 2026

¹¹⁹ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua 4, Kamis 02 Juli 2026

dengan menggunakan bahasa yang sederhana agar mudah dimengerti. Ia sering mengingatkan anak untuk tidak bermain *gadget* dalam waktu yang terlalu lama karena dapat menyebabkan mata menjadi merah dan mengalami gangguan. Menurut Ibu S, cara tersebut dilakukan sebagai bentuk upaya agar anak mulai memahami pentingnya membatasi penggunaan *gadget* sejak usia dini.

Peneliti menanyakan bagaimana respons anak ketika diajak melakukan aktivitas selain bermain *gadget*. Kemudian Ibu S memberikan jawaban sebagai berikut: *“kalonya pas waktu inya masih main hp tuh inya kada hakun pang karena kayak ketagihan main hp lo jadi kalo nya main lawan kawanannya kada hakun inya tapi kalo sekarang kada pang karena inya kada main hp lagi jadi kawa ae inya bekawanan main keluar kalo pas waktu itu inya kada mau jarang keluar rumah”*(CLWOTI4.20).¹²⁰

Ibu S mengungkapkan bahwa ketika anak masih terbiasa menggunakan *gadget*, anak cenderung menolak apabila diajak melakukan kegiatan lain. Pada saat itu, anak lebih memilih bermain *handphone* daripada bermain bersama teman-temannya di luar rumah sehingga interaksi dengan lingkungan sekitar menjadi lebih terbatas. Namun, setelah orang tua menghentikan penggunaan *gadget*, Ibu S mulai melihat perubahan pada perilaku anak. Anak menjadi lebih mudah diajak bermain di luar rumah, bersedia berinteraksi dengan teman-teman sebayanya, serta lebih aktif mengikuti berbagai kegiatan bermain. Menurut Ibu S, perubahan tersebut

¹²⁰ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua 4, Kamis 02 Juli 2026

terjadi karena anak tidak lagi bergantung pada *gadget* sebagai sumber hiburan utama.

Peneliti menanyakan menurut Ibu S apa tantangan terbesar dalam mengatur penggunaan *gadget* pada anak. Kemudian Ibu S memberikan jawaban sebagai berikut: “*pas inya handak makan karena kalonya kada dikasih tontonan dipinjamkan hp inya kada hakun makan jadi susah ae inya dipadahi kayak itu pang*”(CLWOTI4.21).¹²¹

Ibu S menjelaskan bahwa mengatur penggunaan *gadget* pada anak menjadi lebih sulit ketika memasuki waktu makan. Menurutnya, anak sudah terbiasa makan sambil menonton atau menggunakan *handphone*, sehingga sering kali menolak makan apabila *gadget* tidak diberikan. Kondisi tersebut membuat orang tua harus berusaha lebih keras untuk membiasakan anak makan tanpa bergantung pada media digital. Oleh karena itu, Ibu S menganggap bahwa mengubah kebiasaan tersebut merupakan tantangan yang tidak mudah dalam menerapkan pembatasan penggunaan *gadget*.

Peneliti menanyakan apakah Ibu S pernah menjelaskan kepada anak tentang batasan penggunaan *gadget*. Kemudian Ibu S memberikan jawaban sebagai berikut: “*pernah ae tapi inya nih pas waktu lagi main hp semalam tuh kada kawa dipadahi lo jadi kutegasi ae, kalonya sekarang lebih ke tv pang lah*”(CLWOTI4.22)¹²²

¹²¹ Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua 4, Kamis 02 Juli 2026

¹²² Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua 4, Kamis 02 Juli 2026

Ibu S mengungkapkan bahwa ia telah berulang kali memberikan penjelasan kepada anak mengenai aturan dalam menggunakan *gadget*. Namun, ketika anak sedang fokus bermain *handphone*, anak sering kali sulit diarahkan untuk berhenti atau mengikuti nasihat yang diberikan. Oleh karena itu, Ibu S menerapkan sikap yang tegas dengan mengambil kembali *gadget* meskipun anak belum menginginkannya. Menurut Ibu S, saat ini anak sudah jarang menggunakan *handphone* dan lebih sering menghabiskan waktu dengan menonton televisi sebagai alternatif hiburan di rumah.

