

PERAN ORANG TUA DALAM ATURAN LAMA PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

¹Muhamad Ikhsan Fitrah, ²Hanum Maulidah, ³Sherly Adisthy, ⁴Uswatul Hasni.
^{1,2,3,4}PGPAUD, Universitas Jambi, Indonesia

E-mail: sannnfitrah@gmail.com . hanummaulidah30@gmail.com , sherlyadisthy@gmail.com

Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peran orang tua dalam menetapkan aturan bagi anak usia 5-6 tahun terkait penggunaan gadget, apalagi dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain fenomenologis untuk memahami pengalaman orang tua dalam mengelola penggunaan gadget anak-anaknya, khususnya dalam kaitannya dengan perkembangan bahasa dan interaksi sosial. Subjek penelitian meliputi tujuh orang tua dari TK Al-Muttaqin yang terpilih sebagai informan dan diwawancara secara mendalam. Temuan menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua menyadari efek negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan, tetapi penerapan aturannya berbeda-beda. Beberapa orang tua berperan aktif dengan memantau konten, membatasi waktu penggunaan, dan mendampingi anaknya, sementara yang lain kurang konsisten karena faktor-faktor seperti kesibukan dan pengaruh lingkungan sosial anak. Situasi ini menyoroti tantangan dalam menjaga keseimbangan antara penggunaan teknologi sebagai alat pendidikan dan pemenuhan kebutuhan anak akan interaksi sosial dan aktivitas fisik. Studi ini menekankan pentingnya orang tua menetapkan aturan yang jelas dan konsisten bersama dengan pengawasan yang tepat. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi para orang tua dan pendidik dalam mengembangkan strategi parenting yang bijaksana dan seimbang di era digital.

Kata Kunci Peran Orang Tua, Penggunaan Gadget, Anak Usia 5-6 Tahun

Abstract—This study aims to examine the role of parents in setting rules for children aged 5-6 years regarding the use of gadgets, especially with the rapid development of information and communication technology. The research uses a qualitative approach with a phenomenological design to understand parents' experiences in managing their children's gadget use, particularly in relation to language development and social interaction. The subjects include seven parents from TK Al-Muttaqin who were selected as informants and interviewed in depth. The findings show that most parents are aware of the negative effects of excessive gadget use, but the implementation of rules varies. Some parents take an active role by monitoring content, limiting usage time, and accompanying their children, while others are less consistent due to factors like being busy and the influence of the child's social environment. This situation highlights the challenges in maintaining a balance between using technology as an educational tool and fulfilling the child's need for social interaction and physical activities. The study emphasizes the importance of parents establishing clear, consistent rules along with proper supervision. It is hoped that the results of this study can serve as a reference for parents and educators in developing thoughtful and balanced parenting strategies in the digital era.

Keywords— The Role Of Parents, The Use Of Gadgets, Children Aged 5-6 Years

Article History

Received: Desember 2025

Reviewed: Desember 2025

Published: Desember 2025

Plagiarism Checker No 741

Prefix DOI: Prefix DOI:

10.8734/sindoro.v1i2.360

Copyright: Author

Publish by: SINDORO



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

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital kini sangat memengaruhi berbagai bidang kehidupan, seperti cara orang tua mendidik dan anak-anak bermain sejak usia dini. Perangkat seperti ponsel pintar dan tablet sudah bukan lagi barang langka, melainkan bagian integral dari rutinitas banyak rumah tangga. Hal ini menyebabkan anak-anak, bahkan yang berusia 5-6 tahun, semakin sering terkena paparan gadget sejak kecil. Di satu pihak, gadget bisa memberikan nilai pendidikan lewat aplikasi belajar, video edukatif, dan permainan yang meningkatkan kemampuan berpikir. Namun, di pihak lain, penggunaan gadget secara berlebihan tanpa kontrol dapat menghasilkan berbagai efek buruk pada pertumbuhan anak.

