



Peran Orang Tua dalam Pendampingan Anak Usia Dini Bermain *Gadget*

Ratih Agustin Wulandari¹, Erlina Purwaningsih², Darussalam³, Oktaviani⁴, Wandira⁵
^{2,3,4,5}Manajemen, Fakultas Hukum Ekonomi Bisnis, Universitas Dharmas Indonesia, Kota Dharmasraya,
Indonesia

¹Hukum, Fakultas Hukum Ekonomi Bisnis, Universitas Dharmas Indonesia, Kota Dharmasraya,
Indonesia

Email: ¹wulandariagustin88@gmail.com, ²erlina212018@gmail.com, ³darussalam3900@gmail.com,
⁴oktaviany305@gmail.com, ⁵wawansaja1108@gmail.com

Abstrak

Bentuk pendampingan orang tua yang diberikan hanya berupa nasihat, tetapi ada juga keseharian anak yang masih kurang mendapatkan perhatian atau pendampingan karena orang tua yang sibuk bekerja. Penelitian ini bertujuan menganalisis peran orang tua dalam pendampingan anak usia dini bermain *gadget*. Jenis penelitian adalah penelitian kualitatif. Penelitian dilakukan oleh orang tua dan anak berusia 2 tahun 7 bulan dengan subyek 1 orang anak balita dan 1 orang tua balita di Jorong Sungai Atang, Kenagarian Batu Rijal Kecamatan Padang Lawas, Kabupaten Dharmasraya. Metode pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa orang tua balita tersebut sibuk bekerja yaitu menjahit. Kendalanya yaitu orang tua kurang memahami bahaya dan efek penggunaan *gadget* bagi anak usia dini. Solusi untuk mengatasi kendala yang dihadapi orang tua dalam pendampingan anak usia dini bermain *gadget* adalah dengan mendampingi anak dalam setiap aktivitas, mengajaknya berbicara, mengajari anak untuk bersosialisasi dengan tetangga, mengajak anak bermain diluar rumah. Oleh karena itu, orang tua dapat memberikan batasan waktu penggunaan *gadget*, selektif dalam memilihkan aplikasi untuk anak, menemani anak saat menggunakan *gadget*, melatih anak untuk bertanggung jawab atas penggunaan *gadget* dan orang tua berusaha mengawasi anak dalam berinteraksi sosial dengan baik.

Kata Kunci: Peran Orang Tua, Anak Usia Dini, Gadget, Tumbuh Kembang Anak, Efek Gadget

Abstract

The form of parental assistance provided is only in the form of advice, but there are also children who do not receive attention or assistance in their daily lives because parents are busy working. This study aims to analyze the role of parents in accompanying early childhood playing gadgets. This type of research is qualitative research. The study was conducted by parents and children aged 2 years and 7 months with the subject being 1 toddler and 1 toddler's parents in Jorong Sungai Atang, Kenagarian Batu Rijal, Padang Lawas District, Dharmasraya Regency. Methods of data collection using interviews, observation, and documentation. Data analysis using qualitative analysis. The results showed that the toddler's parents were busy working, namely sewing. The obstacle is that parents do not understand the dangers and effects of using gadgets for early childhood. The solution to overcome the obstacles faced by parents in assisting young children to play gadgets is to accompany children in every activity, invite them to talk, teach children to socialize with neighbors, invite children to play outside the home. Therefore, parents can set time limits for using gadgets, be selective in choosing applications for children, accompany children when using gadgets, train children to be responsible for using gadgets and parents try to supervise children in social interaction properly.

