

Hubungan Pengasuhan Digital Dengan Intensitas Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Kelurahan Sidomulyo Timur Kota Pekanbaru

Regina Maharani¹, Yeni Solfiah², Nurlita³

^{1,2,3} Universitas Riau, Jl. Swakarya, Kelurahan Tuah Karya, Kecamatan Tampan, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau
reginamaharani4423@student.unri.ac.id

Abstract

The purpose of this research was to determine the relationship between digital parenting and the intensity of using gadgets in children aged 5-6 years in Sidomulyo Timur Village, Pekanbaru City. The type of research used is correlation research. The population and research sample are 88 parents. The steps taken in this comparative research are: identifying potentials and problems, gathering information, determining data collection methods, data collection, data analysis, and concluding data. Data collection techniques in this study are by means of questionnaires and documents. The data analysis technique used for this research is the chi square method. Based on calculations from several tests conducted, it provides scientific evidence that there is a relationship between digital parenting and the intensity of using gadgets in children aged 5-6 years in Sidomulyo Timur Village, Pekanbaru City.

Keywords : Digital Parenting, Intensity of Gadget Use for Children Aged 5-6 Years.

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan pada pengasuhan digital dengan intensitas penggunaan gadget pada anak usia 5-6 tahun di Kelurahan Sidomulyo Timur Kota Pekanbaru. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian korelasi. Populasi dan sampel penelitian adalah 88 orang tua. Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian komparatif ini yaitu: mengidentifikasi potensi dan masalah, pengumpulan informasi, menentukan metode pengumpulan data, pengumpulan data, analisis data, dan menyimpulkan data. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan cara kuisioner dan dokumen. Teknik analisis data yang digunakan untuk penelitian ini adalah metode chi square. Berdasarkan perhitungan dari beberapa uji yang dilakukan memberikan bukti ilmiah bahwa ada hubungan antara pengasuhan digital dengan intensitas penggunaan gadget pada anak usia 5-6 tahun di Kelurahan Sidomulyo Timur Kota Pekanbaru.

Kata Kunci: Pengasuhan Digital, Intensitas Penggunaan Gadget Anak Usia 5-6 Tahun.

Copyright (c) 2023 Regina Maharani, Yeni Solfiah, Nurlita

Corresponding author: Regina Maharani

Email Address: reginamaharani4423@student.unri.ac.id (Jl. Swakarya, Kelurahan Tuah Karya, Kecamatan Tampan, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau)

Received 4 June 2023, Accepted 12 June 2023, Published 20 June 2023

PENDAHULUAN

Pada era teknologi, lingkungan sekitar anak dikelilingi dengan berbagai macam teknologi digital. Salah satu teknologi digital yang sangat dekat berada dengan anak adalah *gadget*. *Gadget* mempunyai daya tarik tersendiri bagi anak karena memberikan suara, ruang-ruang gerak, warna dan lagu sekaligus dalam satu perangkat, dimana hal ini tidak ditemui anak di berbagai media cetak seperti buku, majalah, dan sebagainya.

Sebanyak 88,2% anak usia 18-24 bulan menghabiskan waktu dengan *gadget*, sedangkan hanya 9% anak pra sekolah yang mempunyai keterampilan mengikat tali sepatu (Lani, 2019). Hasil penelitian sebanyak 90% orang tua mengunduh aplikasi khusus untuk anak mereka (Dashti and Yateem, 2018). Sekitar 27,5% anak-anak bisa menghabiskan waktu 4 jam sehari dengan *gadgetnya* (Oliemat et al., 2018), sedangkan menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII)