Teknologi yang berkembang pesat telah membawa banyak kemudahan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Salah satu contoh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi adalah dengan adanya gadget. Gadget adalah istilah yang digunakan untuk berbagai jenis perangkat teknologi yang terus berkembang dan memiliki fungsi tertentu, seperti smartphone, iPhone, komputer, dan tablet. Di antara jenis gadget tersebut, smartphone adalah yang paling banyak digunakan dan hampir setiap rumah tangga memilikinya. Tingginya tingkat penggunaan gadget terkait erat dengan fitur-fitur canggih yang ditawarkannya, membuatnya populer di berbagai kelompok umur, termasuk orang dewasa dan anak-anak (Rahayu SN, 2021).

Selain itu Teknologi adalah produk inovasi manusia yang muncul sebagai respons terhadap kebutuhan era globalisasi. Inovasi terkini di bidang teknologi saat ini adalah gadget. Hampir seluruh lapisan masyarakat, mulai dari anak-anak, remaja, orang dewasa, hingga orang tua, menggunakan gadget. Penggunaan gadget yang dilengkapi akses internet pada anak usia dini kini telah menjadi hal yang lazim dalam rutinitas harian masyarakat modern. (Novianti R, 2020)

Anak-anak berusia antara 5 dan 6 tahun berada dalam tahap perkembangan yang sangat penting yang disebut *golden Age*. Waktu ini adalah kunci untuk keterampilan berpikir, pertumbuhan sosial dan emosional, bahasa, dan kemampuan fisik mereka. Selama periode ini, anak-anak harus mendapatkan jenis pembelajaran terbaik melalui interaksi langsung dengan orang tua, teman, dan lingkungan mereka. Jika anak-anak menghabiskan terlalu banyak waktu menggunakan gadget, mereka mungkin kehilangan kesempatan untuk bermain, berbicara langsung, dan belajar dari pengalaman nyata. Hal ini dapat merusak kemampuan mereka untuk bergaul dengan orang lain, mengelola perasaan mereka, dan berpikir kreatif. Selain itu, menghabiskan terlalu banyak waktu untuk gadget dapat memengaruhi kesehatan fisik mereka, seperti menyebabkan masalah tidur, ketegangan mata, dan berkurangnya aktivitas fisik.

Saat ini, anak-anak memiliki akses yang hampir tak terbatas ke berbagai jenis perangkat, seperti ponsel pintar, tablet, dan komputer. Dengan hanya beberapa sentuhan, mereka dapat menonton video favorit mereka di YouTube, bermain game yang dibuat khusus untuk anak-anak, atau bahkan bergabung online program pembelajaran. Dengan demikian gadget telah menjadi bagian besar dari kehidupan mereka sehari-hari, baik di rumah, di sekolah, atau ketika mereka sedang bepergian.

Pesatnya perkembangan gadget berdampak positif pada pembelajaran anak-anak karena menggunakan gadget menarik bagi mereka. Gadget ini memiliki suara, warna, dan gambar menarik yang membantu anak-anak tetap terlibat dan mencegah mereka bosan. Sekarang, banyak anak menggunakan gadget yang menyertakan aplikasi atau perangkat lunak yang dirancang khusus untuk kelompok usia mereka, seperti YouTube Kids dan alat pendidikan lainnya. (Hijriyani SY, 2020)

Menggunakan gadget tanpa kendali atau berlebihan dapat menimbulkan efek negatif yang signifikan. Anak-anak yang menghabiskan terlalu banyak waktu di depan layar mungkin melewatkan aktivitas lain yang mendukung perkembangan kognitif dan sosial mereka secara penuh (Romadhon, 2024). Kegiatan seperti bermain di luar, mengikuti permainan kelompok, dan mengikuti acara sosial yang melibatkan interaksi tatap muka penting untuk perkembangan sosial anak. Jika anak-anak menghabiskan terlalu banyak waktu untuk menggunakan gadget, mereka mungkin kehilangan kesempatan berharga untuk bermain dengan teman sebaya di lingkungan kehidupan nyata. Ini tidak hanya mengurangi waktu yang mereka habiskan untuk interaksi sosial langsung, tetapi juga dapat memengaruhi perkembangan keterampilan sosial mereka.