Keywords: *The Role of Parents, Early Childhood, Gadgets, Child Development, Gadget Effects*

PENDAHULUAN

Gadget memiliki pengaruh besar terhadap kehidupan manusia, demikian pula terhadap anak-anak. Dari segi psikologis, masa kanak-kanak adalah masa keemasan dimana anak-anak belajar mengetahui apa yang belum diketahuinya. Jika masa kanak-kanak sudah mencandu dan terkena dampak negatif oleh *gadget*, maka perkembangan anakpun akan terhambat, karena pengalaman masa kecil mempunyai pengaruh yang kuat terhadap perkembangan berikutnya. Selain itu, tanpa disadari anak sering menerapkan “*What You See is What You Get*”. Penerapan ini memiliki makna apa yang dilihat oleh anak adalah sebuah pelajaran, apa bila tanpa bimbingan yang terarah dan terpadu dari orang tua dan keluarga, perkembangan anak akan mengarah pada sisi negatif. Oleh karena itu, orang tua dituntut lebih kreatif dalam mendidik anak, menyediakan sarana bermain, belajar dan media lainnya yang lebih sehat dan sesuai dengan masa tumbuh kembang anak mereka, terutama di masa emas anak usia dini, sebab peran orang tua sangat penting dalam perkembangan teknologi terhadap anak, orang tua harus cermat dan membimbing anak dalam penggunaan *gadget*, karena fasilitas yang disediakan oleh *gadget* tidak hanya menimbulkan dampak positif tetapi juga dapat menimbulkan dampak negatif. Sedangkah usai dini merupakan tahap perkembangan dari kecerdasan motorik, kecerdasan berfikir, kecerdasan emosional, bahasa serta komunikasi ini menunjukkan bahwa anak usia dini adalah aset masa depan suatu bangsa yang harus diperhatikan dalam setiap tahap masa perkembangan. (Indian Sunita, Eva Mayasari, 511)

Pendampingan orang tua terhadap balita sangatlah berpengaruh bagi balitanya itu sendiri. Dimana dimasa pertumbuhannya anak butuh perhatian dan peran aktif orang tua terutama seorang ibu. Ibu adalah rumah bagi anaknya, ibu adalah guru pertama yang mengajarkan kepada anak bagaimana cara berbicara, berjalan, kasih sayang, perhatian, penghargaan dan lain-lain.

Keluarga/orangtua berfungsi untuk memastikan bahwa anaknya sehat dan aman, memberikan sarana dan prasarana untuk mengembangkan kemampuan sebagai bekal di kehidupan sosial, serta sebagai media dalam menanamkan nilai sosial dan budaya sedini mungkin. Orangtua memberikan kasih sayang, penerimaan, penghargaan, pengakuan, dan arahan kepada anaknya.

Hubungan antara orangtua dan anak sangat penting untuk membangun kepercayaan terhadap orang lain dan diri sendiri. Selain itu juga dapat membantu perkembangan sosial, emosional, dan kognitif pada anak. Penelitian menyebutkan bahwa hubungan antara orangtua dan anak yang hangat, terbuka, dan komunikatif; terdapat batas yang wajar antar usia; menyampaikan alasan terkait hal-hal yang tidak boleh dilakukan anak, akan meningkatkan rasa percaya diri dan juga performa di sekolah maupun lingkungan masyarakat. Selain itu anak akan lebih terhindar dari hal-hal negatif seperti, depresi dan penggunaan narkoba.

Budaya, kepercayaan, tradisi, dan nilai yang dianut dalam suatu keluarga juga mempengaruhi tumbuh kembang anak. Dalam suatu penelitian yang dilakukan pada orangtua Cina-Amerika menyebutkan bahwa para orang tua memiliki cukup andil dalam mengatur tingkah laku anaknya, sehingga masalah terkait penyimpangan perilaku pada anak jarang dijumpai.

Pada masa remaja-dewasa muda, orangtua memiliki tugas dan peran baru seiring dengan berubahnya kebutuhan anak pada masa ini. Perubahan yang terjadi pada masa ini adalah perubahan secara fisik, kognitif, dan juga sosial. Anak akan mulai melepaskan diri dari ketergantungan pada keluarga dan mulai fokus pada kehidupan sosial di luar rumah. Tantangan bagi orangtua adalah bagaimana harus menyeimbangkan antara mempertahankan ikatan dalam keluarga dan meningkatkan otonomi anak seiring dengan bertambahnya usia dan pendewasaan pada anak. Dalam suatu penelitian disebutkan bahwa orangtua yang tetap mempertahankan komunikasi yang baik dan hangat memiliki anak dengan luaran lebih baik dalam kehidupan sosialnya, tidak menggunakan narkoba, mengalami gangguan cemas dan depresi yang lebih sedikit daripada anak dengan orangtua yang tidak menjaga komunikasi pada masa remaja-dewasa muda.

