

DAMPAK KONTROL ORANG TUA DAN IMITASI TEMAN SEBAYA TERHADAP KECANDUAN *GADGET* PADA ANAK USIA DINI DI DESA SUKARARA KECAMATAN SAKRA BARAT KABUPATEN LOMBOK TIMUR

Sahuniwati¹, Masyhuri², Imam Malik³, Sumitro⁴
¹²³⁴Program Studi Pendidikan Sosiologi, FKIP, Universitas Mataram
Corresponding Author: sahuniwati23@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk 1) Mengetahui dampak kontrol orang tua terhadap kecanduan *gadget* pada anak usia dini di desa sukarara kecamatan sakra barat kabupaten lombok timur, dan 2) mengetahui dampak imitasi teman sebaya terhadap kecanduan *gadget* pada anak usia dini di desa sukarara kecamatan sakra barat kabupaten lombok timur. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Jenis data yang digunakan adalah data primer dan data sekunder. Dengan sumber data subjek dan informan penelitian yang ditentukan dengan teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi wawancara, observasi dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif model Miles dan Humberman dengan langkah-langkah yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Dampak kontrol orang tua terhadap kecanduan *gadget* pada anak usia dini di Desa Sukarara Kecamatan Sakra Barat Kabupaten Lombok Timur adalah pola kontrol otoriter, permisif, dan demokratis. Pada pola kontrol otoriter meskipun mampu menanamkan disiplin, pola ini berpotensi meningkatkan ketergantungan *gadget* pada anak usia dini apabila tidak disertai pendekatan emosional yang hangat. Sedangkan pada pola kontrol permisif cenderung paling berisiko memicu kecanduan *gadget*, karena anak usia dini tidak memiliki batasan waktu dan kontrol diri yang memadai dalam penggunaan *gadget*. Sementara pada pola kontrol demokratis lebih efektif dalam mencegah kecanduan *gadget*, karena anak usia dini dilatih untuk bertanggung jawab, memahami batasan, dan mengembangkan kontrol diri dalam penggunaan *gadget*. 2) Dampak imitasi teman sebaya terhadap kecanduan *gadget* pada anak usia dini di Desa Sukarara Kecamatan Sakra Barat Kabupaten Lombok Timur maka dampak imitasi teman sebaya terhadap kecanduan *gadget* pada anak usia dini data penelitian menunjukkan bahwa terdapat pola yang menunjukkan indikasi adanya pengaruh imitasi dalam penggunaan *gadget* oleh anak usia dini sehingga pola ini mengarah kepada kecanduan *gadget*.

Kata Kunci: kontrol orang tua, imitasi, teman sebaya, kecanduan *gadget*.

ABSTRACT

This research aims to 1) To find out the impact of parental control on *gadget* addiction in early childhood in Sukarara Village, West Sakra District, East Lombok Regency, and 2) to find out the impact of peer imitation on *gadget* addiction in early childhood in Sukarara Village, West Sakra District, East Lombok Regency. This research uses a qualitative approach with a case study method. The types of data used are primary data and secondary data. With the data source of the subject and the research informant determined by the purposive sampling technique. The data collection techniques in this study include interviews, observations and documentation. Meanwhile, the data analysis technique used is the qualitative data analysis technique of the Miles and Humberman model with steps, namely data reduction, data presentation and conclusion drawn/verification. The results of the study show that 1) The impact of parental control on *gadget* addiction in early childhood in Sukarara Village, West Sakra District, East Lombok Regency is an authoritarian, permissive, and democratic control pattern. In the pattern of authoritarian control, although able to instill discipline, this pattern has the potential to increase *gadget* dependence in early childhood if it is not accompanied by a warm emotional approach. Meanwhile, the permissive control pattern tends to be the most at risk of triggering *gadget* addiction, because early childhood does not have time limits and adequate self-control in the use of *gadgets*. Meanwhile, the democratic control pattern is more effective in preventing *gadget* addiction, because early childhood is trained to be responsible, understand limits, and develop self-control in the use of *gadgets*. 2) The impact of peer imitation on *gadget* addiction in early childhood in Sukarara

Village, West Sakra District, East Lombok Regency, the impact of peer imitation on gadget addiction in early childhood, research data show that there is a pattern that shows indications of the influence of imitation in the use of gadgets by early childhood as this pattern leads to gadget addiction.