Selain itu penggunaan gadget juga berpengaruh pada aspek sosial dan emosional anak-anak, yang dapat menambah dimensi kompleks dalam perkembangan mereka. Anak-anak yang menghabiskan lebih banyak waktu berinteraksi melalui layar mungkin mengalami kesulitan membaca ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan memahami nuansa emosional dalam situasi sosial tatap muka. Hal ini dapat memperlambat kemampuan mereka untuk berkomunikasi secara efektif dengan orang lain dan berpartisipasi dalam aktivitas sosial di luar dunia digital. (Setiadi MF, 2024)

Menggunakan gadget memiliki efek negatif yang besar pada anak. Akses media dan informasi yang mudah menjadi salah satu alasan mengapa anak menjadi malas dan kurang aktif. Anak-anak cenderung lebih suka duduk diam dan menonton gadget. Seiring waktu, hal ini dapat memengaruhi pertumbuhan dan perkembangan mereka, termasuk kesehatan mereka. Seorang anak yang terlalu banyak menggunakan gadget akan terserap di dunianya sendiri, yang dapat mengganggu interaksi sosialnya. (Itsna MN, 2021)

Dampak penggunaan gadget terhadap kesehatan fisik anak merupakan aspek penting yang perlu diperhatikan. Anak-anak yang menghabiskan terlalu banyak waktu di depan layar dapat mengalami berbagai masalah kesehatan, seperti masalah postur, nyeri punggung dan leher, serta ketegangan mata (Sefianti, 2023). Menghabiskan banyak waktu untuk aktivitas menetap di depan layar dapat mengurangi kemungkinan anak-anak berpartisipasi dalam aktivitas fisik, yang penting untuk perkembangan keterampilan motorik kasar dan halus mereka. Kurangnya aktivitas fisik dapat menyebabkan masalah kesehatan seperti obesitas, karena anak-anak mungkin lebih suka duduk dan tidak bergerak daripada bermain di luar atau melakukan aktivitas aktif.

Dalam konteks ini, peran orang tua menjadi sangat penting dalam mengatur penggunaan gadget anak-anak antara usia 5 dan 6 tahun. Orang tua bukan hanya orang yang memberi izin atau menolak, tetapi juga pembimbing, pembimbing, dan panutan dalam menggunakan media digital. Salah satu cara mereka dapat memainkan peran ini adalah dengan menetapkan aturan yang jelas tentang berapa banyak waktu yang dapat dihabiskan anak-anak untuk menggunakan gadget setiap hari (Oktafia, 2022). Aturan-aturan ini dimaksudkan untuk membantu anak-anak belajar mengendalikan diri, membedakan antara bermain dengan gadget dan mengerjakan pekerjaan rumah atau berinteraksi dengan orang lain, dan mencegah kecanduan sejak usia dini. Namun, pada kenyataannya, tidak semua orang tua memiliki pemahaman, kesadaran, atau konsistensi yang sama dalam mengikuti aturan tersebut.

Keterlibatan orang tua dalam mengelola penggunaan gadget pada anak usia dini sangatlah penting. Orang tua tidak hanya berperan sebagai pengawas, melainkan juga sebagai pendamping yang efektif dalam membimbing anak menggunakan gadget secara tepat dan bijak.

Melalui partisipasi orang tua ini, anak-anak dapat diarahkan untuk memilih konten tontonan yang relevan serta mendidik, sekaligus dilatih mengelola durasi penggunaan layar secara cerdas (Adelia, 2024). Oleh karena itu, orang tua diharuskan memiliki pemahaman mendalam mengenai dampak positif dan negatif gadget, beserta strategi pengendalian yang tepat (Isyanawulan et al., 2024).

