



Analisis Peran Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Dalam Kemampuan Literasi Anak Di Desa Pemenang Barat

Yahya Ergi Saputra, Rusman Hadi, Musafir

STKIP Hamzar

Abstrak

Received: 02 Januari 2026

Revised: 16 Januari 2026

Accepted: 28 Januari 2026

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peran orang tua terhadap penggunaan Gadget dalam kemampuan literasi anak, dampaknya serta strategi yang dilakukan oleh orang tua. Penelitian ini dilakukan di Desa Pemenang Barat, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan mengumpulkan data melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pedoman dari Mile & Huberman yang dimana melakukan reduksi data, penyajian dan terakhir pengambilan kesimpulan, serta dalam melakukan uji keabsahan data menggunakan teknik triangulasi dan diskusi teman sejawat. Hasil penelitian menunjukkan peran yang diberikan orang tua dalam penggunaan Gadget anak adalah melakukan pengawasan dan pembimbingan dalam menggunakan Gadget serta pemilihan konten yang diakses untuk menunjang kemampuan literasi anak. Peran yang diberikan orang tua memberikan dampak pada anak, yang mana dampak positif yang ditimbulkan ialah anak dapat membedakan waktu bermain dan waktu untuk belajar, namun terdapat dampak negatif pula seperti penurunan minat baca buku tradisional pada anak. Sehingga diperlukan strategi dalam pengoptimalan penggunaan Gadget untuk mendukung literasi anak, yang mana orang tua memberikan jadwal atau pembatasan waktu penggunaan Gadget pada anak, melakukan kegiatan bersama serta berkolaborasi dengan guru.

Kata Kunci: Anak Usia Sekolah, Peran Orang Tua, Penggunaan Gadget, Kemampuan Literasi

(*) Corresponding Author: yahyaergisaputra@gmail.com, rusmanhadi89@gmail.com, 93shafir@gmail.com

How to Cite: Saputra, Y., Hadi, R., & Musafir, M. (2026). Analisis Peran Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Dalam Kemampuan Literasi Anak Di Desa Pemenang Barat. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 12(2.A), 267-277. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/13737>.

PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002, menyatakan anak adalah seseorang yang belum berusia delapan belas (18) tahun, termasuk anak yang masih berada di dalam kandungan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa anak adalah orang yang masih dalam proses pertumbuhan dan masih membutuhkan bimbingan dari orang yang lebih dewasa darinya terutama dari orang tuanya, apalagi anak yang berada di zaman modern seperti ini. Pada era ini, tidak lah asing lagi jika berbicara atau memperbincangkan mengenai teknologi, karena pada era modern ini teknologi sudah sangat berkembang pesat. Yang dimana dulunya teknologi hanya berada di rumah saja, namun sekarang teknologi sudah bisa dibawa kemana saja dan bisa dioperasikan dimana saja. Sehingga tidak mengherankan segala sesuatu yang kita kita kerjakan tidak jauh dari teknologi.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat, kini telah membawa perubahan yang signifikan pada kehidupan sehari-hari, Setiap kalangan bahkan sudah memiliki ketergantungan terhadap teknologi terutama pada anak-anak dan remaja, salah satu dampak yang paling mencolok dalam perkembangan teknologi adalah penggunaan *Gadget*. Contoh salah satu teknologi yang sering digunakan ialah *Gadget* baik dalam bentuk *smartphone* maupun *tablet*. Salah satu teknologi ini adalah yang paling terkenal, dan bahkan setiap tahunnya memiliki keluaran terbaru. Sehingga tidak asing bagi kaum muda untuk menggunakannya setiap hari.

Menurut Putri Miranti dan Lili (2021) mengungkapkan *Gadget* merupakan istilah yang digunakan dalam bahasa Inggris yang berarti alat atau perangkat elektronik yang mempunyai fungsi khusus, dan dalam bahasa Indonesia *Gadget* biasanya disebut dengan sebutan gawai. *Gadget* atau gawai ini disebut sebagai alat komunikasi modern, dikarenakan dapat melakukan berbagai macam hal yang dapat membantu manusia secara mudah. Putri Miranti dan Lili (2021) juga mengungkapkan, dalam penggunaannya *Gadget* sangatlah membantu dan memberikan manfaat bagi penggunanya dalam kehidupan sehari-hari, yang dimana *Gadget* dapat digunakan untuk melakukan komunikasi secara tidak langsung tanpa bertemu, dalam manfaat lain *Gadget* juga dapat digunakan untuk mencari informasi atau menjadi sumber belajar, dan bahkan *Gadget* juga dapat menjadi sumber hiburan yang dimiliki oleh umat manusia. Namun *Gadget* juga memiliki dampak tergantung dari cara pemakaian baik positif maupun negatif.