2.1. Hasil Catatan Observasi Orang Tua A

Berdasarkan hasil observasi selama beberapa kali kunjungan, anak lebih sering mengakses tayangan hiburan melalui televisi yang terhubung dengan *YouTube Kids* dibandingkan menggunakan *handphone*, dalam durasi sekitar 30-45 menit. Selama kegiatan berlangsung, Ibu S selalu mendampingi dan mengawasi anak serta memastikan tayangan yang diakses sesuai dengan usia dan tahap perkembangan anak. Anak mampu mengikuti tayangan dengan baik dan dapat menghentikan aktivitas menonton setelah waktu yang ditentukan. Selain itu, orang tua juga berupaya mengarahkan anak pada aktivitas lain untuk mengurangi ketergantungan terhadap *gadget*. Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media digital dilakukan dalam batas yang terkontrol dengan pengawasan orang tua yang cukup konsisten.

Berdasarkan hasil wawancara, Ibu S memiliki pemahaman awal mengenai dampak penggunaan *gadget* pada anak, meskipun menurutnya pemahaman tersebut masih terbatas. Pengalaman anak yang pernah hampir

mengalami ketergantungan membuat Ibu S memandang bahwa penggunaan *gadget* lebih banyak memberikan dampak negatif dibandingkan manfaatnya. Oleh karena itu, Ibu S menerapkan berbagai strategi pendampingan, seperti membatasi durasi penggunaan *gadget*, bersikap tegas ketika waktu penggunaan telah habis, tidak langsung memberikan kembali *gadget* saat anak menangis, serta mengalihkan perhatian anak pada aktivitas lain, seperti bermain di luar rumah bersama teman sebaya. Ibu S juga menilai bahwa penggunaan *gadget* belum menghambat kemampuan anak dalam berinteraksi dengan teman-temannya, namun mengakui belum pernah secara aktif mencari informasi mengenai dampak penggunaan *gadget* dari berbagai sumber sehingga pengetahuannya lebih banyak diperoleh dari pengalaman pribadi.

Hasil observasi selama beberapa kali kunjungan, anak menggunakan *gadget* dalam pengawasan langsung Ibu S. Selama penggunaan *gadget*, Ibu S tetap berada di dekat anak, memperhatikan aktivitas yang dilakukan, serta sesekali berinteraksi dengan anak. Penggunaan *gadget* berlangsung dalam durasi yang telah diatur oleh orang tua, kemudian anak dapat beralih ke aktivitas lain, seperti bermain di luar rumah bersama teman-temannya. Hasil observasi menunjukkan bahwa Ibu S berupaya menerapkan pengawasan, pembatasan penggunaan *gadget*, serta menyediakan aktivitas alternatif untuk mengurangi ketergantungan anak terhadap *gadget*.

Tabel 4. 1 Ringkasan Hasil Penelitian

NO	Informan	Pemahaman Orang Tua Terhadap Dampak Positif dan Negatif Pada Gadget	Durasi Penggunaan Gadget	Faktor Penghambat Pendampingan	Jenis Konten	Bentuk Pendampingan	Respon/Dampak Anak	Kode Sumber Data
1	Ibu A	- Memahami manfaat <i>gadget</i> sebagai media belajar dan hiburan serta menyadari dampak negatif jika digunakan berlebihan. - Memahami risiko berkurangnya interaksi sosial dan keterlambatan bicara (<i>speech delay</i>).	±30 menit/hari	Orang tua sulit menjaga konsistensi pendampingan pada situasi tertentu	<i>YouTube Kids</i> , Permainan edukatif	Membatasi durasi, memilih konten edukatif, mendampingi, dan mengawasi penggunaan gadget.	- Anak mampu mengikuti aturan penggunaan, beralih ke aktivitas lain setelah selesai menggunakan <i>gadget</i>, komunikasi dengan orang tua tetap terjalin - Anak ingin menggunakan gadget lebih lama sehingga orang tua harus konsisten menerapkan aturan. - Anak jarang berinteraksi dengan lingkungan sekitar. - Anak sulit di arahkan saat mood berubah. Anak sering menangis ketika gadget diambil,	CLWOTI1
2	Ibu L	Memahami manfaat <i>gadget</i> untuk menambah kosakata dan pengetahuan, serta menyadari risiko ketergantungan.	±30–40 menit/hari	Anak meminta <i>gadget</i> saat makan, meniru anggota keluarga menggunakan Hp, anak sulit melepaskan <i>gadget</i> , orang tua merasa lelah sehingga pendampingan belum selalu konsisten	<i>YouTube Kids</i> , Video edukatif	Membatasi durasi, memilih konten sesuai usia, mendampingi, mengawasi, memberikan penjelasan, mengalihkan anak ke aktivitas lain	- Anak mampu mengikuti tayangan edukatif dan beralih ke aktivitas lain, tetapi terkadang meminta <i>gadget</i> saat makan - Anak lebih tertarik menggunakan gadget sehingga	CLWOTI2