Keberhasilan tumbuh kembang anak dipengaruhi oleh faktor lingkungan, mulai dari lingkungan keluarga hingga masyarakat luas. Peran keluarga utamanya orangtua sangat penting dalam membentuk lingkungan keluarga yang harmonis, penuh kasih sayang, dan pengertian. Mengapa peran keluarga utamanya orangtua sangat penting? Lingkungan paparan pertama dan tersering bagi anak-anak adalah keluarga. Pembentukan karakter dan proses tumbuh kembang pertama kali dimulai dari sini. Anak-anak harus dipersiapkan sedini mungkin untuk menjadi penentu kehidupannya nanti. Harus dipersiapkan untuk bisa membuat keputusan sendiri dan tumbuh menjadi pribadi yang kompeten di masyarakat. Proses ini dapat didapatkan sedini mungkin tergantung pada lingkungan tempat tinggal anak dibesarkan.

Oleh karena itu, kondisi yang optimal di rumah, pemenuhan nutrisi yang cukup, dan interaksi antar orangtua maupun dengan anak sangat mempengaruhi perkembangan dan perilaku anak. Orangtua bertanggungjawab untuk menyediakan lingkungan yang aman, memantau aktivitas anak, membantu mengembangkan emosi sosial dan kognitif, serta menyediakan arahan dan panduan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan menyediakan lingkungan rumah yang aman dan kondusif, anak akan senang bermain, mengeksplorasi hingga menemukan berbagai hal baru yang dapat meningkatkan level perkembangan kognitif, sosial, dan emosional. Harapannya kelak dapat menjadi pribadi yang bertanggungjawab dan produktif.