Vivi (2022), mengungkapkan beberapa dampak negatif dari penggunaan *Gadget* yang dilakukan bagi anak, (1) Mengganggu kesehatan, dikarenakan *Gadget* memiliki efek radiasi yang kuat sehingga akan berbahaya bagi anak-anak yang usianya dibawah 12 tahun. (2) Rawan terhadap tindakan kejahatan, dikarenakan anak pasti akan meniru apa yang dilihat dan di dalam *Gadget* banyak video atau film yang menayangkan terkait dengan kejahatan. (3) Dapat mengganggu perkembangan anak, fitur yang ada didalam *Gadget* dikhawatirkan dapat mengganggu pembelajaran anak disekolah maupun dirumah, seperti games, aplikasi video dan lainnya. (4) Dapat mempengaruhi perilaku anak, pada kemajuan teknologi ini telah membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang diperoleh dari *Gadget* dan bahkan menganggap bahwa itu sudah final atau akurat, sehingga apa yang diyakini benar akan diikuti atau dilakukan anak.

Pendapat lain pula menyatakan, Menurut D. Kurniawan (2020) bahwa menggunakan *Gadget* secara berlebihan hingga membuat ketergantungan akan berakibat pada rasa malas pada diri siswa, kurangnya semangat dan minat belajar, bahkan kurang fokus dalam proses belajar sehingga akan berdampak pada penurunan prestasi belajar anak. Penelitian yang dilakukan oleh Widya (2020) pula menyatakan anak lebih cenderung menggunakan *Gadget*. Hal ini akan membuat anak kecanduan dan akan bahwa akan berdampak pada perilaku anak, misalnya *Gadget* dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak dalam berinteraksi secara langsung dengan dengan orang lain sehingga menimbulkan sikap individualis.

Selain dampak negatif, Vivi (2022) pula menyatakan beberapa dampak positif dari *Gadget*, yaitu: (1) Dapat menambah ilmu pengetahuan anak, karena dengan penggunaan *Gadget* segala informasi pengetahuan atau keilmuan dapat diakses secara mudah. (2) Dapat memperluas jaringan persahabatan, dengan

menggunakan fitur yang ada seperti media sosial, anak akan mudah menemukan teman yang jauh dari tempatnya. (3) Mempermudah komunikasi, dengan kecanggihan yang dimiliki oleh *Gadget*, semua orang akan bisa dan dengan mudah melakukan komunikasi dengan setiap orang diseluruh dunia. (4) Melatih kreativitas anak, fitur yang dimiliki oleh *Gadget* tidak hanya sebatas media sosial atau fitur komunikasi lainnya tetapi juga memiliki fitur untuk melatih kreativitas anak seperti menulis membaca dan menggambar.

Gadget memiliki banyak kelebihan dan kekurangan, sehingga akan memberikan dampak kepada semua penggunanya, baik itu yang negatif maupun mau yang positif. Namun kembali lagi pada siapa penggunanya dan seperti apa alat itu digunakan. Jadi setiap anak butuh bimbingan dalam penggunaan teknologi seperti halnya *Gadget*. Penelitian yang dilakukan oleh Latifatul Saniyyah, dkk (2021) menyatakan bahwa alasan anak menggunakan *Gadget* dikarenakan orang tua yang selalu sibuk bekerja serta harga *Gadget* yang terbilang relatif murah dipasaran, sehingga orang tua memberikan *Gadget* pada anak dengan bertujuan untuk membantu proses belajar anak dan juga dengan alasan agar anak tidak gagap teknologi (gagaptek). Banyak program atau fitur aplikasi yang tersedia pada *Gadget*, mulai dari aplikasi yang mendukung belajar anak sampai fitur aplikasi hiburan seperti media sosial, video, hingga game online.