telah melakukan survei pada tahun 2018 dan diketahui sebanyak 64,8% atau 171,17 juta dari 264,16 juta jiwa penduduk Indonesia adalah pengguna aktif internet. Berdasarkan hasil survei tersebut, diketahui sebanyak 25,2% anak usia 5-9 tahun sudah menjadi pengguna internet dan 66,2% anak usia 10-14 tahun telah mengakses internet, dan remaja usia 15-19 tahun sekitar 91%. Menurut Rowan, (2014) penggunaan media digital sudah merambah ketinggian usia prasekolah yaitu sekitar 42,1% anak sudah memakai *gadget* untuk sekedar menonton video atau bermain *game*. Berdasarkan penelitian (Oliemat et al., 2018) waktu lama penggunaan *gadget* pada anak lebih dari 1 jam sehari dapat menimbulkan masalah bagi perkembangan anak. Sementara Rowan menyatakan anak umur 0-2 tahun tidak boleh terpapar oleh teknologi sama sekali. Anak umur 3-5 tahun dibatasi pemakaian teknologi hanya 1 jam/hari dan anak umur 6-18 tahun dibatasi 2 jam/hari. Anak-anak yang menggunakan teknologi melampaui durasi yang disarankan dapat menimbulkan risiko kesehatan.

Maraknya penggunaan *gadget* hingga memicu dampak negatif penggunaan *gadget*, salah satunya rusaknya penglihatan (*juling*) seorang anak di China mengalami kerusakan penglihatan akibat menggunakan handphone selama 10 jam setiap hari (Azizah, n.d.). Pornografi juga menjadi dampak negatif dari internet, Komnas Perlindungan Anak dan Perempuan Indonesia (KPAI) pada tahun 2014 menemukan sebanyak 97% anak usia sekolah dasar (SD) dan sekolah menengah pertama (SMP) sudah pernah melihat pornografi (Azizah, L. N., Ocktaviane, N., Susanti, W., & Putri, 2017). Selanjutnya, permasalahan kecanduan video game menjadi dampak penggunaan *gadget* menurut World Health Organization (WHO) dalam International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems (ICD-11), kecanduan game akan diklasifikasikan kedalam kategori gangguan kejiwaan *Gaming Disorder* (Snider, 2019). Hal tersebut membuat perhatian khusus bagi para orang tua dalam mengawasi anaknya, namun orang tua juga dihadapkan dengan meningkatnya kompleksitas dunia digital. Orangtua yang memiliki sosial ekonomi atau pendidikan yang rendah cenderung kurang melek terhadap media digital, sehingga anak-anaknya dibiarkan menggunakan media digital tanpa adanya pengawasan dari orang tua itu sendiri (Mascheroni et al., 2016). Sadar atau tidak, kebiasaan lingkungan dan pemberian stimulasi kepada anak prasekolah akan mempengaruhi pembentukan perkembangan anak. Hasil penelitian pada beberapa keluarga di Yogyakarta pada tahun 2013 menunjukkan anak yang menggunakan *gadget* saat dirumah menjadi susah diajak berkomunikasi, memiliki sikap apatis, dan kurangnya respon saat orang tua berbicara (West, 2013). Suhana (2017) melalui risetnya mengenai pengaruh *gadget* terhadap sosial-emosional anak menyimpulkan bahwa keberhasilan perkembangan sosial-emosional anak bergantung pada lingkungannya, anak tidak akan kecanduan *gadget* apabila orang tua dapat memberikan pengasuhan yang berpusat pada perkembangan anak. Pada era seperti ini pola asuh yang tepat adalah pengasuhan digital atau *Digital Parenting* (Tosun & Mihci, 2020) yaitu pengasuhan dengan memberikan batasan yang jelas kepada anak tentang hal-hal yang boleh maupun yang tidak boleh dilakukan pada saat menggunakan perangkat digital. Prinsipnya, menanamkan kebijaksanaan berperilaku di internet serta mengenalkan etika menggunakan internet dan memberikan pengertian tentang durasi yang tepat

dalam menggunakan internet atau produk digital lainnya. Tentunya mendampingi anak dan memberikan pola pengasuhan yang tepat di era digital ini merupakan tantangan yang luar biasa. Orangtua tidak bisa serta merta melarang anak untuk menggunakan *gadget*. Pengasuhan digital itu sendiri sejalan dengan pengasuhan *authoritative* yaitu pola asuh yang memberikan aturan main dan disiplin kepada anak, namun memiliki gaya komunikasi yang baik.

