

Hubungan Peran Orang Tua dengan Tingkat Ketergantungan Gadget pada Anak Usia Sekolah: *Studi Cross-Sectional* di SDN Cikopo 3 Cisarua, Bogor

Astri Sapariah¹, Frian Pratama Sutrisno¹

¹ Akademi Keperawatan Al-Ikhlas Cisarua

Article Info	Abstrak
Article History:	Latar Belakang: Penggunaan gadget pada anak usia sekolah terus meningkat dan dapat memberikan manfaat dalam pembelajaran maupun menimbulkan masalah apabila digunakan secara berlebihan. Peran orang tua dalam memberikan pendampingan, pengawasan, dan pembatasan penggunaan gadget menjadi salah satu faktor yang penting dalam pengelolaan penggunaan gadget pada anak. Namun, hubungan antara peran orang tua dan tingkat ketergantungan gadget pada anak usia sekolah masih perlu dikaji pada konteks lingkungan sekolah dasar. Tujuan: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara peran orang tua dengan tingkat ketergantungan gadget pada anak usia sekolah di SDN Cikopo 3 Cisarua, Bogor. Metode: Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif analitik dengan pendekatan <i>cross-sectional</i> . Populasi penelitian terdiri atas 32 siswa kelas V SDN Cikopo 3 Cisarua, Bogor, dan seluruh populasi dijadikan responden menggunakan teknik total sampling. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner untuk mengukur peran orang tua dan tingkat ketergantungan gadget. Analisis hubungan antara kedua variabel dilakukan menggunakan uji korelasi Spearman dengan tingkat kemaknaan 5% ($\alpha=0,05$). Hasil: Sebagian besar responden berjenis kelamin perempuan, yaitu 19 siswa (59,4%), sedangkan laki-laki sebanyak 13 siswa (40,6%). Berdasarkan peran orang tua, sebanyak 26 responden (81,3%) berada dalam kategori kurang baik dan 6 responden (18,8%) berada dalam kategori baik. Berdasarkan tingkat ketergantungan gadget, 14 responden (43,8%) tidak mengalami ketergantungan, 11 responden (34,4%) mengalami ketergantungan ringan, 4 responden (12,5%) mengalami ketergantungan sedang, dan 3 responden (9,4%) mengalami ketergantungan berat. Hasil uji Spearman menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara peran orang tua dan tingkat ketergantungan gadget pada anak usia sekolah ($p<0,001$). Kesimpulan: Terdapat hubungan yang signifikan antara peran orang tua dan tingkat ketergantungan gadget pada anak usia sekolah di SDN Cikopo 3 Cisarua, Bogor. Hasil penelitian menunjukkan pentingnya perhatian dan keterlibatan orang tua dalam mendampingi penggunaan gadget pada anak.
Keywords: anak usia sekolah; gadget; ketergantungan gadget; peran orang tua; cross-sectional	

Corresponding author : Frian Pratama Sutrisno
Email : frianp9@gmail.com

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk dalam pola interaksi, komunikasi, pendidikan, dan aktivitas sehari-hari anak. Perangkat digital seperti *gadget* yang sebelumnya lebih banyak digunakan oleh orang dewasa kini telah menjadi bagian dari kehidupan anak-anak. Kemudahan akses dan semakin terjangkaunya harga perangkat digital menyebabkan penggunaan *gadget* tidak hanya

ditemukan pada kelompok usia remaja dan dewasa, tetapi juga pada anak usia dini dan usia sekolah (Putri et al, 2023). Perkembangan teknologi yang semakin pesat menjadikan *gadget* sebagai salah satu media yang mudah digunakan untuk memperoleh informasi, berkomunikasi, bermain, maupun menunjang kegiatan pembelajaran (Zainab, 2023).

Penggunaan internet dan *gadget* pada anak menunjukkan kecenderungan yang semakin luas. Data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2017 menunjukkan bahwa pengguna internet di

Indonesia mencapai 143,26 juta orang atau 54,68% dari populasi. Penggunaan internet juga ditemukan pada kelompok usia anak dan remaja, dengan aktivitas yang antara lain mencakup penggunaan media sosial, menonton video, dan bermain gim daring. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa anak semakin dekat dengan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari. Pada sisi lain, penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol dapat menimbulkan berbagai permasalahan, terutama apabila durasi dan aktivitas penggunaannya tidak sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangan anak (Kominfo, 2017).

