

## **PERSEPSI ORANG TUA TERHADAP DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA 11 SAMPAI 13 TAHUN**

Anita Amelia Ole<sup>1</sup>, Gabriella Alleid Dian Baureh<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Agroteknologi, Fakultas Pertanian Universitas Klabat

<sup>2</sup>Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP Universitas Klabat

[<sup>1</sup>anitaameliaole@unklab.ac.id](mailto:anitaameliaole@unklab.ac.id)

### **ABSTRACT**

*The use of gadgets among children aged 11-13 has increased as technology has developed. While gadgets support learning and communication, they can also negatively affect child development if not properly controlled. This study examines parents' perceptions of the impact of gadget use on children aged 11–13. It uses a qualitative case study approach involving 4 parents of children aged 11- 13 from different educational and occupational backgrounds. Data were collected through structured interviews and analyzed descriptively. The results showed that parents viewed gadgets as helpful for school assignments, increasing knowledge, and facilitating communication. However, excessive use can cause children to become more emotional and easily angered, reduce concentration in studies, limit social interaction, frequently cause conflicts with parents, and affect health, such as eye strain and headaches. Therefore, parents need to supervise their children by limiting gadget use. They should also communicate well with their children to maximize gadget benefits and minimize negative impacts. Parents play an important role in shaping healthy gadget habits in children.*

*Keywords: parents' perceptions, impact of gadget use, children aged 11-13 years.*

### **ABSTRAK**

Penggunaan gadget pada anak termasuk usia 11-13 tahun telah mengalami peningkatan lewat berkembangnya teknologi. Selain memberikan manfaat yang bisa mendukung pembelajaran dan sebagai alat komunikasi, penggunaan gadget dapat menimbulkan berbagai dampak negatif terhadap perkembangan anak bila penggunaannya tidak terkontrol. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui persepsi orang tua terhadap dampak penggunaan gadget pada anak usia 11–13 tahun. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus yang terdiri dari 4 informan sebagai orang tua yang memiliki anak berusia 11-13 tahun dengan latar belakang pendidikan dan pekerjaan yang berbeda. Data dikumpulkan lewat wawancara secara terstruktur kemudian dianalisa secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa orang tua menyatakan bahwa gadget memiliki dampak positif misalnya membantu anak mengerjakan tugas sekolah, menambah pengetahuan dan mempermudah komunikasi. Tetapi, penggunaan gadget yang berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif seperti perubahan perilaku anak

menjadi lebih emosional, mudah marah, konsentrasi belajar menjadi menurun, kurangnya interaksi sosial, sering konflik antara orang tua dan anak serta berdampak pada kesehatan anak misalnya (sakit mata dan sakit kepala). Oleh sebab itu, orang tua perlu mengawasi anak dengan membatasi penggunaan gadget, orang tua harus memiliki komunikasi yang baik dengan anak untuk memaksimalkan manfaat gadget dan meminimalkan dampak negatifnya. Jadi orang tua memiliki peran penting dalam membentuk pola kebiasaan penggunaan gadget yang sehat pada anak.

Kata kunci: persepsi orang tua, dampak penggunaan gadget, anak usia 11-13 tahun.

### **A. Pendahuluan**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak pernah berhenti. Salah satu wujud dari perkembangan teknologi ialah dengan hadirnya gadget (E, 2019; Patricia, 2020). Gadget merupakan salah satu hasil perkembangan pengetahuan dan teknologi yang digunakan untuk berbagai keperluan, baik untuk pekerjaan, keperluan sekolah untuk belajar dan lain sebagainya, (Sumadi dan Hadi, 2023). Selain itu menurut Hidayatuladkia et al. (2021) gadget merupakan perangkat elektronik yang berukuran kecil yang memiliki fungsi praktis dan menarik perhatian anak-anak. Banyak masyarakat lebih menyukai menjalani hidup secara praktis, dan gadget hadir menawarkan banyak sekali bantuan bagi kemudahan dan kepraktisan hidup yang sangat disukai oleh manusia. Manfaat yang didapat dari