Peran orang tua sangatlah penting dalam pengawasan pada penggunaan *Gadget* pada anak, sehingga dalam penggunaannya anak tidak salah langkah. Dan anak pula akan mendapatkan hal yang bermanfaat jika menggunakan *Gadget* atau teknologi dengan benar, serta anak pula dapat meningkatkan prestasi, contohnya seperti meningkatkan literasi yang dimiliki oleh anak. Pada penelitian yang dilakukan oleh Fikriyah, dkk (2020) menyatakan bahwa ada beberapa cara orang tua dalam ikut serta meningkatkan taraf literasi, antara lain menjadikan diri sebagai pembimbing dan mendidik anak, sebagai guru dan teladan bagi anak, sebagai fasilitator dan motivator, sebagai sahabat yang mampu berkomunikasi dengan baik secara efektif serta sebagai pemberi hadiah dan hukuman. Metode pendidikan otoriter, demokrasi, dan permisif adalah metode yang sering digunakan oleh orang tua dalam upaya meningkatkan literasi anak. Dan hambatan yang sering dialami oleh orang tua adalah banyaknya tugas sekolah yang diberikan pada anak sehingga anak merasa tidak mampu untuk mengerjakannya dan menjadi malas untuk belajar dirumah, serta kurangnya kesadaran pada anak betapa pentingnya membaca dan belajar, sehingga sebagian dari mereka harus diperintah dulu untuk belajar atau membaca, serta kesibukan yang dimiliki orang tua dalam bekerja, yang membuat orang tua kurang optimal dalam memperhatikan, membimbing serta terlibat dalam proses belajar dan membaca anak.

Akibat orang tua yang kurang mengawasi anak serta pola pengasuhan yang kurang tepat, akan berpengaruh pada kemampuan yang dimiliki anak, terutama pada kemampuan literasi anak. Dikarenakan anak cenderung menggunakan *Gadget* serta mendapatkan pola asuh yang salah. Sehingga apa yang telah diharapkan menjadi tidak sesuai dengan yang diinginkan. Wawancara yang dilakukan dengan wali murid ibu Risnawati mendapatkan hasil bahwa: "Anak memiliki *Gadget* sendiri, bahkan setiap pulang sekolah anak selalu bermain *Gadget* sampai lupa dengan apa yang ditugaskan di sekolah. Namun karena itu menurut kami sebagai orang tua tidak baik, maka ketika malam kami menyuruh belajar walaupun dengan

nada yang sedikit tinggi.” Secara tradisional, literasi dipandang sebagai kemampuan untuk membaca dan menulis, orang dapat dikatakan literat ketika bisa membaca dan tidak buta huruf. Namun seiring perkembangan zaman orang dikatakan literat ketika sudah bisa membaca, menulis, serta dapat memahami informasi dari apa yang dibaca. Pada zaman sekarang atau modern ini, orang dapat dikatakan literat ketika sudah multiliterasi atau memiliki keterampilan dalam menggunakan berbagai cara untuk menyatakan atau memahami ide-ide serta informasi, dalam bentuk teks atau simbol (Yunus, Dkk. 2018 : 1-3).

Dari permasalahan di atas, menunjukkan bahwa teknologi sudah sangat berkembang pesat dan bahkan setiap kalangan sudah tidak bisa terlepas dari teknologi terutama pada anak-anak, sehingga dibutuhkan peran orang tua untuk mendampingi serta membimbing anak dalam menggunakan *Gadget* sehingga dapat terkontrol dengan baik serta dapat membantu meningkatkan pembelajaran mengenai kemampuan literasi yang dimiliki anak guna mendapatkan prestasi. Maka dari permasalahan di atas peneliti mengangkat judul “Analisis Peran Orang Tua Terhadap Penggunaan *Gadget* Dalam Kemampuan Literasi Anak Di Desa Pemenang Barat”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, yang bertujuan memahami fenomena secara holistik melalui deskripsi kata-kata dan bahasa. Penelitian deskriptif ini menggambarkan fakta-fakta secara sistematis untuk memecahkan masalah aktual dan menganalisis data dengan lebih mendalam dan kontekstual (Kurniawan, 2018). Lokasi penelitian ini dilaksanakan di Desa Pemenang Barat, Kecamatan Pemenang, Kabupaten Lombok Utara, Provinsi Nusa Tenggara Barat. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai instrumen utama dalam pengumpulan data melalui observasi langsung dan interaksi dengan responden.

Sumber data bisa diperoleh dalam penelitian ini berasal dari beberapa sumber, yaitu: data primer adalah data yang berasal dari sumber asli, seperti hasil survey lapangan dengan metode pengumpulan data yang asli. Dalam penelitian ini, data primer diperoleh melalui observasi langsung di sekolah dan rumah warga, serta wawancara dengan guru dan orang tua/wali siswa untuk mendapatkan informasi yang autentik dan relevan. Sedangkan, data yang dimaksud pada penelitian ini yaitu data yang didapatkan melalui jurnal dan buku yang didapatkan dari internet maupun yang dari perpustakaan, serta dokumentasi.