Masa anak merupakan periode penting dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang membutuhkan stimulasi dari lingkungan. Pengalaman yang diperoleh anak melalui lingkungan keluarga maupun lingkungan sosial berperan dalam membentuk proses belajar dan perkembangan anak. Perkembangan tersebut merupakan hasil interaksi antara faktor internal dan lingkungan yang memberikan berbagai pengalaman sejak masa awal kehidupan (Rismala et al., 2021). Oleh karena itu, penggunaan *gadget* pada anak perlu mendapatkan perhatian, terutama karena *gadget* dapat memberikan manfaat sekaligus menimbulkan dampak negatif. Penggunaan yang tepat dapat membantu anak memperoleh informasi dan mendukung kegiatan pembelajaran, sedangkan penggunaan secara berlebihan berpotensi mengurangi aktivitas sosial dan aktivitas lain yang diperlukan untuk menunjang perkembangan anak.

Dalam kondisi tersebut, orang tua memiliki peran penting dalam mengarahkan penggunaan *gadget* pada anak. Orang tua tidak hanya bertanggung jawab memenuhi kebutuhan anak, tetapi juga memberikan pendampingan, pengawasan, pembatasan waktu penggunaan, serta memberikan contoh dalam penggunaan teknologi secara bijaksana. Pengawasan orang tua menjadi semakin penting karena anak usia sekolah masih berada dalam tahap perkembangan yang membutuhkan bimbingan dalam menentukan aktivitas yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangannya. Kurangnya pengawasan dan kontrol terhadap penggunaan *gadget* dapat

meningkatkan kemungkinan anak menggunakan perangkat tersebut secara berlebihan dan berkembang menjadi perilaku ketergantungan.

Meskipun penggunaan *gadget* pada anak telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, peran orang tua dalam kaitannya dengan tingkat ketergantungan *gadget* pada anak usia sekolah masih perlu diperhatikan, khususnya pada lingkungan sekolah dasar. Penelitian mengenai hubungan kedua variabel tersebut penting dilakukan untuk memperoleh gambaran empiris mengenai keterlibatan orang tua dalam mengendalikan penggunaan *gadget* pada anak. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara peran orang tua dengan tingkat ketergantungan *gadget* pada anak usia sekolah di SDN Cikopo 3 Cisarua, Bogor.

METODE

Desain dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif analitik dengan pendekatan cross-sectional untuk menganalisis hubungan antara peran orang tua dan tingkat ketergantungan *gadget* pada anak usia sekolah. Pada desain ini, pengukuran variabel peran orang tua dan tingkat ketergantungan *gadget* dilakukan pada periode pengumpulan data yang sama. Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas V di SDN Cikopo 3 Cisarua, Bogor, pada tahun 2024.

Populasi dan Sampel

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SDN Cikopo 3 Cisarua, Bogor, yang berjumlah 32 siswa. Karena jumlah populasi relatif kecil, seluruh anggota populasi diikutsertakan sebagai responden menggunakan teknik total sampling, sehingga jumlah sampel penelitian adalah 32 responden.

Variabel Penelitian

Variabel independen dalam penelitian ini adalah peran orang tua, sedangkan variabel dependen adalah tingkat ketergantungan

gadget pada anak usia sekolah. Peran orang tua dikategorikan menjadi dua kelompok, yaitu peran orang tua baik dan kurang baik. Tingkat ketergantungan gadget dikategorikan menjadi empat tingkat, yaitu tidak ketergantungan, ketergantungan ringan, ketergantungan sedang, dan ketergantungan berat.

Pengumpulan dan Pengukuran Data

Data penelitian dikumpulkan secara langsung menggunakan kuesioner sebagai instrumen penelitian. Kuesioner digunakan untuk memperoleh data mengenai peran orang tua dan tingkat ketergantungan gadget pada responden. Selanjutnya, skor masing-masing variabel diklasifikasikan sesuai dengan kategori yang telah ditetapkan dalam instrumen penelitian.