aplikasi teknologi informasi ialah memperoleh berbagai informasi tentang kehidupan pribadi misalnya, informasi tentang kesehatan, hobi, rekreasi dan rohani, (Nurfadilah et al., 2019). Lebih lanjut dikatakan bahwa namun penggunaan gadget pada anak usia dini bagaikan dua mata pisau. Di satu sisi memberikan banyak manfaat untuk perkembangan anak, tapi di sisi lain memberikan dampak negatif yang berbahaya bagi karakter anak. Hadi dan Sumardi (2023) menjelaskan bahwa ada begitu banyak manfaat didapatkan dari gadget akan tapi bila penggunaannya berlebihan tanpa adanya kontrol dapat memberikan dampak negatif bagi penggunaannya, terlebih lagi jika penggunaannya adalah anak usia dini, sebab dimasa masa ini adalah usia penting dalam kehidupan setiap manusia. Sehingga bila kita melihat di situasi sekarang ini, penggunaan

gadget sudah semakin meluas digunakan pada anak usia dini dan menjadi perhatian dari berbagai pihak, khususnya kaitannya dengan perkembangan sosial anak (Hayati dan Susilawati, 2025). Selain itu terdapat juga, dampak negatif lainnya mencakup dapat meningkatkan kecemasan, gangguan tidur akibat paparan cahaya biru, serta beberapa tanda-tanda kecanduan gadget yang dapat memengaruhi prestasi akademik (Sago et al., 2025). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Huda (2022) mendapati anak-anak yang kecanduan gadget, mereka cenderung pasif di kelas, dan terlihat kurang antusias dalam belajar dan mengerjakan tugas, serta kurang rasa ingin tahu akan pelajaran yang didapat. Untuk mengatasi hal-hal tersebut, maka diperlukan peran dari orang tua untuk membatasi waktu anak dalam penggunaan gadget serta lebih rajin memberikan dorongan untuk berinteraksi sosial.

Untuk mengkaji lebih dalam akan masalah di atas maka penulis tertarik untuk menulis jurnal dengan judul " Persepsi Orang Tua terhadap Dampak Penggunaan Gadget pada Anak usia 11 sampai 13 Tahun" tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui

dampak dari penggunaan gadget secara berlebihan.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Wahidmurni (2017) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah cara penting yang digunakan untuk menjawab masalah yang ada dalam penelitian berdasarkan data yang dikumpulkan melalui wawancara ataupun pengamatan. Sampel pada penelitian ini adalah orang tua yang memiliki berusia 11-13 tahun. Orang tua dengan latar belakang pendidikan dan pekerjaan yang berbeda-beda. Peneliti menggunakan metode wawancara terstruktur, yang mana daftar pertanyaan telah disusun secara sistematis lalu diajukan kepada semua informan dengan urutan yang sama.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Gadget adalah perangkat elektronik berukuran kecil seperti handphone, laptop, tablet, iPad, dan kamera digital yang bisa membantu manusia untuk melakukan segala

sesuatu dengan mudah dibawa kemana-mana. Gadget juga memiliki beberapa fungsi yaitu sebagai media komunikasi, alat akses informasi, media hiburan, dan gaya hidup, yang berpengaruh dalam kehidupan manusia bahkan di zaman sekarang sudah menjadi hal

yang biasa dalam kehidupan manusia (Anggraini, 2019:4). Sehingga bila diperhatikan gadget merupakan salah satu benda yang tidak bisa lepas dari kehidupan manusia, karena memiliki tujuan dan fungsi praktis untuk membantu manusia.

Narasumber yang digunakan dalam penelitian ini memiliki kriteria tertentu yang terdiri dari 4 informan (orang tua dari anak berusia 11-13 tahun). Penelitian memperoleh hasil yaitu:

Informan 1: Anak diberikan gadget sejak duduk di bangku sekolah dasar, dengan alasan gadget akan digunakan untuk mengerjakan tugas, namun ternyata gadget digunakan pula oleh anak untuk hiburan dan main *game*. Sekalipun telah diberikan nasehat oleh orang tua agar tidak boleh terlalu lama menggunakan gadget tapi sering kali diabaikan oleh anak, dan hal ini juga terlihat pada perubahan perilaku anak tersebut. Adapun harapan dari orang tua yaitu

supaya anaknya bisa menggunakan hp secara baik, agar tidak mengalami gangguan kesehatan, seperti sakit mata.