							perlu aktivitas alternatif.	
3	Ibu C	Memahami manfaat <i>gadget</i> bagi perkembangan kognitif, tetapi menyadari risiko ketergantungan dan tantrum.	±35–40 menit/hari	Anak sulit melepaskan <i>gadget</i> , orang tua merasa lelah sehingga pendampingan belum selalu konsisten	Video edukatif dan Tayangan anak	Membatasi durasi, memberikan penjelasan tentang dampak <i>gadget</i> , mengawasi, dan mengalihkan perhatian anak	1. Anak dapat menghentikan penggunaan <i>gadget</i> , namun sesekali menangis ketika <i>gadget</i> diambil 2. Anak sulit di arahkan saat mood berubah, 3. Anak sering menangis ketika <i>gadget</i> diambil, dan orang tua terkadang lelah sehingga pengawasan belum maksimal	CLWOTI3
4	Ibu S	1. Memahami bahwa <i>gadget</i> lebih banyak menimbulkan dampak negatif apabila digunakan secara berlebihan berdasarkan pengalaman pribadi. 2. Memahami bahwa <i>gadget</i> dapat menjadi hiburan bagi anak.	±30–45 menit/hari	Anak pernah menunjukkan kecenderungan ketergantungan, pengetahuan orang tua masih terbatas karena belum banyak mencari informasi	Video hiburan dan edukatif	Membatasi durasi, bersikap tegas, mengawasi penggunaan <i>gadget</i> , mengalihkan anak bermain di luar rumah	1. Anak mampu berinteraksi dengan teman sebaya, namun terkadang masih meminta <i>gadget</i> 2. Anak sulit menerima pembatasan pada awalnya. <i>gadget</i> terkadang digunakan saat anak makan sehingga diperlukan konsistensi orang tua.	CLWOTI4

Sumber: Olah Data (2026)

Tabel 4. 2 Matriks Pemahaman Orang Tua

Informan	Dampak Positif	Dampak Negatif	Rekomendasi Durasi	Kesesuaian Konten	Risiko Kecanduan	Kode Sumber
Ibu A	Memahami	Memahami	Memahami sebagian	Memahami	Memahami	CLWOTI1
Ibu L	Memahami	Memahami	Memahami sebagian	Memahami	Memahami	CLWOTI2
Ibu C	Memahami	Memahami	Belum memahami	Memahami	Memahami	CLWOTI3
Ibu S	Memahami	Memahami	Belum memahami	Memahami	Memahami	CLWOTI4

Sumber: Olah Data (2026)

Setelah seluruh data hasil wawancara dan observasi disajikan serta diringkas pada Tabel 4.1 dan Tabel 4.2, peneliti melakukan proses analisis data menggunakan teknik *open coding*. Analisis dilakukan dengan membaca transkrip wawancara dan catatan observasi secara berulang, kemudian memberikan kode pada data yang memiliki makna serupa. Selanjutnya, kode-kode tersebut dikelompokkan ke dalam kategori dan disusun menjadi tema-tema penelitian.

Proses analisis data tersebut disajikan pada Tabel 4.3 berikut.

Tabel 4. 3 Matriks Analisis Data (*Open Coding*)

Data Mentah	Kode Awal (Open Coding)	Kategori	Tema	Informan/Kode Sumber
"yaa cukup paham lah kira-kira, karna aku nih tipikal yang memang membatasi..."	Memahami dampak <i>gadget</i>	Pemahaman orang tua	Pemahaman orang tua terhadap dampak penggunaan <i>gadget</i>	Ibu A (CLWOTI1)
"dampak positif dari penggunaan handphone anak tuh bisa belajar menambah kosakata... kalonya dari dampak negatifnya anak tuh bisa susah berinteraksi sosial..."	Memahami dampak positif dan negatif	Dampak penggunaan <i>gadget</i>	Pemahaman orang tua terhadap dampak penggunaan <i>gadget</i>	Ibu A (CLWOTI1)
"sehari tuh sekali aja... ku batasi 30 menit an..."	Membatasi durasi	Pembatasan penggunaan	Strategi pendampingan penggunaan <i>gadget</i>	Ibu A (CLWOTI1)

