

KECANDUAN GADGET PADA ANAK DI TENGAH PENGAWASAN ORANG TUA DAN PERAN MEDIA EDUKATIF

Muhammad Avindhio Agnata Widjanarko¹, Diana Aqidatun Nisa², Widiyasari³

^{1,2,3} Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

Corresponding e-mail: avindhioagnata@gmail.com

Copyright © 2026 The Author



This is an open access article

Under the Creative Commons Attribution Share Alike 4.0 International License

DOI: [10.53866/jimi.v6i2.1299](https://doi.org/10.53866/jimi.v6i2.1299)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji fenomena kecanduan gadget pada anak yang tetap terjadi meskipun orang tua telah melakukan pengawasan dan pembatasan, serta menelaah kebutuhan akan media edukatif sebagai solusi. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif campuran dengan mengombinasikan data kuantitatif yang diperoleh melalui kuesioner kepada orang tua anak usia sekolah dasar dan data kualitatif yang dikumpulkan melalui wawancara dengan orang tua, guru, dan psikolog pendidikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa durasi penggunaan gadget pada anak cenderung melebihi dua jam per hari dan didominasi oleh aktivitas hiburan seperti bermain game dan menonton video. Walaupun pengawasan telah diterapkan, gejala kecanduan masih ditemukan, antara lain perubahan emosi, berkurangnya interaksi sosial, serta gangguan pola tidur. Temuan ini mengindikasikan bahwa pengawasan saja belum memadai tanpa diimbangi dengan pemahaman dan strategi pendampingan yang tepat. Oleh karena itu, diperlukan media edukatif yang mampu menyampaikan informasi secara efektif dan menarik kepada orang tua. Penelitian ini menunjukkan bahwa motion graphic memiliki potensi sebagai media edukatif yang efektif dalam meningkatkan kesadaran serta pemahaman orang tua dalam mengelola penggunaan gadget pada anak.

Kata Kunci: Kecanduan Gadget, Penggunaan Gadget Anak, Pengawasan Orang Tua, Media Edukatif, Motion Graphic

Children's Gadget Addiction Amidst Parental Supervision And The Role Of Educational Media

Abstract

This study aims to examine the phenomenon of gadget addiction among children that persists despite parental supervision and restrictions, as well as to explore the need for educational media as a solution. The research applies a mixed descriptive approach by combining quantitative data obtained from questionnaires distributed to parents of elementary school children and qualitative data collected through interviews with parents, teachers, and educational psychologists. The findings reveal that children's gadget usage tends to exceed two hours per day and is primarily dominated by entertainment activities such as gaming and video watching. Although parental supervision has been implemented, signs of addiction remain evident, including emotional changes, decreased social interaction, and disrupted sleep patterns. These results indicate that supervision alone is not sufficient without proper understanding and effective guidance strategies. Therefore, educational media that can deliver information in an engaging and effective manner to parents is needed. This study suggests that motion graphics have strong potential as an educational medium to enhance parental awareness and understanding in managing children's gadget use.

Keywords: *Gadget Addiction, Children's Gadget Use, Parental Supervision, Educational Media, Motion Graphic*

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital yang berlangsung dengan sangat cepat telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam membentuk perilaku anak. Saat ini, gadget tidak hanya dimanfaatkan sebagai alat komunikasi, tetapi juga berfungsi sebagai media hiburan, sarana pembelajaran, serta alat interaksi sosial yang mudah diakses oleh berbagai kelompok usia, termasuk anak-anak (Pratama & Putra, 2019). Kondisi tersebut menyebabkan anak semakin terbiasa berinteraksi dengan gadget sejak usia dini.

Di sisi lain, penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat menimbulkan berbagai dampak negatif. Anak yang menggunakan gadget secara berlebihan berisiko mengalami gangguan kesehatan, penurunan kemampuan bersosialisasi, serta perubahan perilaku emosional seperti mudah tersinggung dan kesulitan dalam mengendalikan diri (Ariston et al., 2018). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tidak bijak dapat memengaruhi perkembangan anak secara menyeluruh.

Fenomena tersebut diperkuat oleh berbagai data yang menunjukkan tingginya tingkat penggunaan gadget pada anak di Indonesia. Hasil survei menunjukkan bahwa sekitar 76,8% anak menggunakan gadget di luar waktu belajar tanpa pengawasan orang tua (Tempo.co, 2020). Selain itu, durasi penggunaan internet pada anak mencapai rata-rata 5,4 jam per hari, yang melampaui batas ideal sesuai usia mereka (UNICEF Indonesia, 2023). Tingginya intensitas penggunaan tersebut mengindikasikan adanya permasalahan serius dalam pengelolaan penggunaan gadget pada anak.