Informan 2: Anaknya diberikan hp sejak duduk di kelas V SD, alasan orang memberikan gadget ialah sebagai alat berkomunikasi untuk mengecek atau menanyakan kalau anaknya sudah pulang sekolah atau belum, selain itu digunakan oleh anak untuk main game dan belajar. Saya sudah sering berikan nasehat untuk tidak boleh terlalu lama menggunakan hp, tapi kadang anak saya melawan, meminta waktu tambahan untuk bermain hp. kadang mereka anak saya kesal, marah, tapi terkadang ia mengerti sebab kalau sudah terlalu lama menggunakan hp ia yang merasakan sendiri sakit kepala bila terlalu lama di depan hp. Dampak negatif yang orang tua rasakan ialah anak, melupakan pelajaran yang ia terima di sekolah, malas belajar dan perilakunya jadi lebih sensitif sedangkan dampak positifnya, bisa membantu anak dalam mengerjakan tugas yang sulit.

Informan 3: Anaknya sudah menggunakan hp sejak kelas V SD, sekarang ia sudah kelas VI SD, orang tua memberikan waktu penggunaan

hp di siang hari lebih singkat, karena waktu siang hari gunakan untuk istirahat, orang tua sering memberikan nasehat agar jangan terlalu lama menggunakan hp, dan khusus di hari ibadah yaitu hari sabat, anak tidak diperkenankan menggunakan hp. Tapi justru bila menggunakan hp dibatasi, maka si anak akan ngambek. Bahkan pernah terjadi konflik antara orang tua dan anak karena dilarang untuk menggunakan hp. Dampak positif dari penggunaan hp ialah saya boleh menelfon kalau mereka jauh dari saya, anak boleh mengakses pembelajaran melalui gadget, berada dimana saja boleh baca alkitab, sedangkan dampak negatifnya kurangnya hubungan sosial karena lebih fokus ke hp, sering tidak fokus belajar, terjadi perubahan pada perilaku mereka.

Informan 4: Anak sudah diperbolehkan menggunakan hp, untuk keperluan mengerjakan tugas sekolah, dan untuk menambah pengetahuan. Tapi ternyata fungsi gadget yang diberikan tidak hanya digunakan untuk mengerjakan tugas atau menambah wawasan, melainkan digunakan sebagai sarana hiburan bahkan bermain game, akibatnya anak tidak lagi mematuhi perintah

orang tua, dan perilaku mudah emosi mulai muncul.

Dampak positif dan negatif gadget, gadget memberikan dampak positif dan dampak negatif bagi anak, akan dibahas satu per satu, yang pertama dampak positif gadget bagi anak: menurut Harsela & Qalbi, (2020) ; Suhana, (2018) dampak positif dari penggunaan gadget bagi anak yaitu dalam pembelajaran secara daring / online / jarak jauh seperti dimasa pandemi covid-19 waktu lalu yang mewajibkan anak belajar di rumah. Dampak positif yang bisa didapatkan oleh anak dengan menggunakan gadget ialah, 1). Menambah pengetahuan atau wawasan, dari yang tidak tau menjadi tahu terlebih dalam mengerjakan tugas sekolah yang dianggap susah, 2). Memiliki jaringan persahabatan yang luas lewat bermain game bersama, 3). Mempermudah komunikasi dengan orang tua, keluarga ataupun teman. Dapat dikatakan bahwa dampak positif dari penggunaan gadget ialah memperkaya wawasan anak, anak memiliki banyak teman, serta mempermudah komunikasi dengan orang lain misalnya orang tua, guru, teman atau keluarga. Sedangkan untuk dampak negatif dari

penggunaan gadget pada anak ialah berdasarkan hasil wawancara yang disampaikan oleh para orang tua didapati bahwa, gadget merubah perilaku anak, dari yang tadinya pendiam menjadi emosian, mudah kesal, suka melawan, konsentrasi untuk belajar menurun, Hidayatuladkia at al,. (2021) berkata bahwa orang tua berperan penting dalam dalam mengatasi dampak negatif dari penggunaan gadget pada anak. Lebih lanjut dikatakan terdapat beberapa cara yang perlu dilakukan oleh orang tua dalam mengawasi anak, ketika menggunakan gadget:

1). Batasi waktu anak menggunakan gadget agar anak tidak kecanduan, dan 2). Ajak anak untuk melakukan kegiatan seperti membaca buku, berolah raga, bermain bersama, berkebun, membuat kerajinan dari bahan-bahan yang mudah ditemukan, orang tua juga harus lebih komunikatif bertanya ke anak, maka dengan melakukan hal-hal tersebut anak akan teralihkan untuk tidak menggunakan gadget. Dengan demikian orang tua memiliki peran penting dalam mengawasi anak menggunakan gadget, orang tu harus lebih peduli melihat perkembangan anak dengan cara meluangkan waktu untuk belajar

bersama, ajak anak untuk berdiskusi, tanyakan hal-hal yang dirasa sulit oleh anak, serta memberikan motivasi kepada anak.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil wawancara, maka dapat disimpulkan bahwa orang tua memiliki persepsi tentang penggunaan gadget pada anak usia 11-13 tahun selain memberikan manfaat atau dampak positif, tetapi penggunaan gadget yang tidak terkontrol lebih banyak menimbulkan dampak negatif terutama pada perubahan perilaku, kebiasaan belajar (anak menjadi kurang fokus belajar, serta sulit menyerap materi yang dipelajari), hubungan sosial anak yang semakin luas, dan berdampak buruk pada kesehatan anak. Itulah sebabnya orang tua memandang bahwa perlu ada pengawasan, pemberian aturan yang ketat, beri batasan waktu penggunaan gadget, dan orang tua juga harus memiliki komunikasi yang baik dengan anak, hal ini diperlukan agar manfaat dari gadget bisa diperoleh tanpa menimbulkan dampak yang merugikan anak.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Anggraini, E. (2019). Mengatasi kecanduan gadget pada anak. Serayu Publihing
- 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>.
- Hadi, R., & Sumardi, L. (2023). Penggunaan Gadget oleh Anak Usia Dini. JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 6(2), 1062-1066. DOI: <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i2.1324>
- Hadi, R., & Sumardi, L. (2023). Penggunaan Gadget oleh Anak Usia Dini. JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 6(2), 1062-1066. DOI: <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i2.1324>
- 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>.
- Hidayatuladkia, S. T., Kanzunnudin, M., & Ardianti, S. D. (2021). Peran orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak usia 11 tahun. Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan, 5(3), 363-372. DOI: <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38996>
- Huda, N. (2022). Sistem Administrasi Pendidikan dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. AKSI: Manajemen <https://doi.org/10.37348/aksi.v1i1.197>
- Nurfadilah, F., Zaman, B., & Romadona, N. F. (2019). Upaya orang tua untuk mencegah ketergantungan anak terhadap penggunaan gadget. Jurnal Edukids, 16(02), 90-98.
- Patricia, A. (2020). College Students' Use and Acceptance of Emergency Online Learning Due to COVID-19. International Journal of Educational Research Open, 100011.  
<https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2020.100011>.
- Rahmania, K. (2024). Peran Orang Tua Dalam Mendampingi Anak Yang Terpengaruh Oleh Gadget. ALMURTAJA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 3(1), 23-29.
- Sago, L. A., Wulandari, S., Adrias, A., & Suciana, F. (2025). Dampak Penggunaan Gadget Secara Berlebihan Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 01 Banda Dalam. Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika, 2(2), 256-264.
- Suhana, M. (2018). Influence of Gadget Usage on Children's Social-Emotional Development (Vol. 169, pp. 224–227). <https://doi.org/10.2991/icece-17.2018.58>.
- Susilawati, E., & Hayati, D. J. (2025). Persepsi Guru Dan Orang Tua Terhadap Pengaruh Gadget Dalam Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan AURA (Anak Usia Raudhatul Atfhal), 6(2), 173-181. DOI: <https://doi.org/10.37216/aura.v6i2.2518>
- Wahidmurni, W. (2017). Pemaparan metode penelitian kualitatif.