"inya dipilhkan pang aplikasi tontonan/game nya..."	Memilih konten sesuai usia	Pemilihan konten	Strategi pendampingan penggunaan <i>gadget</i>	Ibu A (CLWOT11)
"iyaa..biasaya ku batasi mun main handphone tuh 30 menit an... lawan melihati kayapa inya pas main handphone tuh."	Pengawasan langsung	Pendampingan orang tua	Strategi pendampingan penggunaan <i>gadget</i>	Ibu A (CLWOT11)
"biasanya ku alihkan ke kegiatan lain atau menyuruh inya main lawan kakaknya."	Mengalihkan ke aktivitas lain	Aktivitas alternatif	Strategi pendampingan penggunaan <i>gadget</i>	Ibu A (CLWOT11)
"menurut ulun pentinglah karena mun nya tanpa ada pendampingan orang tua anak tuh bisa ketergantungan."	Pendampingan mencegah ketergantungan	Pentingnya pendampingan	Strategi pendampingan penggunaan <i>gadget</i>	Ibu L (CLWOT12)
"si N nih ulun batasi main hp tuh biasanya 30 menitan... lawan jua ulun dampingi pas inya main hp..."	Membatasi durasi dan mendampingi	Pembatasan dan pengawasan	Strategi pendampingan penggunaan <i>gadget</i>	Ibu L (CLWOT12)
"biasanya inya nih pas lagi main hp si N nih main yang lain yang sudah disediakan di rumah..."	Mengalihkan anak ke aktivitas lain	Aktivitas alternatif	Strategi pendampingan penggunaan <i>gadget</i>	Ibu L (CLWOT12)
"dia kalo diajak main yang mau-mau aja sih... tapi beda lagi kalonya dia lihat kakaknya main hp..."	Pengaruh anggota keluarga	Lingkungan keluarga	Faktor penghambat pendampingan penggunaan <i>gadget</i>	Ibu L (CLWOT12)
"ya cukup sedikit paham lah yaa karena si H diabatasi juga mainnya."	Pemahaman masih terbatas	Pemahaman orang tua	Pemahaman orang tua terhadap dampak penggunaan <i>gadget</i>	Ibu C (CLWOT13)
"menurutku dari dampak positifnya si H ini lebih pintar... kalonya dari dampak negatifnya dia agak mulai sedikit ketergantungan..."	Memahami dampak positif dan negatif	Dampak penggunaan <i>gadget</i>	Pemahaman orang tua terhadap dampak penggunaan <i>gadget</i>	Ibu C (CLWOT13)
"ya itu kak dibatesin waktunya karena kalo nggak dibatesin anaknya nanti bisa ketergantungan..."	Membatasi durasi	Pembatasan penggunaan	Strategi pendampingan penggunaan <i>gadget</i>	Ibu C (CLWOT13)
"anaknya nggak bisa dibilangin kak... ku bilang... nanti matanya keluar..."	Memberikan edukasi dampak	Edukasi kepada anak	Strategi pendampingan penggunaan <i>gadget</i>	Ibu C (CLWOT13)
"dia ini aktif kak pas aku lagi capek... dia nggak bakalan mau lepas dari hp..."	Anak sulit melepaskan <i>gadget</i> , orang tua lelah	Hambatan pendampingan	Faktor penghambat pendampingan penggunaan <i>gadget</i>	Ibu C (CLWOT13)

"kalo nya dari bahasa inya lancar aja ngomongnya... emosi sedikit terganggu... mun kada diberikan hp."	Memahami dampak bahasa, emosi, sosial	Dampak penggunaan <i>gadget</i>	Pemahaman orang tua terhadap dampak penggunaan <i>gadget</i>	Ibu S (CLWOTI4)
"kalo nya sekarang kan lebih sering nonton tv karena kada kuberikan hp lagi..."	Mengalihkan media penggunaan	Pemilihan media	Strategi pendampingan penggunaan <i>gadget</i>	Ibu S (CLWOTI4)
"biasanya aku tegasi jak inya pas main hp..."	Bersikap tegas	Pembatasan penggunaan	Strategi pendampingan penggunaan <i>gadget</i>	Ibu S (CLWOTI4)
"kalo diberi hp inya menangis tantrum tuh pang..."	Anak tantrum ketika <i>gadget</i> tidak diberikan	Hambatan pendampingan	Faktor penghambat pendampingan penggunaan <i>gadget</i>	Ibu S (CLWOTI4)