Dalam kondisi ini, peran orang tua menjadi faktor penting dalam mengontrol dan membimbing penggunaan gadget. Namun demikian, kecanduan gadget pada anak tetap terjadi meskipun orang tua telah menerapkan pengawasan dan pembatasan. Hal ini menunjukkan bahwa upaya pengawasan yang dilakukan belum sepenuhnya efektif, terutama jika tidak didukung oleh pemahaman yang memadai serta strategi pendampingan yang tepat (Sihotang & Manalu, 2024).

Lebih lanjut, terdapat kesenjangan dalam penelitian sebelumnya, di mana sebagian besar studi masih berfokus pada dampak penggunaan gadget pada anak atau penggunaan media edukasi yang ditujukan langsung kepada anak. Penelitian yang secara khusus membahas peran media edukatif untuk meningkatkan pemahaman orang tua terkait kecanduan gadget pada anak masih tergolong terbatas (Shinta Delima & Indra Wijaya Aziz, 2022) ; (Argiyan Dwi Pritama et al., 2024).

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji fenomena kecanduan gadget pada anak meskipun telah terdapat pengawasan orang tua, serta mengembangkan media edukatif berupa motion graphic sebagai sarana untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman orang tua dalam mendampingi penggunaan gadget pada anak secara lebih efektif.

2. Metode Penelitian

2.1. Objek, waktu dan Tempat

Objek dalam penelitian ini adalah orang tua yang memiliki anak usia sekolah dasar, khususnya pada rentang usia 7–9 tahun, sebagai pihak yang berperan dalam mengawasi penggunaan gadget anak. Fokus penelitian ini terletak pada fenomena kecanduan gadget pada anak serta bagaimana peran orang tua dalam melakukan pengawasan dan pembatasan penggunaan perangkat tersebut.

Penelitian dilaksanakan dalam rentang waktu bulan Oktober hingga November. Proses pengumpulan data dilakukan secara daring dengan mempertimbangkan kemudahan akses responden serta efisiensi dalam memperoleh data. Lokasi penelitian tidak dibatasi secara geografis tertentu karena pengumpulan data dilakukan secara online, sehingga responden dapat berasal dari berbagai wilayah.

2.2. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa metode untuk memperoleh informasi yang komprehensif dan relevan. Teknik yang digunakan meliputi:

- a. Kuesioner (Argiyan Dwi Pritama et al., 2024)
Kuesioner disebarluaskan secara daring kepada orang tua yang memiliki anak usia 7-9 tahun atau sekolah dasar. Hal ini digunakan untuk memperoleh data kuantitatif terkait durasi penggunaan gadget, tujuan penggunaan gadget, serta bentuk pengawasan apa saja yang sudah dilakukan oleh orang tua.
- b. Wawancara
Wawancara dilakukan kepada orang tua, guru sekolah dasar dan juga ahli psikolog pendidikan untuk mendapatkan data kualitatif yang lebih mendalam mengenai perilaku anak dalam menggunakan

gadget, hal yang sudah dilakukan untuk membatasi penggunaan gadget, dan cara apa yang harus dilakukan.

c. Studi literatur

Studi literatur dilakukan dengan mengkaji berbagai sumber seperti jurnal ilmiah, laporan penelitian, dan artikel yang relevan untuk mendukung landasan teori serta memperkuat analisis penelitian.

2.3. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif campuran (mixed method), yaitu dengan mengombinasikan analisis data kuantitatif dan kualitatif yang dilakukan secara bersamaan (concurrent). Pendekatan ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh, di mana data kuantitatif memberikan gambaran umum mengenai pola penggunaan gadget pada anak, sedangkan data kualitatif berfungsi untuk memperdalam pemahaman terhadap fenomena yang terjadi. (UNESA, 2024)

Data kuantitatif yang diperoleh melalui kuesioner dianalisis menggunakan teknik deskriptif dalam bentuk persentase untuk menggambarkan kecenderungan penggunaan gadget. Sementara itu, data kualitatif yang diperoleh dari wawancara dianalisis secara deskriptif guna memahami kondisi dan perilaku yang muncul secara lebih mendalam.