METODE

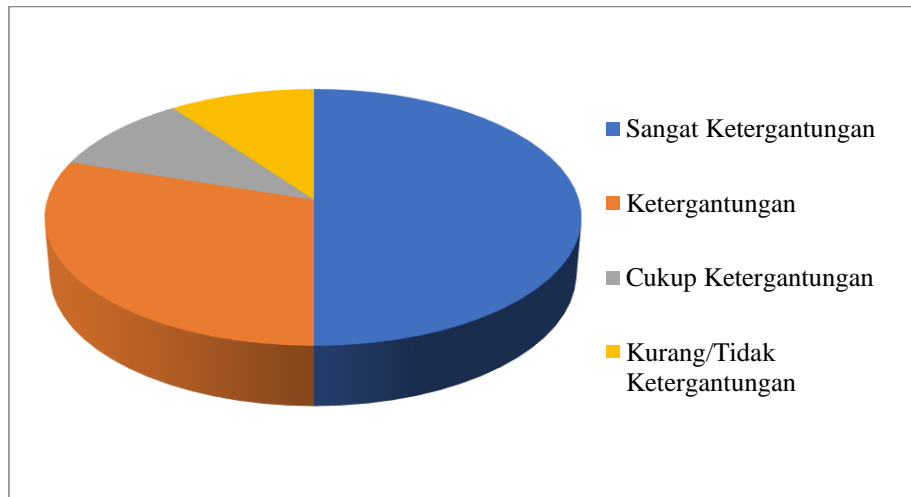
Metode penelitian adalah penelitian kualitatif dikenal dengan istilah *naturalistic inquiry* (ingkui alamiah). Penelitian kualitatif adalah penelitian tidak adakan hitungan angka, karena penelitian memberi gambaran kondisi lapangan factual, sistematis, sifat hubungan fenomena yang dimiliki. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme digunakan atau interpretif, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi, data yang diperoleh cenderung data kualitatif, analisis data bersifat induktif/kualitatif dan hasil penelitian kualitatif bersifat untuk memahami makna, memahami keunikan, mengkonstruksi fenomena, dan menemukan hipotesis. Data dalam penelitian diperoleh melalui upaya observasi, wawancara dan dokumentasi dengan empat orang tua siswa dan empat siswa sekolah dasar di kota duri. Keabsahan dari penelitian menggunakan 2 Triangulasi yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik, untuk triangulasi sumber yang akan mengarah pada orang tua dan siswa sekolah dasar. Sedangkan triangulasi teknik maka akan dilanjutkan arahan sumber data kepada orang tua untuk memastikan data lengkap. Triangulasi untuk menguji tingkat keterpercayaan penelitian kualitatif. Teknik ini lebih mengutamakan efektivitas hasil penelitian. aktivitas analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif berlangsung terus menerus sampai tuntas, hingga datanya sudah penuh, langkah –langkah pengolahan data selama dilapangan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan wawancara dan dokumentasi, pengumpulan dan sumber data adalah orang tua balita Jorong Sungai Atang, Kenagarian Batu Rijal Kecamatan Padang Lawas Kabupaten Dharmasraya. Reduksi data merupakan langkah yang bertujuan untuk memahami narasi yang dipresentasikan oleh data, sehingga dapat memperbaiki, mengelompokkan, membimbing, mengklarifikasi dan memfokuskan pada langkah-langkah tersebut sehingga dapat menggambarkan data. Reduksi data bertujuan menrangkum, memilih hal yang utama dan fokus kepada hal penting. Demikian data yang direduksi akan memberikan gambaran yang jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data. Reduksi data merupakan data yang sudah terkumpul dari hasil penelitian lapangan dan dibuat dalam rangkuman.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Hasil penelitian yang bertujuan untuk menganalisis peran orang tua dalam pendampingan anak usia dini bermain *gadget* di Jorong Sungai Atang, memperoleh data yang berkaitan dengan peran orang tua dalam pendampingan tumbuh kembang anak. Peran orang tua dalam pendampingan anak usia dini bermain gadget adalah dengan Pendampingan orang tua terhadap balita sangatlah berpengaruh bagi balitanya itu sendiri. Dimana dimasa pertumbuhannya anak butuh perhatian dan peran aktif orang tua terutama seorang ibu. Ibu adalah rumah bagi anaknya, ibu adalah guru pertama yang mengajarkan kepada anak bagaimana cara berbicara, berjalan, kasih sayang, perhatian, penghargaan dan lain-lain. Keberhasilan tumbuh kembang anak dipengaruhi oleh faktor lingkungan, mulai dari lingkungan keluarga hingga masyarakat luas. Peran keluarga utamanya orangtua sangat penting dalam membentuk lingkungan keluarga yang harmonis, penuh kasih sayang, dan pengertian.



Grafik 1. Anak usia dini yang sudah ketergantungan bermain *gadget*

Grafik diatas menjelaskan 4 hasil observasi dari 10 anak usia dini, bahwa yang pertama, 5 dari 10 anak usia dini sangat ketergantungan bermain *gadget*, dalam hal ini anak yang sangat ketergantungan mempunyai emosi yang sulit dikendalikan, suka menyendiri dan kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Yang kedua, 3 dari 10 anak usia dini Ketergantungan bermain *gadget*, ketergantungan dalam artian bahwa anak tersebut secara psikologis mudah emosi saat merasa diganggu dalam bermain *gadget*, namun emosinya masih dalam tahap yang bisa dikendalikan. Yang ketiga, cukup ketergantungan, 1 dari 10 anak usia dini sudah mulai ketergantungan bermain *gadget*, namun masih dalam kendali orang tua. Yang terakhir, kurang/tidak ketergantungan, 1 dari 10 anak usia dini tida ketergantungan bermain *gadget*, dalam hal ini anak memang meminta untuk bermain *gadget* namun jika *gadget* nya diminta atau tidak diberikan, anak tersebut tidak emosi dan tidak merengek.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang bertujuan untuk menganalisis peran orang tua dalam pendampingan anak usia dini bermain *gadget* di Jorong Sungai Atang, memperoleh data yang berkaitan dengan peran orang tua. Beberapa hasil penelitian yang berkaitan dengan pentingnya peran orang tua dalam perkembangan anak usia dini. Temuan pertama, pertumbuhan kognitif, dimasa pertumbuhan peran orang tua dalam menerapkan pola asuh yang baik berdampak positif pada pertumbuhan kognitif, sosial, serta kemampuan memecahkan masalah. Pola asuh positif juga mempengaruhi cara mereka dalam merespon sekaligus membantu si kecil tumbuh jadi pribadi yang baik. Interaksi dan stimulasi di usia dini sangat penting. Kedua hal tersebut membuat si kecil dapat memahami dan menguasai masalah dengan baik sekaligus belajar nilai-nilai kedisiplinan, manajemen waktu serta pemecahan masalah dengan efektif melalui rutinitas simple di rumah.