Adapun teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan yaitu: observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan untuk memahami peran orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget anak dan untuk mengetahui tingkat literasi anak di SDN 1 Pemenang Barat. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan melalui tanya-jawab terstruktur dengan narasumber untuk memahami peran orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget anak dan meningkatkan kemampuan literasi anak. Dalam penelitian ini, dokumentasi yang digunakan meliputi lembar observasi dan lembar wawancara yang telah disiapkan untuk memperoleh informasi yang akurat dan relevan dengan topik penelitian. Analisis data kualitatif yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan teori

Miles & Huberman (1994), yang terdiri dari tiga tahap : reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Dalam memperoleh keabsahan data, peneliti menggunakan beberapa teknik dalam mengecek data agar tidak terdapat kesalahan, beberapa teknik yang digunakan peneliti yaitu triangulasi sumber, triangulasi tehnik, dan diskusi teman sejawat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peran Orang Tua Terhadap Penggunaan *Gadget* Dalam Kemampuan Literasi Anak Di Desa Pemenang Barat

Teknologi adalah salah satu kebutuhan penting bagi setiap individu di zaman ini. Dengan perkembangan teknologi yang semakin maju dan cepat berubah dapat membuat teknologi semakin mudah dan canggih. (Puji Asmaul Chusna, 2017). Salah satu teknologi berupa *Gadget* di era sekarang bisa dimiliki oleh siapapun bahkan anak-anak. Sehingga dalam hal ini diperlukan peran orang tua dalam pembimbingan. Menurut Mita Lestari (2023), menyatakan orang tua sangat berperan penting dalam penggunaan *Gadget* anak. Misalnya, orang tua harus mendampingi anak saat bermain *Gadget*, menjaga komunikasi yang baik dengan anak, mengatur waktu penggunaan *Gadget* setiap hari, dan orang tua dapat menggunakan aplikasi parental kontrol untuk memantau anak saat menggunakan internet.

Hasil penelitian mengenai peran orang tua terhadap penggunaan *Gadget* dalam kemampuan literasi anak di Desa Pemenang Barat menunjukkan bahwa, orang tua secara aktif terlibat dalam mengawasi dan membimbing anak-anak mereka. Melalui wawancara dan observasi, terungkap bahwa orang tua, seperti Bapak Mansuryadi, melakukan pengawasan baik secara langsung maupun tidak langsung. Mereka membersamai anak dalam penggunaan *Gadget* dan secara berkala memeriksa aplikasi atau program yang digunakan anak. Hal ini mencerminkan kesadaran orang tua akan pentingnya pengawasan dalam penggunaan teknologi oleh anak.

Bapak Mansuryadi menekankan pentingnya pendampingan dalam penggunaan *Gadget*, meskipun tidak harus dilakukan setiap saat. Ia menyarankan agar orang tua melakukan pengecekan secara rutin untuk mengetahui konten yang diakses anak. Dengan cara ini, orang tua dapat mengambil langkah yang tepat untuk mendukung perkembangan anak ke depannya. Hasil observasi menunjukkan bahwa Bapak Mansuryadi aktif dalam memonitor konten yang diakses oleh anaknya, yang merupakan langkah penting dalam menjaga keamanan dan kesehatan mental anak (Observasi, 2025). Pernyataan ini sejalan dengan pendapat dari Ripka Sihombing (2024) yang menyatakan pengawasan orang tua terhadap penggunaan *Gadget* pada anak meliputi berbagai aspek, seperti pengaturan durasi ataupun diskusi terkait batasan akses. Pengawasan yang baik dan efektif dari orang tua dapat mendorong anak dalam pemanfaatan *Gadget* dengan tujuan yang positif, seperti untuk belajar dan lainnya.

Selain pengawasan, orang tua di Desa Pemenang Barat juga berperan dalam pemilihan konten tontonan yang bermanfaat bagi anak. Bapak Rifa'i, sebagai orang tua dari Fadil, menjelaskan bahwa ia sangat selektif dalam memilih konten yang ditonton anak. Ia menyadari bahwa konten yang diakses dapat mempengaruhi sikap dan hasil belajar anak. Salah satu contoh aplikasi yang disarankan adalah permainan

tebak kata, yang dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan literasi. Hal ini menunjukkan bahwa pemilihan konten yang tepat merupakan bagian penting dari pengawasan orang tua terhadap penggunaan *Gadget* (Observasi, 2025). Pendapat dari Rivo Nugroho Dkk (2022) yang menyatakan orang tua saat ini dibutuhkan kemampuan dalam pemilihan konten. Hal ini perlu dilakukan sebab, anak dapat meniru apa yang ditontonnya.