Data karakteristik responden juga dikumpulkan, termasuk jenis kelamin. Seluruh data yang diperoleh kemudian diperiksa kelengkapannya sebelum dilakukan analisis.

Analisis Data

Analisis data dilakukan secara univariat dan bivariat. Analisis univariat digunakan untuk mendeskripsikan karakteristik responden, peran orang tua, dan tingkat ketergantungan gadget dalam bentuk frekuensi dan persentase.

Analisis bivariat digunakan untuk mengetahui hubungan antara peran orang tua dan tingkat ketergantungan gadget. Karena kedua variabel dianalisis dalam bentuk data ordinal, hubungan antarvariabel diuji menggunakan korelasi Spearman dengan tingkat kemaknaan $\alpha=0,05$. Hubungan dinyatakan signifikan apabila nilai $p<0,05$.

Etika Penelitian

Penelitian melibatkan anak usia sekolah sebagai responden sehingga pelaksanaan penelitian perlu memperhatikan prinsip etika penelitian, termasuk persetujuan dari pihak sekolah dan orang tua/wali serta kerahasiaan identitas responden. Data responden digunakan hanya untuk kepentingan penelitian dan disajikan dalam bentuk agregat.

HASIL PENELITIAN

Karakteristik Responden

Penelitian ini melibatkan 32 siswa kelas V SDN Cikopo 3 Cisarua, Bogor. Berdasarkan jenis kelamin, sebagian besar responden berjenis kelamin perempuan, yaitu 19 siswa (59,4%), sedangkan responden laki-laki berjumlah 13 siswa (40,6%).

Tabel 1. Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis kelamin	n	%
Laki-laki	13	40,6
Perempuan	19	59,4
Total	32	100

Distribusi Peran Orang Tua

Berdasarkan hasil pengukuran peran orang tua, sebagian besar responden berada pada kategori peran orang tua kurang baik, yaitu sebanyak 26 responden (81,3%), sedangkan 6 responden (18,8%) berada pada kategori peran orang tua baik.

Tabel 2. Distribusi Peran Orang Tua

Peran orang tua	N	%
Baik	6	18,8
Kurang baik	26	81,3
Total	32	100

Distribusi Tingkat Ketergantungan Gadget

Berdasarkan tingkat ketergantungan gadget, sebanyak 14 responden (43,8%) berada pada kategori tidak ketergantungan. Sebanyak 11 responden (34,4%) berada pada kategori ketergantungan ringan, 4 responden (12,5%) berada pada kategori ketergantungan sedang, dan 3 responden (9,4%) berada pada kategori ketergantungan berat.

Tabel 3. Distribusi Tingkat Ketergantungan Gadget

Tingkat ketergantungan gadget	n	%
Tidak ketergantungan	14	43,8
Ketergantungan ringan	11	34,4
Ketergantungan sedang	4	12,5
Ketergantungan berat	3	9,4
Total	32	100

Hubungan Peran Orang Tua dengan Tingkat Ketergantungan Gadget

Analisis bivariat dilakukan untuk mengetahui hubungan antara peran orang tua dan tingkat ketergantungan gadget menggunakan uji korelasi Spearman dengan tingkat kemaknaan $\alpha=0,05$. Distribusi silang menunjukkan bahwa dari 26 responden dengan kategori peran orang tua kurang baik, sebanyak 14 responden tidak mengalami ketergantungan gadget, 11 responden mengalami ketergantungan ringan, dan 1 responden mengalami ketergantungan sedang. Tidak terdapat responden dalam kelompok ini yang berada pada kategori ketergantungan berat.

Sementara itu, dari 6 responden dengan kategori peran orang tua baik, 3 responden berada pada kategori ketergantungan sedang dan 3 responden berada pada kategori ketergantungan berat.

Tabel 4. Hubungan Peran Orang Tua dengan Tingkat Ketergantungan Gadget

Peran orang tua	Tidak ketergantungan (n)	Ringan (n)	Sedang (n)	Berat (n)	Total
Kurang baik	14	11	1	0	26
Baik	0	0	3	3	6
Total	14	11	4	3	32

Uji Spearman, $\alpha=0,05$; $p<0,001$.