Dari beberapa penelitian yang di uraikan di atas terlihat adanya hubungan antara pengasuhan digital dalam menekan angka penggunaan intensitas *gadget* pada anak secara berlebihan. Namun berdasarkan survei yang dilakukan peneliti di sekitar Kelurahan Sidomulyo Timur ditemukan banyak anak berusia 5-6 tahun yang telah menggunakan *gadget* secara aktif dan melebihi batas waktu pemakaian untuk anak usia dini akibatnya anak menjadi kecanduan bermain *gadget* dan tidak bergaul dengan teman sebaya disekitar rumahnya, anak memberontak hingga tantrum ketika *gadgetnya* diambil oleh orangtua, anak meniru ucapan dan perilaku yang tidak baik setelah anak mengakses internet melalui *gadgetnya* contohnya menirukan “joget tiktok” yang tidak sesuai dengan usia anak. Hal ini terjadi dikarenakan sebagian orangtua membiarkan anak bermain *gadget* tanpa batasan waktu, anak sudah memiliki *gadget* pribadi. Karena berdasarkan hasil wawancara tidak langsung yang dilakukan peneliti banyak orangtua yang tidak tahu dampak buruk dari penggunaan *gadget*, sebagian dari mereka berfikir dengan memberikan *gadget* anak menjadi pintar dan dapat membantu menenangkan anak ketika mereka sedang sibuk bekerja. Dari fenomena di atas peneliti ingin melihat apakah ada hubungannya pengasuhan digital terhadap intensitas penggunaan *gadget* pada anak terkhusus di daerah Kelurahan Sidomulyo Timur.

Dengan demikian peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Hubungan Pengasuhan Digital dalam Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun di Kelurahan Sidomulyo Timur Kota Pekanbaru”**

METODE

Jenis penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasi, peneliti ingin mengetahui seberapa besar hubungan pengasuhan digital dengan intensitas penggunaan gadget pada anak usia 5-6 tahun di Kelurahan Sidomulyo Timur Kota Pekanbaru..

Tempat dan waktu penelitian

Penelitian ini di lakukan di RW 06, RW 07, RW 08 yang berada di Kelurahan Sidomulyo Timur, terhitung dari pembuatan proposal dan diseminarkan hingga ujian skripsi September 2021-Juni 2023. Penelitian ini di laksanakan terhitung dari pembuatan proposal dan di seminarakan hingga ujian skripsi.

Populasi dan sampel

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah orangtua yang memiliki anak usia 5-6 tahun dan menggunakan gadget di Kelurahan Sidomulyo Timur Kota Pekanbaru yang berjumlah 88 KK.

Instrument penelitian

Data yang di gunakan dalam penelitian ini merupakan data primer yaitu data yang di peroleh secara langsung dari responden yang akan di teliti. Instrument penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar kuisisioner. Peneliti menggunakan lembaran kuisisioner yang bertujuan untuk pengumpulan data yang dapat memberikan seperangkat pertanyaan tertulis yang dijawab oleh responden.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar kuisisioner . Dalam kuisisioner ini orangtua dapat menjawab sejumlah pernyataan yang nantinya akan menentukan hasil dari hubungan pengasuhan digital dengan intensitas penggunaan gadget pada anak usia 5-6 Tahun di Kelurahan Sidomulyo Timur Kota Pekanbaru

Pengasuhan Digital

Konsep diri yang digunakan dalam penelitian ini disusun berdasarkan pendapat dari penelitian (Rahmawati & Latifah, 2019) meliputi indikator pengawasan, pembatasan, dan pendampingan.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrument Pengasuhan Digital

VARIABEL	INDIKATOR	NO ITEM	JUMLAH
Pengasuhan Digital	Pengawasan	1,2,3,4,5	5
	Pembatasan	6,7,8,9,10,11,12,13,14,15	10
	Pendampingan	16,17,18,19,20	5
	TOTAL		20

Sumber : Rahmawati & Latifah (2019)

Keterangan:

Pertanyaan positif (*favorable*)

1. Selalu (SL) diberi skor 4
2. Sering (SR) diberi skor 3
3. Kadang-kadang (KD) diberi skor 2
4. Tidak pernah (TP) diberi skor 1

Pertanyaan negative (*unfavorable*)