Selain itu, penelitian ini juga menerapkan pendekatan analisis 5W+1H (what, why, who, when, where, dan how) sebagai alat untuk mengidentifikasi permasalahan secara sistematis serta merumuskan solusi yang relevan dalam bentuk media edukatif berupa motion graphic. Untuk meningkatkan keabsahan data, digunakan teknik triangulasi dengan membandingkan hasil yang diperoleh dari kuesioner dan wawancara.

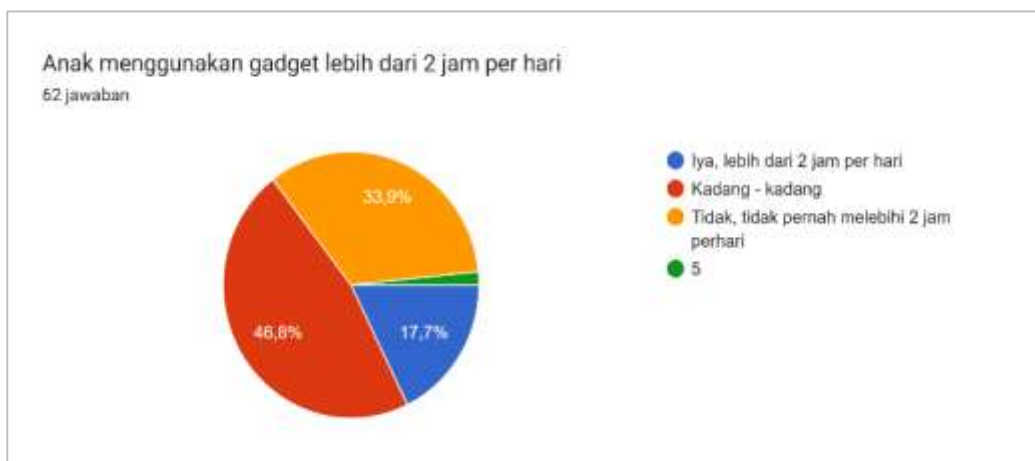
Melalui penerapan teknik analisis tersebut, penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan temuan yang jelas, valid, serta dapat dipertanggungjawabkan dalam menjelaskan fenomena kecanduan gadget pada anak dan peran orang tua dalam mengatasinya.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil pengumpulan data melalui kuesioner yang melibatkan 62 responden orang tua dengan anak usia 7-9 tahun (Sekolah Dasar) serta wawancara dengan beberapa narasumber, diperoleh gambaran mengenai pola penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar. Responden dalam penelitian ini merupakan orang tua yang memiliki anak usia 7-9 tahun (Sekolah Dasar) dengan latar belakang yang beragam.

Data menunjukkan bahwa rata-rata anak menggunakan gadget selama kurang lebih tiga jam per hari, yang melebihi batas penggunaan ideal pada anak usia sekolah dasar. Sebagian besar penggunaan tersebut didominasi oleh aktivitas hiburan, seperti bermain game dan menonton video.

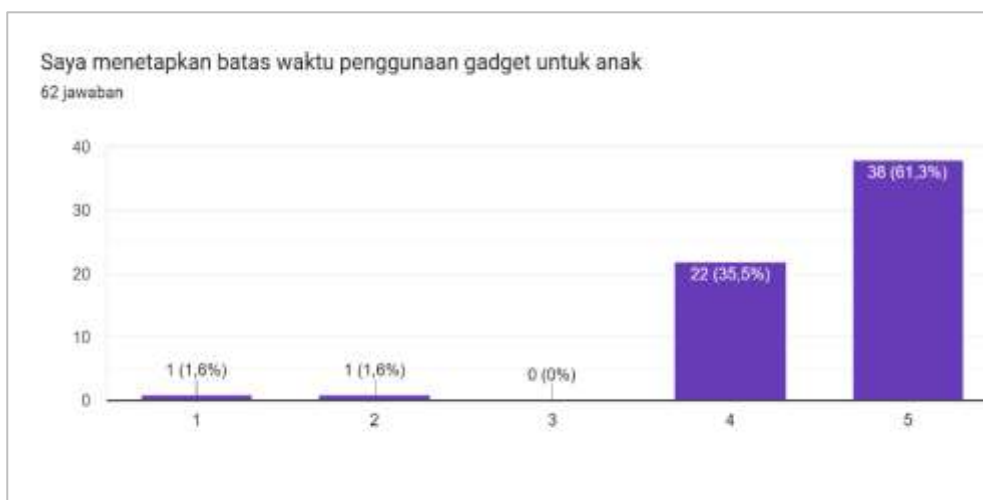


Gambar 1 Hasil Kuesioner Penggunaan Gadget >2jam
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 2 Hasil Kuesioner Aktivitas Penggunaan Gadget
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa sebagian responden menyatakan telah menerapkan pengawasan terhadap penggunaan gadget anak, seperti membatasi durasi penggunaan, memantau aktivitas, serta mendampingi anak saat menggunakan perangkat digital.