Hasil uji korelasi Spearman menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara peran orang tua dan tingkat ketergantungan gadget pada anak usia sekolah di SDN Cikopo 3 Cisarua, Bogor ($p<0,001$). Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak, sehingga terdapat hubungan yang signifikan antara peran orang tua dan tingkat ketergantungan gadget pada anak usia sekolah di SDN Cikopo 3 Cisarua, Bogor

PEMBAHASAN

Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Penelitian ini melibatkan 32 siswa kelas V SDN Cikopo 3 Cisarua, Bogor, dengan proporsi responden perempuan lebih besar dibandingkan laki-laki. Responden perempuan berjumlah 19 orang (59,4%), sedangkan laki-laki sebanyak 13 orang (40,6%). Distribusi tersebut menunjukkan bahwa karakteristik responden dalam penelitian ini didominasi oleh siswa perempuan.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Mawitjere et al. (2017) di SD Negeri 1 Kawangkoan yang melaporkan bahwa sebagian besar responden merupakan perempuan, yaitu 25 dari 39 responden (64,1%), sedangkan responden laki-laki berjumlah 14 orang (35,9%). Meskipun demikian, jenis kelamin dalam penelitian ini hanya digunakan sebagai karakteristik responden dan tidak dianalisis sebagai variabel yang berhubungan dengan tingkat ketergantungan gadget. Oleh karena itu, perbedaan proporsi berdasarkan jenis kelamin tidak dapat digunakan untuk menjelaskan tingkat ketergantungan gadget pada penelitian ini.

Beberapa penelitian menunjukkan adanya perbedaan pola penggunaan gadget berdasarkan jenis kelamin. Data GoodStats (2022), misalnya, menunjukkan bahwa penggunaan smartphone pada laki-laki sedikit lebih tinggi dibandingkan perempuan, yaitu masing-masing 67,41% dan 65,09%. Sebaliknya, Nielsen On Device Meter

menunjukkan bahwa perempuan dapat menghabiskan waktu lebih lama menggunakan gadget dibandingkan laki-laki, yaitu sekitar 140 menit per hari dibandingkan 43 menit per hari (Gifary & Kurnia, 2015). Perbedaan temuan tersebut menunjukkan bahwa jenis kelamin bukan satu-satunya faktor yang menentukan pola penggunaan gadget. Jenis aktivitas, tujuan penggunaan, lingkungan keluarga, dan pengawasan orang tua juga dapat berperan dalam membentuk perilaku penggunaan gadget.

Peran Orang Tua

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar responden berada pada kategori peran orang tua kurang baik, yaitu 26 responden (81,3%), sedangkan hanya 6 responden (18,8%) yang berada pada kategori baik. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak dalam penelitian memiliki tingkat keterlibatan atau pengawasan orang tua yang belum optimal berdasarkan instrumen yang digunakan.

Orang tua merupakan lingkungan terdekat anak dan memiliki peran penting dalam proses pengasuhan, pembentukan perilaku, serta perkembangan anak. Peran tersebut antara lain mencakup pemberian perhatian, komunikasi, pendampingan, pengawasan, dan pemberian batasan terhadap aktivitas anak. Orang tua juga perlu melakukan komunikasi yang baik dan bersikap antisipatif terhadap kebiasaan negatif anak (Djamarah, 2014). Pembentukan kepribadian anak dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal, dengan lingkungan keluarga menjadi salah satu lingkungan utama yang memberikan pengalaman dan pembiasaan kepada anak (Gunawan, 2013).

Dalam konteks penggunaan gadget, keterlibatan orang tua menjadi semakin penting karena anak usia sekolah masih membutuhkan arahan dalam menentukan aktivitas yang sesuai. Anak juga dapat meniru perilaku penggunaan gadget yang dilakukan oleh orang tua. Komunikasi yang bermakna dapat digunakan untuk memberikan

pemahaman mengenai penggunaan gadget secara bijaksana sekaligus menjelaskan dampak penggunaan yang berlebihan. Dengan demikian, peran orang tua tidak hanya berkaitan dengan melarang atau membatasi penggunaan gadget, tetapi juga mencakup pemberian contoh, pendampingan, dan pengawasan terhadap aktivitas anak ketika menggunakan perangkat digital.