Beberapa orang tua masih memberikan gadget kepada anaknya dalam waktu yang lama untuk menenangkan atau mencegah mereka menjadi cerewet, terutama saat orang tua sibuk dengan pekerjaan atau tugas rumah tangga. Kebiasaan ini tanpa mereka sadari membuat anak-anak terbiasa menggunakan gadget tanpa batasan waktu yang jelas. Di sisi lain, ada juga orang tua yang telah mencoba menetapkan aturan tentang berapa lama anak-anak mereka dapat menggunakan gadget, tetapi mereka kesulitan untuk menindaklanjutinya karena pengaruh luar, tekanan teman sebaya, atau penolakan anak ketika batasan ditetapkan. Ini menunjukkan bahwa menetapkan batas waktu gadget bukan hanya tentang membuat aturan—ini juga melibatkan bagaimana orang tua mengomunikasikan peran mereka secara konsisten dan jelas. (Yumarni, 2022)

Peran orang tua sebagai teladan dalam penggunaan gadget bagi anak-anak usia dini sangatlah esensial (Ulya & Diana, 2021). Selain itu metode pendidikan keluarga yang paling efektif adalah keteladanan dan pembiasaan yang konsisten dari orang tua. Anak-anak dapat mempelajari nilai-nilai positif dengan meniru perilaku orang tua, baik di dalam rumah maupun di luar rumah (Hasni U, 2021). Sebagai contoh, orang tua yang kerap memakai gadget secara berlebihan atau hanya berinteraksi dengan anak sambil terpaku pada layar akan kesulitan menanamkan nilai pembatasan waktu layar kepada anak. Karenanya, untuk mengelola penggunaan gadget secara efektif, orang tua wajib menjadi panutan positif bagi anak-anak mereka (Mita & Widjayatri, 2023).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa peran orang tua dalam menetapkan dan menerapkan aturan lama penggunaan gadget pada anak usia 5-6 tahun merupakan hal yang sangat penting untuk dikaji. Penelitian mengenai hal ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih jelas tentang bagaimana orang tua mengelola penggunaan gadget pada anak, faktor apa saja yang mendukung dan menghambat, serta sejauh mana aturan tersebut berpengaruh terhadap perkembangan anak. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi orang tua, pendidik, dan pihak terkait dalam menyusun strategi pengasuhan yang lebih bijak dan seimbang dalam menghadapi perkembangan teknologi digital.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain fenomenologi untuk menggali pengalaman mendalam orang tua dalam menetapkan aturan lama penggunaan gadget pada anak usia 5-6 tahun. Pendekatan ini dipilih karena sifatnya yang eksploratif dan fleksibel dalam menangkap makna, persepsi, serta praktik pengasuhan secara alami. Penelitian dilaksanakan di TK Al-Muttaqin, Dusun Baru, Desa Sungai Duren dengan melibatkan 7 orang tua yang rata-rata merupakan ibu dari anak usia 5-6 tahun melalui purposive sampling hingga mencapai saturasi data

Pengumpulan data dilakukan melalui triangulasi metode yang mencakup wawancara mendalam semi-struktural dan dokumentasi foto. Wawancara dilakukan dengan durasi 20-30 menit per sesi menggunakan pedoman dengan 13 pertanyaan terbuka yang dikelompokkan

dalam tiga tema: proses pembentukan aturan, strategi implementasi, dan evaluasi efektivitas. Dokumentasi berupa foto saat proses wawancara untuk mendukung konteks situasional, dengan semua rekaman wawancara ditranskrip verbatim setelah mendapat persetujuan etis responden.

Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menggunakan metode triangulasi waktu. Triangulasi waktu dilakukan dengan cara melakukan wawancara pada waktu yang berbeda, baik pada hari maupun jam yang berbeda, untuk melihat konsistensi informasi yang diberikan oleh informan. Menurut Sugiyono (2019), triangulasi waktu bertujuan untuk menguji kredibilitas data dengan membandingkan data yang diperoleh pada situasi dan waktu yang berbeda.