Gambar 3 Hasil Kuesioner Pembatasan
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Namun demikian, meskipun pengawasan telah dilakukan, masih ditemukan berbagai indikasi kecanduan gadget pada anak. Beberapa di antaranya adalah anak menjadi mudah marah ketika penggunaan gadget dibatasi, mengalami gangguan pola tidur, serta menunjukkan penurunan dalam interaksi sosial dengan lingkungan sekitar.



Gambar 4 Hasil Kuesioner Kurang Berinteraksi
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Temuan lainnya menunjukkan bahwa responden memiliki kebutuhan terhadap media edukatif yang mampu memberikan informasi secara jelas, singkat, dan menarik mengenai dampak kecanduan gadget serta cara pengawasan yang tepat.

3.2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget pada anak tidak hanya memberikan manfaat sebagai media pembelajaran dan komunikasi, tetapi juga memiliki potensi menimbulkan dampak negatif apabila tidak dikelola dengan baik. Dalam konteks penelitian ini, dominasi penggunaan gadget untuk aktivitas hiburan seperti bermain game dan menonton video mengindikasikan adanya pergeseran fungsi gadget dari media edukatif menjadi sarana utama pemenuhan kesenangan. Kondisi ini berpotensi memicu ketergantungan karena anak cenderung memilih aktivitas yang memberikan kepuasan instan.

Temuan mengenai munculnya perilaku emosional seperti mudah marah serta berkurangnya interaksi sosial menunjukkan bahwa kecanduan gadget tidak hanya berdampak pada pola penggunaan, tetapi juga memengaruhi perkembangan emosional dan sosial anak. Ketergantungan terhadap gadget dapat menyebabkan anak mengalami kesulitan dalam mengelola emosi serta mengurangi keterlibatan dalam interaksi sosial secara langsung. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa kecanduan gadget dapat memengaruhi stabilitas emosi serta kemampuan bersosialisasi anak (Rezky & Rosyidah, 2024).

Meskipun sebagian besar orang tua telah menerapkan pengawasan dan pembatasan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa upaya tersebut belum sepenuhnya efektif dalam mengatasi kecanduan gadget pada anak. Hal ini mengindikasikan bahwa pengawasan yang bersifat teknis, seperti pembatasan durasi, belum mampu menyentuh aspek psikologis anak yang telah terbiasa memperoleh kepuasan dari penggunaan gadget. Selain itu, kurangnya konsistensi dalam penerapan aturan serta tingginya daya tarik konten digital turut memperkuat kecenderungan anak untuk tetap bergantung pada gadget.

Selain itu, temuan penelitian menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media edukatif sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman orang tua dalam melakukan pendampingan yang tepat terhadap penggunaan gadget pada anak. Dalam hal ini, motion graphic dinilai memiliki potensi sebagai media edukatif yang efektif karena mampu menggabungkan elemen visual, teks, dan audio secara menarik, sehingga informasi dapat disampaikan dengan lebih jelas dan mudah dipahami (Prayogo et al., 2025). Dengan demikian, pendekatan yang tidak hanya berfokus pada pembatasan, tetapi juga pada edukasi yang berkelanjutan menjadi hal yang penting dalam mengatasi permasalahan kecanduan gadget pada anak.

Media motion graphic yang dikembangkan dalam penelitian ini menyajikan informasi mengenai dampak kecanduan gadget pada anak serta strategi pendampingan yang dapat diterapkan oleh orang tua. Penyampaian materi dirancang dalam bentuk alur cerita (storyline) yang menggambarkan kondisi anak sebelum, selama, dan setelah mengalami kecanduan gadget serta solusi bagi orang tua.