Tingkat Ketergantungan Gadget

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 14 responden (43,8%) tidak mengalami ketergantungan gadget, 11 responden (34,4%) mengalami ketergantungan ringan, 4 responden (12,5%) mengalami ketergantungan sedang, dan 3 responden (9,4%) mengalami ketergantungan berat. Dengan demikian, meskipun kelompok terbesar berada pada kategori tidak ketergantungan, lebih dari separuh responden (56,2%) berada pada kategori ketergantungan ringan hingga berat.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gadget telah menjadi bagian dari aktivitas anak usia sekolah dan pada sebagian responden telah mencapai tingkat penggunaan yang dikategorikan sebagai ketergantungan. Gadget dapat memberikan manfaat bagi anak, antara lain mempermudah akses terhadap informasi, mendukung kegiatan pembelajaran, memperluas komunikasi, dan memberikan ruang untuk mengembangkan kreativitas (Damayanti, Ahmad, & Bara, 2020; Nurhalipah et al., 2020; Pujilestari, 2020; Rikizaputra & Sulastri, 2020). Namun, penggunaan yang berlebihan dapat menimbulkan konsekuensi yang kurang menguntungkan bagi anak.

Penggunaan gadget yang berlebihan telah dikaitkan dengan berbagai masalah, seperti berkurangnya minat belajar, kecenderungan menarik diri dari lingkungan sosial, serta gangguan pada kesehatan dan pola tidur (Anggraeni, 2019; Kumala et al., 2019). Pada anak usia sekolah, kondisi tersebut perlu mendapatkan perhatian karena periode ini merupakan tahap perkembangan yang ditandai dengan meningkatnya kemampuan berpikir,

belajar, dan berinteraksi dengan lingkungan (Kusumantara, Santyadiputra, & Sugihartini, 2017; Murni, 2017). Oleh karena itu, penggunaan gadget perlu diarahkan agar tidak menggantikan aktivitas belajar, interaksi sosial, bermain, dan aktivitas perkembangan lainnya.

Hubungan Peran Orang Tua dengan Tingkat Ketergantungan Gadget

Hasil analisis menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara peran orang tua dan tingkat ketergantungan gadget pada anak usia sekolah berdasarkan uji Spearman ($p < 0,001$). Temuan ini menunjukkan bahwa kedua variabel memiliki hubungan secara statistik dalam populasi penelitian.

Namun, pola distribusi pada tabel penelitian perlu diperhatikan secara hati-hati. Dari 26 responden yang berada pada kategori peran orang tua kurang baik, 14 responden tidak mengalami ketergantungan, 11 mengalami ketergantungan ringan, dan 1 mengalami ketergantungan sedang. Sebaliknya, dari 6 responden yang berada pada kategori peran orang tua baik, seluruhnya berada pada kategori ketergantungan sedang (3 responden) dan berat (3 responden). Dengan demikian, data yang tersedia dalam penelitian ini tidak menunjukkan pola bahwa peran orang tua yang lebih baik selalu diikuti oleh tingkat ketergantungan gadget yang lebih rendah.

Temuan tersebut berbeda dari konsep pengasuhan yang menempatkan orang tua sebagai pihak yang berperan dalam membatasi dan mengawasi penggunaan gadget anak. Orang tua dapat menjadi contoh dalam penggunaan gadget, menetapkan batas waktu penggunaan, menentukan aplikasi yang dapat diakses, melakukan pengawasan, serta menyeimbangkan penggunaan gadget dengan aktivitas lain (Suryameng, 2019). Pembatasan waktu penggunaan juga dipandang penting agar anak tetap memiliki waktu untuk belajar, bermain, berinteraksi dengan lingkungan, dan melakukan aktivitas lain yang mendukung perkembangannya (Ebi, 2017; Edy, 2015).