1. Selalu (SL) diberi skor 1
2. Sering (SR) diberi skor 2
3. Kadang-kadang (KD) diberi skor 3
4. Tidak pernah (TP) diberi skor 4

Intensitas Penggunaan Gadget

Menurut Trinika dkk (2015) pemakaian *gadget* dengan intensitas yang tergolong tinggi pada anak usia dini adalah lebih dari 45 menit dalam sekali pemakaian per harinya dan lebih dari 3 kali pemakaian per harinya. Pemakaian *gadget* yang baik pada anak usia dini adalah tidak lebih dari 30 menit dan hanya 1–2 kali pemakaian per harinya. sebagai berikut:

1. Kisi-kisi Instrument Intensitas Penggunaan Gadget

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrument Intensitas Penggunaan Gadget

Kategori	Intensitas	
Tinggi	75-120 menit	Lebih dari 3 kali/hari
Sedang	40-60 menit	2-3 kali/hari
Rendah	5-30 menit	Maksimal 1-2 kali/hari

Sumber : Sari (2016)

Keterangan:

Tinggi	diberi skor	3
Sedang	diberi skor	2
Rendah	diberi skor	1

2. Teknik analisis data

Data penelitian yang diperoleh akan dianalisis dengan menggunakan metode analisis statistik. Data yang ada belum dapat diartikan, untuk dapat dipahami harus diolah sehingga dapat dibuat kesimpulan menggunakan uji korelasi dari *chi-square*. Kesimpulan tersebut untuk mencari data ada tidaknya pengaruh antara variabel bebas (kepedulian orangtua) dengan variabel terikat (intensitas penggunaan *gadget*). Dalam Arikunto (2014) menjelaskan rumus korelasi *chi square* sebagai berikut:

$$X^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

X^2 = Chi Kuadrat

f_o = frekuensi yang diobservasi

f_h = frekuensi yang diharapkan

HASIL DAN DISKUSI

Penelitian ini dilakukan dengan uji asumsi berupa uji korelasi. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan teknik statistik *Chi Square* dengan ciri-ciri data ordinal dengan bantuan *IMB SPSS ver. 25* yang dilakukan terhadap subjek 88 anak usia 5-6 tahun di Kelurahan Sidomulyo Timur Kota Pekanbaru. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan data tentang bagaimana Hubungan Pengasuhan Digital dalam Intensitas Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun di Kelurahan Sidomulyo Timur Kota Pekanbaru.

Data Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak Usia 5-6 Tahun di Kelurahan Sidomulyo Timur Kota Pekanbaru

Pengukuran terhadap Intensitas Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia 5-6 Tahun di Kelurahan Sidomulyo Timur Kota Pekanbaru menggunakan angket dengan 3 butir pernyataan, skor tertinggi setiap pernyataan diberi skor tertinggi 3 dan skor terendah 1, di sebarakan kepada 88 orang tua anak di Kelurahan Sidomulyo Timur Kota Pekanbaru. Gambaran mengenai intensitas penggunaan *gadget* di Kelurahan Sidomulyo Timur Kota Pekanbaru pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. data intensitas penggunaan *gadget* pada anak usia 5-6 di Kelurahan Sidomulyo Timur Kota Pekanbaru.

No	Indikator	Jumlah Butir Item	Skor Faktual	Skor Ideal	Persentase %	Kategori
1	Tinggi	1	38	264	14,39%	Tidak Baik
2	Sedang	1	29	264	10,99%	Tidak Baik
3	Rendah	1	21	264	7,95%	Tidak Baik
	Jumlah	3	88	797	33,33%	Tidak Baik
	Rata-rata	1	29,3	264	11,11%	Tidak Baik

Sumber: Data Olahan Penelitian, (2023)

Dari data di atas menunjukkan jumlah skor masing-masing indikator dari intensitas penggunaan *gadget* dimana secara deskriptif dapat ditunjukkan bahwa nilai (skor) dari indikator pertama yaitu intensitas tinggi dengan persentase 14,39%, indikator kedua yaitu intensitas sedang dengan persentase 10,99%, dan indikator ketiga yaitu intensitas rendah dengan persentase 7,95%. Data mengenai intensitas penggunaan *gadget* secara keseluruhan yaitu nilai skor 792 dengan persentase 33,33% menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *gadget* termasuk dalam kategori tidak baik dalam rentang $\leq 40\%$.