Observasi di rumah Bapak Rifa'i menunjukkan bahwa peran orang tua dalam memilih konten sangat berpengaruh terhadap kemampuan literasi anak. Dengan memberikan akses pada konten yang edukatif, orang tua dapat membantu anak mencapai taraf literasi yang baik. Ini mencerminkan bahwa orang tua tidak hanya berfokus pada pengawasan, tetapi juga pada pengembangan kemampuan kognitif anak melalui konten yang dipilih. Pendekatan ini menunjukkan komitmen orang tua dalam mendukung pendidikan anak di era digital (Observasi, 2025).

Selain itu, orang tua di Desa Pemenang Barat juga menerapkan aturan dalam penggunaan *Gadget*. Ibu Zulfah, salah satu narasumber dari Dusun Kr. Subagan, menekankan pentingnya penerapan aturan untuk mengontrol penggunaan *Gadget* yang tepat. Ia mengarahkan anak untuk menggunakan *Gadget* hanya untuk hal-hal yang bermanfaat, seperti mengerjakan tugas dan belajar. Hasil observasi menunjukkan bahwa anaknya, Adzan Bayazit, menggunakan *Gadget* dengan bijak dan tidak mengalami kecanduan, yang mencerminkan efektivitas pengawasan dan aturan yang diterapkan oleh orang tua. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa pengawasan, pemilihan konten, dan penerapan aturan adalah tiga aspek penting dalam mendukung penggunaan *Gadget* yang sehat oleh anak. Dikuatkan dengan pendapat dari Ebi (2017) yang menyatakan, orang tua berperan dalam membatasi waktu penggunaan *Gadget* anak. Orang tua mengizinkan anak untuk menggunakan *Gadget* hanya ketika anak kesulitan dalam belajar atau mengerjakan tugas dari guru.

Dampak Peran Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Dalam Kemampuan Literasi Anak Di Desa Pemenang Barat

a. Dampak Positif

Peran orang tua sangat penting dalam tumbuh kembang anak, dan dampak yang diberikan dapat mempengaruhi aspek pribadi, sosial, dan kognitif anak. Penelitian ini menemukan beberapa dampak positif dan negatif dari peran orang tua terkait penggunaan *Gadget* dalam kemampuan literasi anak di Desa Pemenang Barat. Dampak positif yang terlihat adalah kemampuan anak untuk membedakan waktu penggunaan *Gadget* antara bermain dan belajar, serta tingkat literasi yang berada di atas standar. Hal ini diungkapkan oleh Bapak Ayadi dari Dusun Mekar Sari, yang menyatakan bahwa anaknya dapat mengatur waktu dengan baik sehingga tidak mengabaikan tugas dari guru.

Dampak positif lain dari peran orang tua juga terlihat pada kemampuan literasi yang dimana anak memiliki kemampuan literasi yang baik bahkan sudah bisa dikatakan berada di atas rata-rata standar. Hal ini terlihat dari hasil observasi yang dilakukan bahwa anak sudah bisa membaca dalam taraf atau level kalimat ke atas (level paragraf), sehingga membuktikan level literasi yang dimiliki anak sudah pada taraf baik. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Shella Tasya, Dkk (2021) sejalan dengan pernyataan di atas yang menyatakan bahwa dari peran yang diberikan orang tua dalam pengawasan, pemberian pengertian serta pengajaran

kepada anak, dapat berdampak positif pada perilaku serta tumbuh kembang anak pada pengetahuan, kemampuan kognitif dan lain sebagainya.

Observasi di rumah Bapak Ayadi menunjukkan bahwa anaknya, Jihan Aqila, menjadi contoh baik bagi anak-anak tetangga. Dampak positif dari peran orang tua juga terlihat di sekolah, di mana Ibu Fikriah dari SDN 1 Pemenang Barat mengamati bahwa anak-anak yang mendapatkan dukungan dari orang tua memiliki tingkat kepercayaan diri yang tinggi dan mampu berkomunikasi dengan baik dengan guru. Selain itu, anak-anak tersebut menunjukkan kemampuan akademik yang baik, yang mencerminkan pengaruh positif dari pengawasan dan bimbingan orang tua dalam penggunaan *Gadget*.