Perbedaan antara temuan penelitian ini dengan ekspektasi teoritis tersebut dapat disebabkan oleh beberapa kemungkinan. Pertama, kategori peran orang tua dalam penelitian ini didasarkan pada skor kuesioner sehingga kategori "baik" dan "kurang baik" belum tentu menggambarkan keseluruhan kualitas pengasuhan anak. Kedua, ketergantungan gadget dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor lain yang tidak dianalisis dalam penelitian ini, seperti durasi penggunaan, jenis aktivitas pada gadget, akses terhadap gim daring dan media sosial, lingkungan teman sebaya, serta kebiasaan penggunaan gadget di dalam keluarga. Ketiga, jumlah responden yang relatif kecil, khususnya hanya enam responden pada kategori peran orang tua baik, dapat menyebabkan distribusi data menjadi sangat tidak seimbang.

Orang tua juga perlu memperhatikan jenis aktivitas yang dilakukan anak ketika menggunakan gadget. Pengawasan tidak hanya berkaitan dengan lamanya penggunaan, tetapi juga dengan konten dan aplikasi yang diakses. Chusna (2017) menekankan pentingnya pengawasan terhadap permainan, media sosial, dan video yang diakses anak karena terdapat konten yang tidak sesuai dengan perkembangan anak. Seleksi aplikasi dan pendampingan penggunaan gadget juga diperlukan agar perangkat digital dapat dimanfaatkan untuk mendukung perkembangan dan proses belajar anak (Roza, Kamayani, & Gunawan, 2018).

Dengan demikian, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa keterlibatan orang tua merupakan aspek yang berkaitan dengan tingkat ketergantungan gadget, tetapi hubungan tersebut perlu ditafsirkan secara hati-hati. Karena penelitian menggunakan desain *cross-sectional*, hasil penelitian menunjukkan hubungan pada satu waktu dan tidak dapat digunakan untuk menyimpulkan hubungan sebab-akibat. Interpretasi hubungan juga perlu mempertimbangkan kemungkinan adanya faktor lain yang tidak diukur dalam penelitian ini.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu dipertimbangkan dalam menginterpretasikan hasil. Pertama, jumlah responden hanya 32 siswa dari satu sekolah sehingga hasil penelitian memiliki keterbatasan dalam hal generalisasi ke populasi anak usia sekolah yang lebih luas. Kedua, desain *cross-sectional* tidak memungkinkan peneliti menentukan hubungan temporal maupun sebab-akibat antara peran orang tua dan ketergantungan gadget. Ketiga, penelitian hanya menganalisis peran orang tua sebagai variabel yang berhubungan dengan ketergantungan gadget, sementara perilaku penggunaan gadget pada anak dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor lain.

Selain itu, ketidakseimbangan jumlah responden pada kategori peran orang tua perlu diperhatikan karena hanya terdapat enam responden pada kategori baik. Kondisi tersebut dapat memengaruhi stabilitas estimasi hubungan antarvariabel. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah responden yang lebih besar dan berasal dari beberapa sekolah serta mempertimbangkan variabel lain, seperti durasi penggunaan gadget, jenis konten yang diakses, pola asuh, lingkungan teman sebaya, dan karakteristik keluarga. Pelaporan keterbatasan, potensi bias, interpretasi yang hati-hati, dan keterbatasan generalisasi merupakan bagian penting dalam pelaporan studi *cross-sectional*.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki peran orang tua dalam kategori kurang baik (81,3%), sedangkan tingkat ketergantungan gadget terdiri atas kategori tidak ketergantungan (43,8%), ringan (34,4%), sedang (12,5%), dan berat (9,4%). Hasil analisis menunjukkan terdapat hubungan yang signifikan antara peran orang tua dan tingkat ketergantungan gadget pada anak usia sekolah di SDN Cikopo 3 Cisarua, Bogor ($p < 0,001$). Temuan ini menunjukkan bahwa keterlibatan orang tua merupakan aspek yang berkaitan dengan penggunaan gadget pada anak. Namun, karena

penelitian menggunakan desain *cross-sectional*, hubungan tersebut tidak dapat diinterpretasikan sebagai hubungan sebab-akibat. Penelitian selanjutnya dengan jumlah sampel yang lebih besar dan mempertimbangkan faktor lain yang memengaruhi penggunaan gadget diperlukan untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif.