Data Pengasuhan Digital Anak Usia 5-6 Tahun di Kelurahan Sidomulyo Timur Kota Pekanbaru

Pengukuran terhadap pengasuhan digital anak usia 5-6 tahun di kelurahan sidomulyo timur Kota Pekanbaru menggunakan angket dengan 20 butir pernyataan, skor tertinggi setiap pernyataan *Favorable* diberi nilai 4 dan skor terendah diberi nilai 1 sedangkan untuk pernyataan *Unfavorable* diberi nilai 1 untuk skor tertinggi dan nilai 4 untuk skor terendah serta di sebarakan kepada 88 orang tua anak di kelurahan sidomulyo timur Kota Pekanbaru. Gambaran mengenai pengasuhan digital di kelurahan sidomulyo timur Kota Pekanbaru pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. data Pengasuhan Digital anak usia 5-6 di Kelurahan Sidomulyo Timur Kota Pekanbaru

No	Indikator	Jumlah Butir Item	Skor Faktual	Skor Ideal	Persentase %	Kategori
1	Pengawasan	5	663	160	37,67%	Kurang Baik
2	Pembatasan	10	1329	3520	35,75%	Kurang Baik
3	Pendampingan	5	713	1760	40,51%	Kurang Baik
	Jumlah	20	2705	7040	115,93%	Kurang Baik

	Rata-rata	6,6	901,66	2346,6	38,64%	Kurang Baik
--	------------------	-----	--------	--------	--------	-------------

Sumber: Data Olahan Penelitian, (2022)

Dari gambar di atas menunjukkan jumlah skor masing-masing indikator dari Pengasuhan Digital, dimana secara deskriptif dapat ditunjukkan bahwa nilai (skor) dari indikator pertama yaitu pengawasan dengan persentase 37,67%, indikator kedua yaitu pembatasan dengan persentase 37,75%, dan indikator ketiga yaitu pendampingan dengan persentase 40,51%. Data mengenai pengasuhan digital secara keseluruhan yaitu nilai skor 7040 dengan rata-rata 38,64% menunjukkan bahwa perilaku pengasuhan digital anak termasuk dalam kategori Kurang Baik, dalam rentang 40%-55%.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui jika data sesuai dengan hipotesis dan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui ada atau tidaknya Hubungan Pengasuhan Digital dalam Intensitas Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia 5-6 di Kelurahan Sidomulyo Timur Kota Pekanbaru. Untuk itu dibuat hipotesis sebagai berikut:

Ho: Tidak terdapat Hubungan Pengasuhan Digital dalam Intensitas Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia 5-6 di Kelurahan Sidomulyo Timur Kota Pekanbaru

Ha: Terdapat Hubungan Pengasuhan Digital dalam Intensitas Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia 5-6 di Kelurahan Sidomulyo Timur Kota Pekanbaru

Tabel 5. Hasil Uji *Chi Square*

Chi-Square Tests			
	<i>Value</i>	<i>df</i>	<i>Asymptotic Significance (2-sided)</i>
<i>Pearson Chi-Square</i>	58.861 ^a	54	.030
<i>Likelihood Ratio</i>	66.985	54	.110
<i>Linear-by-Linear Association</i>	.016	1	.901
<i>N of Valid Cases</i>	88		

a. 84 cells (100.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .23.

Dari tabel di atas diperoleh nilai *Chi Square* sebesar 58,862 dengan probabilitas -0,030. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat Terdapat Hubungan Pengasuhan Digital dalam Intensitas Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia 5-6 di Kelurahan Sidomulyo Timur Kota Pekanbaru. Nilai *Chi Square* menunjukkan bahwa antara variabel pengasuhan digital dengan intensitas penggunaan *gadget* pada anak memiliki hubungan yang negatif.