b. Dampak Negatif

Namun, tidak hanya dampak positif yang muncul, tetapi juga dampak negatif dari peran orang tua terhadap penggunaan *Gadget*. Salah satu dampak negatif yang diidentifikasi adalah penurunan minat baca anak terhadap buku tradisional. Ibu Sa'diah dari Dusun Karang Pangsor mengungkapkan bahwa anaknya lebih suka belajar menggunakan *Gadget* daripada buku manual. Hal ini menunjukkan bahwa ketergantungan pada *Gadget* dapat mengurangi minat anak untuk membaca buku. Dampak negatif lain peran orang tua ialah pada kemampuan literasi anak bisa dikatakan hampir tidak terlihat dikarenakan baiknya peran yang diberikan orang tua, namun ada beberapa anak yang level kemampuan literasinya masih kurang dibandingkan dengan anak-anak lain namun masih berada pada taraf baik, seperti kemampuan literasinya berada pada level kalimat dan belum mampu naik ke level paragraf, dikarenakan beberapa anak tersebut terlalu fokus dan cenderung lebih nyaman menggunakan *gadget* dari pada buku tradisional baik dalam belajar maupun hal lain.

Hasil observasi di rumah Ibu Sa'diah menunjukkan bahwa anaknya, Elsa, jarang membuka buku di rumah, kecuali saat mengerjakan tugas atau di sekolah. Ini menunjukkan bahwa penggunaan *Gadget* dapat mengalihkan perhatian anak dari sumber belajar tradisional yang penting. Dampak negatif ini juga terlihat di lingkungan sekolah, di mana Bapak Piawan, seorang guru di SDN 4 Pemenang Barat, menyatakan bahwa anak-anak yang terpengaruh oleh peran orang tua seringkali kesulitan dalam proses belajar mengajar. Mereka cenderung diam dan sulit menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, yang menunjukkan kurangnya keterlibatan dan pemahaman (Observasi, 2025).

Dikuatkan dengan pendapat dari Puji (2017) yang menyatakan akibat terlalu sering bermain *Gadget* terlihat dampak negatif pada anak seperti anak sering lupa pada kewajibannya ketika bermain *Gadget*, serta hilangnya ketertarikan pada aktifitas-aktifitas bermanfaat lainnya seperti membaca buku atau belajar karena terlalu asik bermain *Gadget*. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa peran orang tua dalam penggunaan *Gadget* memiliki dampak yang kompleks terhadap kemampuan literasi anak. Meskipun ada dampak positif yang signifikan, seperti pengaturan waktu dan peningkatan kepercayaan diri, dampak negatif juga perlu diperhatikan, terutama terkait dengan penurunan minat baca dan keterlibatan anak di sekolah. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk menemukan keseimbangan dalam mendampingi anak dalam penggunaan *Gadget* agar dapat memaksimalkan manfaatnya dan meminimalkan dampak negatifnya.

Strategi Orang Tua Dalam Mengoptimalkan Penggunaan *Gadget* Pada Kemampuan Literasi Anak Di Desa Pemenang Barat.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa orang tua di Desa Pemenang Barat menerapkan beberapa strategi untuk mengoptimalkan penggunaan *Gadget* dan kemampuan literasi anak. Salah satu strategi yang diterapkan adalah menetapkan batasan waktu penggunaan *Gadget*. Ibu Sareah, salah satu narasumber, menjelaskan bahwa ia membagi waktu penggunaan *Gadget* antara bermain dan belajar. Dengan cara ini, anak dapat memanfaatkan *Gadget* secara wajar tanpa mengabaikan waktu belajar. Observasi di rumah Ibu Sareah menunjukkan bahwa ia konsisten dalam memberikan batasan waktu, sehingga anaknya dapat belajar dengan efektif (Observasi, 2025).

Menurut Sugianto dan Andyanto (2021) menyatakan bahwa terdapat beberapa strategi yang efektif yang dapat diterapkan oleh orang tua dalam mengelola penggunaan *Gadget* anak, strategi ini dirancang untuk menyeimbangkan manfaat edukatif dan risiko potensial yang terkait dengan penggunaan *Gadget*, yaitu salah satunya adalah pembatasan waktu layar atau penggunaan *Gadget*. Strategi ini dapat membantu orang tua dalam menjaga keseimbangan antara aktivitas digital dengan aktivitas pembelajaran.

Selain membatasi waktu, orang tua juga melakukan kegiatan interaktif bersama anak, seperti menonton konten edukatif dan bermain game. Bapak Amrullah dari Dusun Karang Subagan menyatakan bahwa ia mengajak anaknya untuk menonton konten yang berkaitan dengan pendidikan, terutama yang mendukung kemampuan membaca. Ia juga bermain game bersama anak, seperti teka-teki silang, yang dapat meningkatkan literasi. Hasil observasi menunjukkan bahwa anaknya, Amandea, memiliki tingkat literasi yang baik berkat kegiatan interaktif yang dilakukan bersama orang tuanya (Observasi, 2025).