REFERENSI

- Afni, N., & Jumahir, J. (2020). Peranan orang tua dalam meningkatkan prestasi belajar anak. *Musawa: Journal for Gender Studies*, 12(1), 108–139. <https://doi.org/10.24239/msw.v12i1.59>
- Anggraeni, S. (2019). Pengaruh pengetahuan tentang dampak gadget bagi kesehatan terhadap perilaku penggunaan gadget pada siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Faletehan Health Journal*, 6(2), 65–71. <https://journal.lppm-stikesfa.ac.id/index.php/FHJ/article/view/68/29>
- Azmin, N. (2023). *Peran orang tua dalam menanggulangi kecanduan gadget pada anak di Kelurahan Nitu Kota Bima*.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330. <https://doi.org/10.21274/dinamika.2017.17.2.315-330>
- Damayanti, E., Ahmad, A., & Bara, A. (2020). Dampak negatif penggunaan gadget berdasarkan aspek perkembangan anak di Sorowako. *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak*, 4(1), 1–22. <http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id/index.php/martabat/article/view/2948>
- Djamarah, S. B. (2014). *Pola asuh orang tua dan komunikasi dalam keluarga*. Rineka Cipta.
- Dewi, E. (2019). Potret pendidikan di era globalisasi: Teknosentrisme dan proses dehumanisasi. *Sukma: Jurnal Pendidikan*, 3(1), 93–116. <https://doi.org/10.32533/03105.2019>
- Dewi, P. A. S. C., & Khotimah, H. (2020). Pola asuh orang tua pada anak di masa pandemi COVID-19. *Seminar Nasional Sistem Informasi*, 2433–2441. <https://jurnalfti.unmer.ac.id/index.php/senasif/article/view/324>
- Domitila, J. I. P., Wulandari, M. M., & Marhayani, F. (2021). Analisis penggunaan gawai terhadap interaksi sosial anak sekolah dasar negeri Kota Singkawang. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(2), 131–141.
- Ebi, S. (2017). *Golden age parenting*. Psikologi Corner.