Disebut hubungan negatif jika dua variabel yang berkorelasi berjalan dengan arah yang berlawanan, bertentangan, atau berkebalikan. Ini berarti bahwa kenaikan atau penambahan pada variabel X akan diikuti dengan penurunan atau pengurangan pada variabel Y. Dalam hal ini maka dijelaskan jika anak jarang berkomunikasi dan bersosialisasi dengan lingkungan yang ada disekitarnya sehingga pengasuhan digital akan menurun dan penerapannya tidak berjalan baik sedangkan dalam menggunakan *gadget* dengan intensitas yang tinggi.

Untuk menguji signifikansi hubungan dapat diketahui melalui hasil analisis dengan *Pearson Chi-Square*, dengan melihat nilai *Chi Square* (Sig) yang diperoleh. Sebagai kriteria penilaian, apa bila nilai *Chi Square* > 0,05 maka H_0 diterima, sedangkan apabila nilai *Chi Square* < 0,05 maka H_0 ditolak (Syofian, 2014). Dengan demikian dapat diartikan bahwa terdapat Hubungan Pengasuhan Digital dalam Intensitas Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia 5-6 di Kelurahan Sidomulyo Timur Kota Pekanbaru.

Selanjutnya untuk mengetahui seberapa besar pengaruhnya maka dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 6. Hasil Analisis Korelasi *Symmetric Measures*

<i>Symmetric Measures</i>		Value	Asymptotic Standard Error ^a	Approximate T ^b	Approximate Significance
Nominal by Nominal	Contingency Coefficient	-.633			-.030
Interval by Interval	Pearson's R	-.013	.114	.124	.902 ^c
Ordinal by Ordinal	Spearman Correlation	.026	.109	.239	.812 ^c
N of Valid Cases		88			
a. Not assuming the null hypothesis.					
b. Using the asymptotic standard error assuming the null hypothesis.					
c. Based on normal approximation.					

Berdasarkan data di atas tentang pengasuhan digital dengan nilai koefisien korelasi di atas, nilai *P value* = -0,633 menunjukkan bahwa Hubungan Pengasuhan Digital dalam Intensitas Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia 5-6 di Kelurahan Sidomulyo Timur Kota Pekanbaru berada pada kategori Sedang. Nilai koefisien determinan yang dihasilkan adalah $KD = r^2 \times 100 = -0,633^2 \times 100 = 40,06\%$ maka dapat dilihat bahwa Hubungan Pengasuhan Digital dalam Intensitas Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia 5-6 di Kelurahan Sidomulyo Timur Kota Pekanbaru sebesar 40,06%

Tabel 7. Hasil Analisis *Crosstab* Pengasuhan Digital dan Intensitas Penggunaan *Gadget*

intensitas Gadget* pengasuhan Digital Crosstabulation				
Count				
		Pengasuhan Digital		Total
		Rendah	Sedang	
Intensitas Gadget	Rendah	17	4	21
	Sedang	27	2	29
	Tinggi	30	8	38
Total		74	14	88

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat pengasuhan digital pada kategori rendah sebanyak 74 orang anak, pada kategori sedang sebanyak 14 orang anak, dan tidak terdapat anak pada kategori tinggi. Kemudian pada intensitas *gadget* pada anak di kategori rendah sebanyak 21 orang anak, pada kategori sedang sebanyak 29 orang anak, dan kategori tinggi sebanyak 38 orang anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengasuhan digital dalam intensitas penggunaan *gadget* pada anak dapat diberikan kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada variabel pengasuhan digital pada anak usia 5-6 tahun di Kelurahan Sidomulyo Timur Kota Pekanbaru secara keseluruhan menunjukkan bahwa perilaku pengasuhan digital anak termasuk dalam kategori kurang baik dalam rentang 40%-55% artinya beberapa sudah mulai melakukan pengasuhan digital namun masih banyak orangtua yang belum menerapkan pengasuhan digital sehingga belum sesuai dengan yang diharapkan
2. Data mengenai intensitas penggunaan *gadget* secara keseluruhan menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *gadget* termasuk dalam kategori tidak baik dalam rentang $\leq 40\%$ artinya masih banyak anak-anak yang menggunakan *gadget* melewati batas waktu yang ditentukan.
3. Terdapat hubungan negatif pada variabel pengasuhan digital dalam intensitas penggunaan *gadget*. Dalam hal ini dijelaskan jika pengasuhan digital yang dilakukan oleh orangtua masih rendah maka makin meningkat penggunaan *gadget* pada anak yang dapat mengakibatkan tidak optimalnya tumbuh kembang anak sesuai yang diharapkan.