Selain Membatasi waktu layar, Sugianto dan Andyanto (2021) juga berpendapat terkait strategi lain yang dapat digunakan orang tua adalah pemberian aktivitas alternatif, yaitu orang tua dapat mengurangi ketergantungan *Gadget* serta mengoptimalkan pembelajaran dengan cara memberikan aktivitas lain yang bermanfaat bagi anak. Strategi lain yang diterapkan oleh orang tua di Desa Pemenang Barat adalah menjalin kolaborasi antara guru dan orang tua. Ibu Eva menjelaskan bahwa kerjasama dengan guru sangat penting untuk mengoptimalkan perkembangan anak, terutama dalam bidang kognitif yaitu literasi. Dengan meningkatkan komunikasi antara orang tua dan guru, perkembangan anak di rumah dan di sekolah dapat terpantau dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa kolaborasi antara kedua pihak dapat memberikan dukungan yang lebih efektif bagi anak (Observasi, 2025)..

Bapak Piawan, seorang guru, menambahkan bahwa kolaborasi ini memungkinkan orang tua untuk mengetahui perkembangan anak di sekolah dan sebaliknya. Salah satu contoh yang diusulkan adalah membuat grup chat untuk saling berbagi informasi mengenai perkembangan anak, mulai dari tingkah laku hingga kemampuan belajar dan literasi (Observasi, 2025). Dengan adanya komunikasi yang baik antara orang tua dan guru, diharapkan perkembangan anak dapat terkontrol dan didukung secara optimal, sehingga kemampuan literasi anak dapat meningkat dengan baik.

Hal ini sejalan dengan pendapat dari Moch. Surya (2020) yang menyatakan bahwa kolaborasi antara guru dan orang tua sangat penting karena pada usianya anak masih belum dapat dalam menerima instruksi guru dengan sangat jelas, sehingga harus ada peran orang tua dalam membantu pelaksanaan pembelajaran dan pembimbingan.