- Edy, A. (2015). *Ayah Edy menjawab problematika orangtua ABG dan remaja*. Noura Books.
- Fatmala, S., Bintoro, H. S., & Ardianti, S. D. (2021). Analisis perhatian orang tua selama pembelajaran daring terhadap kemampuan pemahaman matematis siswa. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 14(1), 1–10. <https://doi.org/10.33557/jedukasi.v14i1.1365>
- GoodStats. (2022, November 5). *Mengulik perkembangan penggunaan smartphone di Indonesia*. <https://goodstats.id/article/mengulik-perkembangan-penggunaan-smartphone-di-indonesia-sT2LA>
- Gunawan, H. (2013). Jenis pola komunikasi orang tua dengan anak perokok aktif di Desa Jembayan Kecamatan Loa Kulu Kabupaten Kutai Kartanegara. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 1(3), 218–233.
- Hadi, L. (2020). Persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran daring di masa pandemik COVID-19. *Jurnal Zarah*, 8(2), 56–61.
- Harsela, F., & Qalbi, Z. (2020). Dampak permainan gadget dalam memengaruhi perkembangan kognitif anak di TK Dharma Wanita Bengkulu. *Jurnal Pena PAUD*, 1(1), 27–39. <https://doi.org/10.33369/penapaud.v1i1.13851>
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh gadget terhadap sikap disiplin dan minat belajar peserta didik. *Research and Development Journal of Education*, 4(2). <https://doi.org/10.30998/rdje.v4i2.3380>
- Husaini, M. (2019). Pemanfaatan teknologi informasi dalam bidang pendidikan (e-education). *Jurnal Mikrotik*, 2(1). <https://doi.org/10.31219/osf.io/ycfa2>
- Kominfo.co.id. (2017). *Hasil survei penetrasi dan perilaku pengguna internet 2017 APJII*. <https://www.kominfo.go.id/content/detail/12638/hasil-survei-penetrasi-dan-perilaku-pengguna-internet-2017-apjii/0/download>
- Kumala, A. M., Margawati, A., & Rahadiyanti, A. (2019). Hubungan antara durasi penggunaan alat elektronik (gadget), aktivitas fisik, pola makan dan status gizi pada remaja usia 13–15 tahun. *Journal of Nutrition College*, 8(2), 73–80. <https://doi.org/10.14710/jnc.v8i2.23816>
- Kusumantara, K. S., Santyadiputra, G. S., & Sugihartini, N. (2017). Pengaruh e-learning Schoology terhadap hasil belajar simulasi digital dengan model pembelajaran SAVI. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 14(2), 126–135. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v14i2.10387>
- Laoli, M. (2021). *Gambaran pengetahuan anak usia sekolah tentang manfaat mengonsumsi sayur dan buah bagi kesehatan di SD Negeri 071015 Alo'oa Kecamatan Gunungsitoli Alo'oa Kota Gunungsitoli*.
- Lumanta, E., Gunawan, P. R., & Tjandra, M. (2019). Perancangan media informasi untuk menanggulangi kecanduan gawai pada anak. *Serat Rupa*, 3(1), 48–60.
- Mawitjere, O. T., et al. (2017). Hubungan lama penggunaan gadget dengan kejadian insomnia pada siswa-siswi di SMA Negeri 1 Kawangkoan. *Jurnal Keperawatan UNSRAT*, 5(1).
- Murni. (2017). Perkembangan fisik, kognitif, dan psikososial pada masa kanak-kanak awal 2–6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1), 19–33. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/2042>
- Novitasari, R. (2019). *Hubungan pola asuh orang tua dengan tingkat kecanduan gadget pada anak prasekolah*.
- Nurhalipah, R., Yustiana, M., Saeni, S., & Muslih, M. (2020). Pengaruh gadget terhadap minat belajar pada anak-anak. *Seminar Nasional Informatika (SEMNASIF)*, 1(1), 172–177. <http://jurnal.upnyk.ac.id/index.php/semnasif/article/view/4098>
- Pujilestari, Y. (2020). Dampak positif pembelajaran online dalam sistem pendidikan Indonesia pasca pandemi COVID-19. *Adalah*, 4(1), 49–56. <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/adalah/article/view/15394>
- Putri, A. F. A., Ulfa, M., & Rufaindah, E. (2023). Hubungan pola asuh orangtua dengan tingkat ketergantungan gadget pada anak usia prasekolah di Kecamatan Sumber Kabupaten Probolinggo. *JUKEJ: Jurnal Kesehatan Jompa*, 2(2), 69–78. <https://doi.org/10.57218/jkj.Vol2.Iss2.804>
- Rikizaputra, R., & Sulastri, H. (2020). Pengaruh e-learning dengan Google Classroom terhadap hasil dan motivasi belajar biologi siswa. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(1), 106–118. <https://doi.org/10.31849/lectura.v11i1.3760>
- Rismala, Y., Aguswan, Priyantoro, D. E., & Suryadi. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *El-Athfal: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, 1(1), 46–55. <https://doi.org/10.56872/elathfal.v1i01.273>
- Roza, E., Kamayani, M., & Gunawan. (2018). Pelatihan memantau penggunaan gadget pada anak. *Jurnal SOLMA*, 7(2), 208–214. <https://doi.org/10.29405/solma.v7i2.1062>
- Sembiring, A. A. B. (2021). *Pelaksanaan PHBS pada siswa umur 8, 9, dan 10 tahun di Kelurahan Kwala Bekala Lingkungan XIII Medan Kecamatan Medan Johor*. Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Medan.
- Suryameng. (2019). Pendampingan dialogis orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini.

Dunia Anak: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini,
2(2), 40–49. <https://doi.org/10.31932/jpaud.v2i2.764>

Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Zainab. (2023). *Mencegah kecanduan gadget pada anak-anak*. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.
https://yankes.kemkes.go.id/view_artikel/2233/mencegah-kecanduan-gadget-pada-anak-anak