Temuan kedua, pertumbuhan sosiokultural, anak-anak mengamati bagaimana pasangan berinteraksi dan bagaimana perselisihan diselesaikan dalam keluarga. Dari pengamatan ini mereka menyerap berbagai nilai baik dan penting untuk tumbuh dewasa. Anak belajar bagaimana menjaga perilaku saat bersama orang lain, bagaimana cara bermain ketika sedang bersama-sama, semangat tim, memilih teman yang tepat dan banyak lagi.

Temuan ketiga, perkembangan fisik, mencapai *milestones* terkait usia bukan satu-satunya tujuan. Di usia pertumbuhan anak-anak mempelajari banyak hal, termasuk cara menjaga kesehatan, berolahraga, bekerjasama, menjaga pola makan, dan tumbuh di lingkungan yang tepat dengan cara bermain dan belajar. Dengan bimbingan yang tepat dari orang tua anak-anak dapat belajar mengenai kebiasaan berolahraga serta pola makan yang baik untuk mencapai perkembangan fisik yang ideal. Orang tua harus tahu bahwa anak-anak adalah imitator terbaik sehingga orang tua waib memberi contoh dengan baik.

Temuan yang terakhir, perkembangan mental dan spiritual, bimbingan orang tua membantu si kecil belajar berinovasi, menerima kegagalan dan cara mengatasinya, belajar disiplin menerima tanggapan, dan konsep *reward and punishment*. Segala hal yang mereka pelajari ini membentuk cara mereka merespons rangsangan, sehingga membentuk pola piker tertentu secara mental. Selain itu, anak-anaj juga mempelajari spiritualitas, agama, beribadah, membedakan hal baik dan buruk, sekaligus memiliki nilai-nilai etis dan menghargai orang tua dan lainnya. Mengajarkan lebih dapat memberikan si kecil tujuan dalam hidupnya.

Temuan ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya yang mengatakan bahwa orang tua memiliki peran tinggi dalam berperan pendampingan anak usia dini dalam bermain *gadget* oleh orang tua. Orang tua memiliki pengaruh penting dalam mendampingi anak selama tumbuh kembangnya, apalagi di era teknologi, dimana anak usia dini sudah mengenal *gadget*, efek *gadget* ini sangat besar apalagi untuk anak usia dini. Pengguna *gadget* yang berlebihan akan membawa dampak buruk bagi perkembangan social dan emosional anak. Dampak buruk penggunaan *gadget* pada anak antara lain anak menjadi pribadi tertutup, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, dan ancaman *cyberbullying*.

Membangun kecerdasan emosional anak, yang membantu mereka memilih bagaimana berperilaku atau berinteraksi dengan orang lain dengan cara yang paling efektif, merupakan bagian penting dari perkembangan emosi. pedoman perasaan pada remaja yang mengarahkan perasaan yang mereka rasakan. diharapkan jujur dan mengalami emosi yang menyenangkan dan tidak menyenangkan. Ketika seorang anak beranjak dewasa, orang tua mengajari mereka untuk tidak mengekspresikan emosinya. Misalnya, mereka mengajari mereka untuk tidak tersenyum di depan umum saat sedih atau meninggalkan ruangan saat marah. Anak-anak muda akan mengasimilasi pembagian antara sentimen dan aktivitas. Anak mulai memahami bahwa perasaan dan tindakan dapat dibedakan.