Visualisasi disajikan melalui gaya ilustrasi yang sederhana dan komunikatif, dengan karakter yang merepresentasikan anak dan orang tua, serta didukung oleh penggunaan warna yang menarik dan ramah. Selain itu, informasi disampaikan melalui perpaduan animasi, data valid, teks singkat, dan narasi audio untuk memperjelas pesan serta meningkatkan daya tarik visual. Melalui pendekatan tersebut, motion graphic diharapkan dapat menjadi media edukatif yang efektif dalam membantu orang tua memahami dampak serta strategi pendampingan penggunaan gadget pada anak.

3.3. Kaitan dengan Tujuan Penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa fenomena kecanduan gadget pada anak tetap terjadi meskipun telah terdapat pengawasan dari orang tua. Hal ini sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin mengkaji efektivitas pengawasan orang tua dalam mengurangi dampak penggunaan gadget pada anak. Selain itu, temuan mengenai kebutuhan orang tua terhadap media edukatif menunjukkan bahwa solusi berupa motion graphic edukatif relevan untuk menjawab permasalahan yang ada. Media tersebut diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman serta kesadaran orang tua dalam mendampingi penggunaan gadget pada anak secara lebih efektif.

Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya menjawab rumusan masalah, tetapi juga memberikan kontribusi dalam mengisi kesenjangan penelitian terkait pentingnya media edukatif bagi orang tua dalam menghadapi fenomena kecanduan gadget pada anak.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar cenderung tinggi dan didominasi oleh aktivitas hiburan, sehingga berpotensi menimbulkan dampak negatif terhadap aspek emosional, sosial, dan pola tidur anak. Meskipun sebagian besar orang tua telah menerapkan pengawasan dan pembatasan, temuan menunjukkan bahwa kecanduan gadget tetap terjadi, yang mengindikasikan bahwa pengawasan saja belum cukup tanpa didukung pemahaman dan strategi pendampingan yang tepat. Penelitian ini menegaskan pentingnya peran media edukatif, seperti motion graphic, sebagai sarana untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman orang tua dalam mengelola penggunaan gadget pada anak secara lebih efektif. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah responden dan metode pengumpulan data yang dilakukan secara daring, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah responden yang lebih besar serta menguji efektivitas media edukatif secara langsung terhadap perubahan perilaku orang tua dan anak.

Bibliografi

- Argiyan Dwi Pritama, Gustin Setyaningsih, Muhammad Ikhsan Maulana, Rafi Rahmat Dani, Muhamad Awiet Wiedanto Prasetyo, & Toni Anwar. (2024). Peningkatan Pengetahuan Penggunaan Gadget pada Pelajar dalam Menyikapi Perkembangan Game yang Mengakibatkan Ketergantungan Bagi Penggunanya. *Kesejahteraan Bersama : Jurnal Pengabdian Dan Keberlanjutan Masyarakat*, 1(3), 76–86. <https://doi.org/10.62383/bersama.v1i3.329>
- Ariston, Y., Guru Sekolah Dasar, P., & Singkawang, S. (2018). Sosial Anak Sekolah Dasar. In *Journal Of Educational Review And Research* (Vol. 1, Number 2).
- Pratama, A., & Putra, R. W. (2019). *Perancangan Motion Graphics “Dampak Bermain Gadget” Sebagai Media Edukasi Orang Tua Usia 30-40 Tahun*.
- Prayogo, M., Komunikasi, A., & Indonesia, S. (2025). *Analisis Elemen Desain dalam Karya Motion Graphic Pixel Art Berjudul “Timeless Culinary Places.”*
- Rezky, G. P., & Rosyidah, U. M. (2024). *Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Remaja*.
- Shinta Delima, A., & Indra Wijaya Aziz, B. (2022). *Perancangan Media Informasi Dampak Ketergantungan Gadget Pada Anak Sekolah Dasar*.

- Sihotang, J., & Manalu, A. (2024). *Strategi Pengawasan Orang Tua dalam Mengelola Waktu Bermain Gadget Anak di Desa Pancurbatu (Jonhariono Sihotang) Strategi Pengawasan Orang Tua dalam Mengelola Waktu Bermain Gadget Anak di Desa Pancurbatu* (Vol. 2, Number 2).
- Tempo.co. (2020). *Survei KPAI_ 76,8 Persen Anak Gunakan Gawai di Luar Jam Belajar _ tempo.co.*
- UNESA. (2024). *Metodologi Mixed Method_ Pengertian, Jenis, Contoh, dan Sistematikanya.*
- UNICEF Indonesia. (2023). *Pengetahuan dan Kebiasaan Daring Orang Tua Dan Anak-anak di Indonesia Studi Dasar 2023.pdf.*