Prosedur penelitian berjalan bertahap mulai dari persiapan (identifikasi responden dan uji coba instrumen), pengumpulan data (wawancara dan dokumentasi foto), hingga analisis data menggunakan model Miles & Huberman (1994). Tahap analisis mencakup reduksi data melalui pengodean tematik (aturan waktu, resistensi anak, konsistensi orang tua), penyajian data dalam matriks dan narasi kasus, serta penarikan kesimpulan melalui interpretasi pola. Keabsahan data dijamin melalui triangulasi sumber, member checking, peer debriefing, dan audit trail lengkap proses penelitian. (Ash-Shiddiqi H, 2025)

Etika penelitian dijaga ketat dengan informed consent dari semua partisipan, kerahasiaan identitas melalui kode (O1-O9), serta hak responden untuk mundur kapan saja tanpa konsekuensi. Pendekatan ini memastikan temuan penelitian kredibel, transferable, dan dapat dipercaya dalam mengungkap peran orang tua secara komprehensif.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini diperoleh dengan teknik wawancara mendalam secara langsung kepada informan sebagai bentuk pencarian dan dokumentasi langsung di lapangan. Kemudian peneliti juga memakai teknik observasi sebagai cara untuk melengkapi data yang telah ditemukan. Penelitian ini berfokus pada peran orang tua dalam aturan lama penggunaan gadget. Penelitian ini melibatkan 7 informan, yang merupakan orang tua dari anak-anak prasekolah di TK Al-Muttaqin, menjadi sumber data utama untuk mendapatkan informasi mendalam tentang perkembangan bahasa anak-anak..

Hasil wawancara dengan 7 orang tua 5-6 tahun anak-anak di TK Al-Muttaqin, dilakukan selama dua sesi pada hari yang berbeda satu yang berfokus pada pengawasan sehari-hari pola dan lainnya pada manajemen waktu dan pengaturan konten mengungkapkan perbedaan besar dalam bagaimana mereka mengawasi dan mengelola anak-anak mereka menggunakan gadget. Berikut hasil wawancara yang telah dilakukan :

a. Peran orang tua dalam pengawasan penggunaan gadget anak

Beberapa orang tua tetap dekat dan mengawasi anak-anak mereka saat mereka menggunakan gadget, seperti duduk di sebelah mereka dan berbicara tentang apa yang mereka tonton untuk membantu perkembangan kemampuan bahasa mereka. Orang lain hanya check-in atau melalui pemberitahuan atau cepat terlihat tanpa banyak interaksi. Beberapa menggunakan aplikasi kontrol orang tua seperti YouTube Kids atau Google Family Link untuk memfilter konten yang lebih aman dan lebih mendidik, meskipun keterlibatan mereka dalam pemantauan bervariasi, mulai dari menetapkan batas waktu harian 30 menit hingga hanya bersikap pasif.

Selain itu, semua orang tua setuju bahwa anak-anak mereka tidak pernah menggunakan gadget mereka sendiri, termasuk membuka kunci ponsel atau aplikasi, untuk memastikan

mereka selalu diawasi dan untuk menghindari paparan konten yang tidak pantas yang dapat merusak perkembangan bahasa awal mereka.