Anak-anak juga diajarkan oleh orang tua bagaimana mengendalikan emosi mereka dengan menyuruh mereka menghitung sampai 10 ketika mereka sedang marah. Walaupun anak sedang mengalami sensasi emosi yang tidak menyenangkan, hal ini akan membantu anak dalam menunjukkan perilaku yang sesuai dengan lingkungannya. Kemampuan seorang anak untuk mengendalikan emosinya tumbuh seiring bertambahnya usia. Dia mulai memahami seberapa banyak ekspresi yang harus dia berikan pada suasana hati tertentu, dan dia menyadari bagaimana suasana hati itu memengaruhi cara dia berinteraksi dengan orang lain. kurang suasana hati yang positif atau beresalah untuk tidak merasakannya sama sekali. Akibatnya, pengaturan emosi individu dikatakan optimal jika anak mampu mengendalikan dan memahami emosinya. Orang tua dapat membantu anak mereka mengembangkan emosi sehari-hari anak mereka dengan melakukan hal berikut:

1. Berbicara dengan anak-anak tentang perasaan gembira, marah, sedih, terkejut, dan kecewa
2. Bermain game dan mendengarkan cerita dengan mereka tentang pengalaman mereka mengamati perasaan senang, marah, sedih, terkejut, dan kecewa orang lain, di antara emosi lainnya
3. Membantu anak-anak dalam membuat pengaturan. Anak-anak muda dapat mengantisipasi saat-saat yang akan mereka hadapi.
4. Membantu anak memahami hubungan antara situasi dan emosi tertentu.
5. Anak-anak belajar bahwa perasaan dan tindakan dapat dipisahkan. Misalnya, tersenyum di depan umum meskipun Anda sedih.
6. Anak-anak menemukan strategi untuk mengendalikan emosi mereka. Misalnya saat sedang marah, hitung sampai 10.

(Irma Farida Batu Bara, Enjelina, Sri Rezeki Jelita Rajagukguk, Jeni Trimaya Lumban Toruan, Juni Hastuti Harianja, Maria Widiastuti, 344-345)

Kutipan dan Acuan

Gadget memang memiliki dampak positif bagi pola pikir anak yaitu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan anak. Tetapi dibalik kelebihan tersebut juga dapat berdampak buruk pula bagi daya kembang anak.

Berbagai radiasi didalam *gadget* yang dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak bila anak sering menggunakan *gadget*. Selain itu, juga dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak menjadi kurang interaktif dan lebih suka sendiri dengan zona nyamannya bersama *gadget*. Sehingga menimbulkan sikap individualis pada anak dan kurangnya sikap peduli terhadap sesama baik terhadap orang tua teman, maupun orang lain. Selain itu, dampak positif penggunaan *gadget* antara lain, yang pertama adalah *gadget* akan membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak artinya kemampuan seseorang untuk bisa menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman. Jika perkembangan zaman sekarang muncul *gadget*, maka anak pun harus tahu cara menggunakannya karena salah satu fungsi adaptif manusia zaman sekarang adalah harus mampu mengikuti perkembangan teknologi. Sebaliknya, anak yang tidak bisa mengikuti perkembangan teknologi bisa dikatakan fungsi adaptifnya tidak berkembang secara normal. Nilai positif lain adalah *gadget* memberi kesempatan anak untuk leluasa mencari informasi. Apalagi anak-anak sekolah sekarang dituntut untuk mengerjakan tugas melalui internet.

Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak akan berdampak negatif karena dapat menurunkan daya konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak untuk dapat mengerjakan berbagai hal yang semestinya dapat mereka lakukan sendiri. Dampak lainnya adalah semakin terbukanya akses internet dalam gadget yang menampilkan segala hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak. Banyak anak yang mulai kecanduan gadget dan lupa bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya yang berdampak psikologis terutama krisis percaya diri, juga pada perkembangan fisik anak.