Sumber: Olah Data (2026)

Tabel 4. 4 Matriks Kategori dan Tema

Kode Awal (<i>Open Coding</i>)	Kategori	Subkategori	Tema Penelitian
Memahami manfaat <i>gadget</i> sebagai media belajar	Pemahaman orang tua terhadap dampak positif <i>gadget</i>	Media pembelajaran	Pemahaman orang tua terhadap dampak penggunaan <i>gadget</i>
Memahami <i>gadget</i> menambah kosakata anak	Pemahaman orang tua terhadap dampak positif <i>gadget</i>	Perkembangan bahasa	Pemahaman orang tua terhadap dampak penggunaan <i>gadget</i>
Memahami <i>gadget</i> membantu perkembangan kognitif	Pemahaman orang tua terhadap dampak positif <i>gadget</i>	Perkembangan kognitif	Pemahaman orang tua terhadap dampak penggunaan <i>gadget</i>
Memahami risiko ketergantungan <i>gadget</i>	Pemahaman orang tua terhadap dampak negatif <i>gadget</i>	Ketergantungan	Pemahaman orang tua terhadap dampak penggunaan <i>gadget</i>
Memahami risiko berkurangnya interaksi sosial	Pemahaman orang tua terhadap dampak negatif <i>gadget</i>	Perkembangan sosial	Pemahaman orang tua terhadap dampak penggunaan <i>gadget</i>
Memahami risiko gangguan kesehatan mata	Pemahaman orang tua terhadap dampak negatif <i>gadget</i>	Kesehatan fisik	Pemahaman orang tua terhadap dampak penggunaan <i>gadget</i>
Membatasi durasi penggunaan <i>gadget</i>	Pengaturan penggunaan <i>gadget</i>	Pembatasan waktu	Strategi pendampingan penggunaan <i>gadget</i>
Memilih konten sesuai usia anak	Pengawasan konten	Konten edukatif	Strategi pendampingan penggunaan <i>gadget</i>
Mendampingi anak selama menggunakan <i>gadget</i>	Pendampingan langsung	Pengawasan orang tua	Strategi pendampingan penggunaan <i>gadget</i>
Memberikan penjelasan mengenai dampak <i>gadget</i>	Edukasi kepada anak	Komunikasi orang tua-anak	Strategi pendampingan penggunaan <i>gadget</i>
Mengalihkan anak ke aktivitas bermain	Aktivitas alternatif	Bermain di dalam/luar rumah	Strategi pendampingan penggunaan <i>gadget</i>

Bersikap tegas ketika waktu penggunaan habis	Penegakan aturan	Konsistensi orang tua	Strategi pendampingan penggunaan <i>gadget</i>
Anak sulit melepaskan <i>gadget</i>	Hambatan pendampingan	Ketergantungan anak	Faktor-faktor penghambat pendampingan penggunaan <i>gadget</i>
Anak meminta <i>gadget</i> saat waktu makan	Hambatan pendampingan	Kebiasaan penggunaan <i>gadget</i>	Faktor-faktor penghambat pendampingan penggunaan <i>gadget</i>
Anak meniru penggunaan <i>gadget</i> dari anggota keluarga	Pengaruh lingkungan	Lingkungan keluarga	Faktor-faktor penghambat pendampingan penggunaan <i>gadget</i>
Orang tua memiliki keterbatasan waktu karena pekerjaan	Keterbatasan orang tua	Waktu pendampingan	Faktor-faktor penghambat pendampingan penggunaan <i>gadget</i>
Pengetahuan orang tua mengenai <i>gadget</i> masih terbatas	Keterbatasan pengetahuan	Kurangnya akses informasi	Faktor-faktor penghambat pendampingan penggunaan <i>gadget</i>

Sumber: Olah Data (2026)

Berdasarkan hasil *open coding*, data yang memiliki makna serupa kemudian dikelompokkan ke dalam beberapa kategori. Kategori-kategori tersebut selanjutnya dianalisis untuk membentuk tema-tema utama penelitian. Proses ini menghasilkan tiga tema utama, yaitu