REFERENSI

- Azizah, L. N., Ocktaviane, N., Susanti, W., & Putri, P. (2017). *Modul Pelatihan Parenting di Era Digital*. Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia.
- Djamarah, S. B. (2014). *Pola Asuh Orang Tua dan Komunikasi Dalam Keluarga*. Rineka Cipta.
- Febriati, L. D., & Fauziah, A. (2020). Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Sosial Emosional Anak Usia Pra Sekolah di TK Yogyakarta. *THE SHINE CAHAYA DUNIA KEBIDANAN*, 5(1).
- Gottschalk, F. (2019). *Impacts of technology use on children: Exploring literature on the brain, cognition and well-being*. *OECD Education Working Papers*,. (p. 195). <https://doi.org/https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1787/8296464e-en>
- Hidayati, R. (2020). Peran Orang Tua: Komunikasi Tatap Muka Dalam Mengawal Dampak Gadget Pada Masa Golden Age. *Source: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(2).
- Iswidharmanjaya, D. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan bagi orang tua untuk memahami factor-faktor penyebab anak kecanduan gadget* (Vol. 1). Bisakimia.
- Juherna, E., & Primawistri, N. (2017). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pelita PAUD*, 1(2), 132–142.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. *Seri Pendidikan Orang Tua: Pengasuhan Positif, Cetakan Pertama*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Juli 2016. (n.d.).
- Lani, T. (2019). *Perilaku Orang Tua terhadap Penggunaan Gawai Anak Prasekolah Serta Dampak*

pada Tajam Penglihatan Anak. Universitas Airlangga.

- Mascheroni, G., Livingstone, S., Dreier, M., & Chaudron, S. (2016). LEARNING VERSUS PLAY OR LEARNING THROUGH PLAY? HOW PARENTS'IMAGINARIES, DISCOURSES AND PRACTICES AROUND ICTS SHAPE CHILDREN'S (DIGITAL) LITERACY PRACTICES. *Media Education*, 7(2), 242–261.
- Mulyono. (2016). "Peran Pendidikan Keluarga di Era Digital." http://jateng.tribunnews.com/2016/04/12/forum-guru-peran_pondidikan-keluarga-di-era-digital. Diunduh tanggal 29 Mei2017.
- Novianti, R., & Garzia, M. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak; Tantangan Baru Orang Tua Milenial. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1000–1010.
- Novianti, R., Copriady, J., & Firdaus, L. N. (2022). Parenting di Era Digital: Telaah Pandangan Filsafat Progresivisme John Dewey. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6090–6101.
- Novianti, R., Febrialismanto, F., Puspitasari, E., & Hukmi, H. (2020). Meningkatkan pengetahuan orang tua dalam mendidik anak di era digital di Kecamatan Koto Gasib Kabupaten Siak Provinsi Riau. *Riau Journal of Empowerment*, 3(3), 183–190.
- Novianti, R., Muryanti, M., Rusandi, M. A., & Noviana, E. (2023). Sharenting: sharing for healing. Can parents do it to gain better mental health? *Journal of Public Health*, fdad024.
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak penggunaan gadget terhadap interksi sosial anak usia 5-6 tahun. *Paud Teratai*, 5(3).
- Nugraha, A., Izah, N., Nurul Hidayah, S., Zulfiana, E., & Qudriani, M. (2019). *The effect of gadget on speech development of toddlers*. *Journal of Physics: Conference Series*, (pp. 1175(1), 12203). <https://doi.org/https://doi.org/10.1088/1742-6596/1175/1/012203>
- Oliemat, E., Ihmeideh, F., & Alkhalwaldeh, M. (2018). The use of touch-screen tablets in early childhood: Children's knowledge, skills, and attitudes towards tablet technology. *Children and Youth Services Review*, 88, 591–597.