Radiasi gelombang elektromagnetik dari gadget memang tidak terlihat, efeknya pun tidak terasa secara langsung. Untuk itu orangtua harus secara bijak mengawasi dan melakukan seleksi terhadap instrument permainan yang digunakan anak-anak saat bermain. Kebiasaan anak-anak dalam bermain gadget saat ini memang tidak bias dipungkiri, namun ada baiknya tidak selalu bermain, atau paling tidak membatasi waktu bermain gadget, karena alasan radiasi diatas. Sebenarnya kegiatan bermain merupakan kegiatan utama anak yang nampak mulai sejak bayi. Kegiatan ini penting bagi perkembangan kognitif, sosial, dan kepribadian anak pada umumnya. Anak juga bisa mulai memahami hubungan antara dirinya dan lingkungan sosialnya melalui kegiatan bermain, belajar bergaul dan memahami aturan ataupun tata cara pergaulan. Namun sekarang anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain gadget daripada bermain dengan teman sebaya, yang bisa menimbulkan sifat individualis dan egosentris, serta tidak memiliki kepekaan terhadap lingkungan sekitar.

Jadi orangtua, walaupun memberikan itu (*gadget*), harus mengontrol anak-anak yang menggunakannya. Ada jam-jam tertentu anak pegang HP, ada jam-jam tertentu anak bersama orangtua, dan ada masa nya pula anak bisa bermain dengan teman sebaya nya.

Oleh karena itu, perlunya pemahaman mengenai pengaruh *gadget* terutama bagi orangtua, agar anaknya dapat dibatasi penggunaannya dan daya kembang anak dapat berkembang dengan baik dan menjadi anak yang aktif, cerdas, dan interaktif terhadap orang lain. Alasan pemilihan judul paper ini yaitu “Peran Orang Tua Dalam Pendampingan Anak Usia Dini Bermain *Gadget*“ karena masih kurangnya pemahaman orangtua mengenai dampak akibat penggunaan *gadget* bagi anak yang berakibat pada daya kembang anak itu sendiri (Vivi Yumarni, 2022 : 108).

KESIMPULAN

Peran orang tua dalam pendampingan anak usia dini bermain gadget di Jorong Sungai Atang, Kenagarian Batu Rijal, Kecamatan Padang Lawas, Kabupaten Dharmasraya yaitu menerapkan pola asuh yang baik berdampak positif pada pertumbuhan kognitif, sosial, serta kemampuan memecahkan masalah, mengamati pertumbuhan sosiokultural pada anak, dengan bimbingan yang tepat dari orang tua anak-anak dapat belajar mengenai kebiasaan berolahraga serta pola makan yang baik untuk mencapai perkembangan fisik yang ideal, bimbingan orang tua membantu si kecil belajar berinovasi, menerima kegagalan dan cara mengatasinya, belajar disiplin menerima tanggapan, dan konsep *reward and punishment*. Kendala orang tua dalam mendampingi anak usia dini bermain *gadget* adalah orang tua terlalu sibuk dengan pekerjaan dan menganggap enteng bahwa anak akan diam jika diberi gadget. Solusi untuk mengatasi kendala yang dihadapi orang tua dalam mendampingi anak usia dini bermain *gadget* dengan membatasi penggunaan gadget pada anak, mengajak anak berinteraksi dan berbicara, mengajak anak bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, orang tua tidak terlalu sibuk dengan pekerjaannya saja dan lebih mengutamakan tumbuh kembang anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Yumarni, Vivi.(2022).Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini.Jurnal Literasiologi.Volume 8, Nomor 2 Juli – Desember 2022. 107-119.
- Bara, Irma Farida Batu, Enjelina, Rajagukguk, Sri Rejeki Jelita, Toruan, Jeni Trimaya Lumban, Harianja, Juni Hastuti, Widiastuti, Maria.(2022). Peran Orang Tua Dalam Tumbuh Kembang Anak.Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora. Vol. 1, No.4 Oktober 2022. 344-345.
- Sunita, Indian, Mayasari, Eva.(2018). Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak.Jurnal Endurance.Pekanbaru.