1. Pemahaman orang tua terhadap dampak penggunaan *gadget*
2. Strategi pendampingan penggunaan *gadget* pada anak usia 2–3 tahun,
3. Faktor-faktor penghambat pendampingan penggunaan *gadget* pada anak usia 2–3 tahun.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Pemahaman Orang Tua terhadap Dampak Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia 2–3 Tahun

Berdasarkan hasil penelitian, orang tua memiliki pemahaman yang cukup baik mengenai dampak penggunaan *gadget* pada anak usia 2–3 tahun. Pemahaman tersebut ditunjukkan melalui kemampuan orang tua menjelaskan

bahwa *gadget* tidak hanya memberikan manfaat sebagai media pembelajaran dan hiburan, tetapi juga dapat menimbulkan berbagai dampak negatif apabila digunakan secara berlebihan tanpa pendampingan. Seluruh informan memahami bahwa penggunaan *gadget* secara tepat dapat membantu anak mengenal warna, angka, huruf, lagu, serta menambah kosakata. Di sisi lain, orang tua juga menyadari bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan berpotensi menyebabkan anak menjadi sulit melepaskan *gadget*, mengurangi interaksi sosial, memicu perilaku tantrum ketika penggunaan dibatasi, serta berdampak pada kesehatan mata.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa orang tua telah memiliki pengetahuan mengenai manfaat dan risiko penggunaan *gadget*, meskipun tingkat pemahaman masing-masing informan masih berbeda. Perbedaan tersebut terlihat dari kemampuan orang tua dalam menjelaskan rekomendasi durasi penggunaan *gadget*. Sebagian besar informan memahami pentingnya membatasi waktu penggunaan *gadget*, namun belum mengetahui secara spesifik rekomendasi durasi penggunaan sesuai usia anak. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman orang tua lebih banyak diperoleh melalui pengalaman dalam mengasuh anak dibandingkan berdasarkan pedoman atau rekomendasi ilmiah mengenai penggunaan media digital pada anak usia dini.

Pemahaman orang tua yang ditemukan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa pengetahuan mengenai dampak penggunaan *gadget* menjadi dasar dalam menentukan cara orang tua mendampingi anak. Semakin baik pemahaman yang dimiliki, semakin besar perhatian orang tua dalam

mengawasi penggunaan *gadget*, membatasi durasi penggunaan, memilih konten yang sesuai, serta mengarahkan anak pada aktivitas lain yang lebih bermanfaat. Sebaliknya, keterbatasan pemahaman dapat menyebabkan orang tua kurang konsisten dalam menerapkan aturan penggunaan *gadget*.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa anak usia 2–3 tahun berada pada tahap sensorimotor menuju praoperasional, yaitu masa ketika anak belajar melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan. Pada tahap ini, stimulasi yang diberikan kepada anak akan memengaruhi proses perkembangan kognitif, bahasa, maupun sosial-emosional. Oleh karena itu, penggunaan *gadget* perlu disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan anak agar mampu memberikan stimulasi yang positif dan tidak mengurangi kesempatan anak untuk belajar melalui aktivitas bermain serta interaksi secara langsung dengan lingkungan sekitarnya.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa pemahaman orang tua mengenai manfaat dan risiko penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap pola pendampingan yang diterapkan kepada anak. Orang tua yang memahami dampak penggunaan *gadget* cenderung lebih aktif melakukan pengawasan, membatasi durasi penggunaan, serta memilih konten yang sesuai dengan usia anak. Sebaliknya, kurangnya pemahaman orang tua dapat meningkatkan risiko penggunaan *gadget* secara berlebihan sehingga berdampak terhadap perkembangan bahasa, sosial, dan emosional anak.

Berdasarkan pembahasan tersebut, dapat dipahami bahwa pemahaman orang tua merupakan faktor yang sangat penting dalam mendukung penggunaan *gadget* secara bijaksana pada anak usia 2–3 tahun. Pemahaman yang baik tidak hanya membantu orang tua mengenali manfaat dan risiko penggunaan *gadget*, tetapi juga menjadi landasan dalam menerapkan strategi pendampingan yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Oleh karena itu, peningkatan pengetahuan orang tua mengenai penggunaan *gadget* yang tepat perlu terus dilakukan agar anak memperoleh manfaat teknologi digital tanpa mengabaikan aspek perkembangan yang lainnya.