b. Peran orang tua sebagai pembimbing penggunaan gadget anak

Dalam situasi tertentu, seperti ketika seorang anak kesulitan menemukan konten yang cocok untuk ditonton, orang tua secara aktif membantu dengan memandu pemilihan video Pendidikan seperti menyarankan video cerita interaktif atau lagu berbahasa Indonesia dan membantu menavigasi aplikasi untuk membangun keterampilan literasi digital anak-anak dari usia dini. Sebagian besar bimbingan orang tua ini dilakukan oleh ibu sebagai pengawas utama (6 dari 7 responden), diikuti oleh ayah yang bergiliran tergantung jadwal harian keluarga, seperti pada akhir pekan atau malam hari, mencerminkan peran pengasuhan tradisional dalam masyarakat Indonesia. Orang tua juga menggunakan gadget secara bertanggung jawab dengan menampilkan konten berkualitas tinggi seperti saluran pendidikan tentang alfabet atau cerita moral, dan mereka melakukan percakapan sederhana dengan anak-anak mereka tentang risiko (seperti kecanduan layar) dan manfaat (seperti stimulasi kosakata) gadget, yang membantu memperkaya perkembangan bahasa reseptif dan ekspresif anak. Namun, salah satu responden jelas tidak memberikan akses gadget kepada anaknya sama sekali, berdasarkan prioritas interaksi tatap muka dan permainan fisik untuk mendukung penguasaan bahasa alami, menunjukkan pendekatan yang lebih ketat terhadap paparan media digital di tengah maraknya pengaruh teknologi.

c. Peran orang tua sebagai teladan bagi anak

Orang tua biasanya menetapkan batasan waktu yang fleksibel untuk penggunaan gadget berdasarkan aturan keluarganya, dengan sesi mulai dari 15 menit (untuk kegiatan pendidikan singkat, seperti yang dilaporkan oleh dua orang tua) hingga maksimal 2 jam (untuk satu orang tua saat istirahat sekolah). Kebanyakan orang tua (empat di antaranya) membatasi penggunaan sehari-hari hingga 30-60 menit untuk menjaga keseimbangan dengan aktivitas non-digital. Hal ini menunjukkan bahwa waktu penggunaan gadget dipengaruhi oleh berbagai situasi, seperti saat anak membutuhkan hiburan sambil menunggu makan malam, atau saat orang tua sibuk dengan pekerjaan rumah. Itu juga bisa terjadi selama keadaan darurat, seperti menenangkan anak yang menangis. Namun, batasan ini masih dikelola secara ketat menggunakan pengatur waktu dan diskusi sebelum digunakan untuk menghindari kecanduan dini. Pendekatan pengawasan yang mendidik dan aktif ini tidak hanya mengurangi risiko masalah perkembangan bahasa yang disebabkan oleh terlalu banyak waktu layar, tetapi juga memaksimalkan manfaat gadget dengan menggunakannya sebagai alat untuk pengembangan kosa kata melalui konten terstruktur.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan wawancara dengan tujuh orang tua terhadap anak usia 5-6 tahun, dapat disimpulkan bahwa peran orang tua dalam mengawasi dan mengatur penggunaan gadget anak cukup bervariasi. Beberapa orang tua memberikan pengawasan langsung dan pemantauan aktif, sementara yang lain memiliki pengawasan terbatas tetapi tetap mempertahankan kontrol atas akses anak-anak mereka. Menggunakan aplikasi ramah anak, menetapkan batasan akses mandiri, dan melibatkan orang tua dalam membantu anak memilih konten yang sesuai menunjukkan bahwa ada kesadaran akan pentingnya pengawasan untuk melindungi anak dari paparan konten yang tidak sesuai.

Selain itu, waktu yang dihabiskan anak-anak menggunakan gadget biasanya diatur secara fleksibel dan berdasarkan situasi, dengan batasan waktu yang sesuai dengan aturan masing-masing keluarga. Meskipun ada perbedaan dalam bagaimana batasan waktu ditetapkan dan didekati, orang tua umumnya berusaha mencegah terlalu banyak penggunaan gadget dengan

menunjukkan contoh positif dan menggunakan metode pendidikan. Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas pengelolaan penggunaan gadget bukan hanya tentang berapa banyak waktu yang dihabiskan, tetapi juga tentang kualitas dukungan, komunikasi, dan peran aktif yang dimainkan orang tua dalam membantu anak berkembang dengan baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak yang telah memberikan kontribusi berharga. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya disampaikan kepada 7 orang tua murid TK Al Muttaqin yang bersedia meluangkan waktu untuk berpartisipasi dalam dua sesi wawancara mendalam pada hari yang berbeda, sehingga data primer mengenai pola pengawasan dan pengaturan gadget dapat diperoleh secara lengkap dan akurat.