KESIMPULAN

1. Peran orang tua sangat krusial dalam mengawasi dan membimbing penggunaan *Gadget* oleh anak-anak di Desa Pemenang Barat. Orang tua tidak hanya bertanggung jawab untuk mendampingi anak saat menggunakan *Gadget*, tetapi juga harus aktif dalam memilih konten yang edukatif dan menerapkan aturan yang jelas terkait waktu dan cara penggunaan *Gadget*. Melalui pengawasan yang baik, pemilihan konten yang tepat, dan penerapan aturan yang konsisten, orang tua dapat membantu anak mengembangkan kemampuan literasi dan menjaga kesehatan mental mereka. Pendekatan ini mencerminkan kesadaran orang tua akan pentingnya peran mereka dalam mendukung pendidikan anak di era digital, sehingga anak dapat memanfaatkan teknologi dengan cara yang positif dan produktif.
2. Dampak peran orang tua dalam penggunaan *Gadget* terhadap kemampuan literasi anak di Desa Pemenang Barat memiliki dampak yang kompleks, dengan adanya dampak positif dan negatif yang signifikan. Dampak positif mencakup kemampuan anak dalam mengatur waktu antara bermain dan belajar, serta peningkatan kepercayaan diri dan kemampuan komunikasi yang baik, yang tercermin dalam perilaku anak-anak yang mendapatkan dukungan orang tua. Namun, di sisi lain, terdapat dampak negatif seperti penurunan minat baca terhadap buku tradisional dan keterlibatan yang rendah dalam proses belajar di sekolah, yang dapat disebabkan oleh ketergantungan pada *Gadget*. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk menemukan keseimbangan dalam mendampingi anak dalam penggunaan *Gadget*, agar dapat memaksimalkan manfaat yang diperoleh sambil meminimalkan dampak negatif yang mungkin timbul.
3. Strategi orang tua dalam mengoptimalkan penggunaan *Gadget* pada kemampuan literasi anak di Desa Pemenang Barat, yaitu yang mencakup pembatasan waktu penggunaan *Gadget*, kegiatan interaktif, dan kolaborasi dengan guru. Dengan menetapkan batasan waktu, seperti yang terlihat bahwa anak-anak dapat memanfaatkan *Gadget* secara seimbang antara bermain dan belajar. Selain itu, kegiatan interaktif seperti menonton konten edukatif dan bermain game bersama terbukti meningkatkan tingkat literasi anak. Strategi lain yang penting adalah menjalin komunikasi yang baik antara orang tua dan guru, yang memungkinkan pemantauan perkembangan anak secara menyeluruh. Kolaborasi yang dilakukan dapat memperkuat dukungan bagi anak dalam proses belajar, sehingga kemampuan literasi mereka dapat berkembang dengan baik. Pendekatan ini mencerminkan kesadaran orang tua akan pentingnya peran mereka dalam mendukung pendidikan anak di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. Dkk. (2018) “*Pembelajaran Literasi : Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca dan Menulis*”. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arriesanti, H.D., dkk. (2014). “*Penerapan Multimedia Audio Galery Ilearning Community and Services (Magics) Sebagai Media Penyimpanan Dokumentasi Pada Perguruan Tinggi Raharja*”. *CCIT Journal Vol.7*, No.2.
- Bunu, Y. Helmuth. (2022) “*Metodologi Penelitian Kualitatif*”. Bandar Lampung: Pusaka Media.
- Chusna, P.A., (2017). “Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak” *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, Volume 17, Nomor 2, November.
- Ebi, S. (2017) “*Golden Age Parenting*” Yogyakarta: Psikologi Corner.
- Fajrin, V. (2022). “*Studi Analisis Kesalahan Berbahasa Dalam Forum Diskusi Online Masa Pandemi Covid-19 Mahasiswa Universitas Islam Syekh-Yusuf Tangerang*”. April.
- Fikriyah, Dkk. (2020) “Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Literasi Membaca Peserta Didik Sekolah Dasar”. *Jurnal Riset Pedagogik: Dwija*, Vol. 4, Nomor 1.
- Hamid, E.S, dkk. (2015). “Strategi pengembangan Usaha Mikro Kecil dan Menengah Di Provinsi Daerah istimewa Yogyakarta”. *Jurnal Ekonomi Pembangunan: Kajian Masalah Ekonomi Dan Pembangunan* vol. 12, No. 1.
- Hapnes, T., dkk. (2009)“ Generator melodi Berdasarkan Skala dana”. *Jurnal Informatika*.
- Hidayatuladkia, Shella Tasya, Dkk. (2021) “*Peran Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 11 Tahun*” *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, Volume 5, Nomor 3.
- Hidayatuladkia, S.T., dkk. (2021)“ Peran Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 11 Tahun”. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, Vol. 5, No. 3.
- Irwanto, M.S.H. (2020) “Implementasi Kolaborasi Orang Tua dan Guru Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Paud” *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School*, Volume 1, Nomor 1.
- Kurniawan. (2018) “*Metode Penelitian*”. Bandung : Remaja Rosakarya
- Kurniawati, D. (2020), “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa”. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 2, No.1.
- Lestari, M., R. D. W. (2023) “Peran Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Generasi Alpha” *Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 3, Nomor 1.
- Miles, Matthew B, dan A. Michael Huberman.(1994) “*Qualitative Data Analysis*”. Sage Publikasi Ltd, India.
- Miranti, P. dan Putri, L.D. (2021) “Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini” *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS: Volume 6*, Nomor 1.
- Mita, L. Dan Widjayatri, R. Deni. (2023) “Peran Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Generasi Alpha”. *Jurnal Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 3, Nomor. 1

- Nugroho, R.. Dkk. (2022) “Peran Orang Tua Dalam Mengurangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 6, Nomor 5.
- Saniyyah, L. Dkk. (2021) “Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus”, *Edukasi : Jurnal Ilmu Pendidikan*, Volume 3, Nomor 4.
- Sihombing, R.. (2024) “Peran Orang Tua Dalam Pengawasan Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 9-15 Tahun Di Desa Simaung-Maung Kec. Tarutung” *Padiaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, Volume 3, Nomor 4, Oktober.
- Sugiarti, Y. & Andyanto, H. (2021) “Pendampingan Orang Tua Dalam Mengatur Penggunaan Gadget” *Jurnal Abdinias Sosek*, Volume 2, Nomor 1.
- Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Pasal (1) Ayat (1), Tentang Perlindungan Anak.
- Widya, R. (2020) “Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak”. *Jurnal Abdi Ilmu*, Vol. 13, Nomor 1.
- Yoduke, R., dkk. (2016) “Analisis Efektivitas, Efisiensi Pajak Daerah Dan Retribusi Daerah Serta Kontribusi terhadap pendapatan Asli Daerah Di Kabupaten Bantul Tahun 2009-2014”. *Jurnal Akutansi* Volume 3, Nomor 2.
- Yumarni, V. (2022) “Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini” *Jurnal Literasiologi*: Volume 8, Nomor 2