2. Pola Pendampingan Strategi Orang Tua dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 2-3 Tahun

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola pendampingan yang dilakukan orang tua meliputi beberapa bentuk, yaitu:

1. Membatasi durasi penggunaan *gadget*.
2. Memilih aplikasi dan konten yang sesuai dengan usia anak.
3. Mendampingi anak selama menggunakan *gadget*.
4. Mengawasi aktivitas anak ketika menggunakan media digital.

Menyediakan aktivitas alternatif, seperti bermain di luar rumah atau menonton televisi.

Berdasarkan hasil penelitian, orang tua menerapkan berbagai strategi dalam mendampingi penggunaan *gadget* pada anak usia 2–3 tahun, yaitu membatasi durasi penggunaan, memilih konten yang sesuai dengan usia anak, mendampingi dan mengawasi anak selama menggunakan *gadget*, serta

mengalihkan anak pada aktivitas lain seperti bermain atau berinteraksi dengan keluarga. Strategi tersebut bertujuan agar anak memperoleh manfaat dari penggunaan *gadget* tanpa mengalami dampak negatif yang dapat memengaruhi proses tumbuh kembangnya.

Temuan ini menunjukkan bahwa pendampingan orang tua merupakan faktor penting dalam mengarahkan penggunaan *gadget* secara bijaksana. Orang tua yang secara aktif mendampingi anak cenderung lebih mampu mengontrol durasi penggunaan, memastikan konten yang diakses sesuai dengan usia anak, serta membangun interaksi yang lebih baik dengan anak. Sebaliknya, kurangnya pendampingan dapat meningkatkan risiko penggunaan *gadget* secara berlebihan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori Vygotsky tentang *scaffolding* yang menekankan pentingnya peran orang dewasa dalam memberikan bimbingan kepada anak selama proses belajar dan perkembangan. Pendampingan yang diberikan orang tua membantu anak memahami cara menggunakan *gadget* secara tepat sesuai dengan tahap perkembangannya. Selain itu, temuan ini juga didukung oleh penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa pembatasan durasi, pemilihan konten yang sesuai, serta pendampingan aktif dari orang tua merupakan strategi yang efektif untuk memaksimalkan manfaat penggunaan *gadget* sekaligus mengurangi dampak negatifnya pada anak usia dini.

3. Faktor Penghambat Pendampingan Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini

Berdasarkan hasil penelitian, faktor penghambat pendampingan penggunaan *gadget* pada anak usia 2–3 tahun meliputi keterbatasan waktu orang tua, kebiasaan anak menggunakan *gadget*, serta pengaruh lingkungan sekitar. Sebagian orang tua mengaku mengalami kesulitan dalam menerapkan aturan penggunaan *gadget* secara konsisten karena harus membagi waktu antara pekerjaan dan pengasuhan. Selain itu, anak cenderung menunjukkan penolakan atau tantrum ketika penggunaan *gadget* dibatasi sehingga menjadi tantangan tersendiri bagi orang tua.

Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan pendampingan penggunaan *gadget* tidak hanya dipengaruhi oleh pemahaman orang tua, tetapi juga oleh kondisi lingkungan dan karakteristik anak. Orang tua yang mampu menerapkan aturan secara konsisten dan menyediakan alternatif aktivitas bagi anak cenderung lebih berhasil mengurangi ketergantungan anak terhadap *gadget*. Sebaliknya, kurangnya konsistensi dan pengaruh lingkungan dapat meningkatkan intensitas penggunaan *gadget* pada anak.

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian, dapat dipahami bahwa pemahaman orang tua yang cukup baik mengenai manfaat dan dampak penggunaan *gadget* menjadi dasar dalam menerapkan strategi pendampingan pada anak usia 2–3 tahun. Strategi yang dilakukan meliputi pembatasan durasi penggunaan, pemilihan konten yang sesuai dengan usia anak, pendampingan secara langsung, serta pengalihan anak pada aktivitas

yang lebih bermanfaat. Namun, pelaksanaan pendampingan masih menghadapi beberapa faktor penghambat, seperti keterbatasan waktu orang tua, kebiasaan anak menggunakan *gadget*, pengaruh lingkungan sekitar, serta kesulitan menjaga konsistensi dalam menerapkan aturan. Oleh karena itu, keberhasilan pendampingan penggunaan *gadget* tidak hanya ditentukan oleh pemahaman orang tua, tetapi juga oleh konsistensi dalam menerapkan pendampingan serta dukungan lingkungan yang kondusif bagi tumbuh kembang anak.