Terima kasih juga disampaikan kepada guru dan staf TK Al Muttaqin yang telah memfasilitasi proses pengumpulan data serta memberikan dukungan logistik selama pelaksanaan wawancara di lingkungan sekolah. Tak lupa, apresiasi mendalam untuk dosen pembimbing dan rekan peneliti yang telah memberikan arahan metodologis, masukan kritis, serta dukungan moril sepanjang proses penelitian ini.

Sebagai penutup, kami berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat nyata bagi pengembangan praktik pengasuhan anak di TK Al-Muttaqin dan lembaga pendidikan anak usia dini lainnya di Indonesia, khususnya dalam merancang strategi pemantauan penggunaan gadget yang optimal untuk mendukung perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun. anak-anak di era digital yang penuh tantangan ini. Temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan bagi orang tua, guru, dan pembuat kebijakan pendidikan untuk menyeimbangkan manfaat teknologi dengan interaksi tatap muka, guna mencegah kecanduan layar dan mendorong pemerolehan kosa kata secara alami. Mohon maaf atas segala kekurangan yang mungkin masih ada dalam penelitian ini, baik dalam metodologi, kedalaman analisis, maupun penyajian data, dan peneliti terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelia, J. (2024). Peran Orang Tua Dalam Pemanfaatan Teknologi Digital Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Ullu Azmi Lampung Selatan. Skripsi Sarjana, UIN Raden Intan Lampung.
- Ash-Shiddiqi H, S. R. (2025). Kajian Teoritis: Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Edukatif*, 333-343
- Hasni, U. (2021). Peran orangtua dalam mendidik anak sejak usia dini di lingkungan keluarga. *BUHUTS AL ATHFAL: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 1(2), 200-213.
- Hijriyani SY, A. R. (2020). Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 16-28.
- Isyanawulan, G., Soraida, S., Wulindari, A., Hendarso, Y., & Istiqoma. (2024). Literasi digital melalui edukasi keluarga tentang bahaya penggunaan gadget bagi anak. *Bantenese Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6, 222-234
- Itsna MN, R. R. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Pada Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Institut Pesantren Sunan Drajat (INSUD)*, 60-70.
- Mita, M. L., & Widjayatri, RR. D. (2023). Peran orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak usia dini generasi alpha. *Journal Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 1-13

- Novianti R, G. M. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini; Tantangan Baru Orang Tua Milenial. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1000-1010.
- Oktafia, D. P., Triana, N. Y., & Suryani, R. L. (2022). Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Pada Anak Usia Prasekolah: Literatur Review. *Borneo Nursing Journal (BNJ)*, 4(1), 31-47
- Rahayu SN, E. M. (2021). Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 202-210.
- Romadhon, S., Sari, M. C., & Alatas, M. A. (2024). Dampak Pemanfaatan Gawai terhadap Pemerolehan Bahasa Anak Usia 3-6 Tahun: Pendekatan Ramah Anak. Kiddo: *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 478-490
- Sefianti, A. V., Hawa, A., & Blagov, A. (2023). Strategi Menjaga Kesehatan Mata Anak SD Di Era Digital. *JANACITTA*, 6(2), 134-144
- Setiadi MF, M. S. (2024). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis dan Keagamaan Anak Usia Dini (TK dan SD) dalam Perspektif Pendidikan Agama Islam. *Muaddib : Islamic Education Journal*, 1-11.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, R&D). Bandung: Alfabeta
- Ulya, N., & Diana, R. R. (2021). Peran pola asuh orang tua dalam meningkatkan kepercayaan diri pada anak usia. *Jurnal Golden Age*, 5(02), 304-313.