Keywords: parental control, imitation, peers, gadget addiction.

1. Pendahuluan

Perkembangan pesat era digital, mayoritas orang kini sangat bergantung pada elektronik untuk tugas sehari-hari. Hal ini memiliki dampak positif dan negatif bagi konsumen. Tak dapat disangkal bahwa hampir semua kelompok usia, termasuk anak-anak, menggunakan perangkat elektronik saat ini. Salah satu aspek yang disayangkan adalah banyak balita dan anak kecil telah mengembangkan ketergantungan pada teknologi yang dapat menghambat perkembangan mereka (Setiawan et al., 2023).

Ketergantungan anak usia dini pada *gadget* sangat berbahaya dan bahkan dapat membahayakan masa depan mereka. Kecanduan *gadget* pada balita mengganggu keterampilan motorik mereka, yang seharusnya dikembangkan dengan baik. Anak-anak yang menghabiskan banyak waktu di depan layar mungkin kesulitan mengembangkan keterampilan motorik mereka dan memiliki keterampilan komunikasi yang jauh lebih buruk. Dampak kecanduan *gadget* baru-baru ini telah menyebabkan ditemukannya kasus-kasus penyakit mental, masalah kesehatan, dan kelainan komunikasi pada anak-anak kecil (Setiawan et al., 2023).

Kecanduan *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan otak anak karena produksi *hormon dopamine* yang berlebihan mengganggu kematangan fungsi prefrontal korteks (Puspita, 2020). Pada tahap ini anak masih belum mampu untuk mengoptimalkan operasi kognitifnya secara sempurna, hal tersebut dikarenakan pada tahap ini anak baru mampu untuk melakukan optimalisasi terhadap pengalaman.

Kemajuan teknologi yang tidak bisa dihindarkan sesuai dengan perkembangan zaman. Gadget pada anak usia dini (4-6 tahun) mempunyai dampak negatif terhadap anak hal ini terjadi karena tidak adanya komunikasi dua arah. Komunikasi dilakukan dua arah hal ini tidak terjadi pada anak yang menggunakan *gadget* hanya terjadi komunikasi satu arah. Anak yang sudah asik dengan *gadget* akan malas untuk diajak bermain, anak akan cenderung marah kalau diganggu saat bermain gadget (Puspita, 2020).

Adanya perilaku anak yang kurang bersosialisasi, tidak mengerti sopan santun sebagai dampak tidak pernah bersosialisasi merupakan dampak negatif yang banyak dikeluhkan. Perkembangan sosial pada anak dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya adalah proses perlakuan atau bimbingan orang tua dalam memperkenalkan kehidupan sosial terhadap lingkungan. Orang tua sebagai pengasuh anak yang membentuk karakter dan keperibadian anak merupakan salah satu faktor yang memegang peranan penting dalam hal mendidik anak. Dari sudut pandang ilmu kesehatan jiwa, penggunaan *gadget* untuk usia dini sangat tidak disarankan karena dapat mengganggu proses tubuh kembangnya secara alami. Terbatasnya kesempatan untuk belajar dikarenakan *gadget* hanya berkomunikasi satu arah yakni merespon. Anak tidak dapat belajar secara alami bagaimana berkomunikasi dan bersosialisasi, anak juga tidak mampu mengenali dan berbagi aneka emosi, misal simpati, sedih atau senang, dan akhirnya anak tidak dapat merespon hal yang ada di sekelilingnya baik secara emosi maupun verbal (Puspita, 2020).

Keluarga sebagai unit sosial yang fundamental dalam masyarakat, sebagai unit terkecil dalam tatanan sosial, keluarga tidak hanya berperan sebagai tempat berkumpulnya individu-individu yang memiliki ikatan darah atau perkawinan, tetapi juga menjadi institusi dasar yang berfungsi sebagai tempat di mana identitas individu pertama kali dibentuk. Dalam kerangka ini, keluarga memainkan peran krusial dalam membentuk keperibadian, perilaku, dan karakter individu melalui proses sosialisasi. Sosialisasi dalam keluarga melibatkan pengajaran norma-norma dan nilai-nilai sosial yang berlaku di masyarakat, yang nantinya akan membentuk individu tersebut beradaptasi dan berperilaku sesuai dengan harapan sosial di lingkungan yang lebih luas. Durkheim beranggapan bahwa keluarga adalah salah satu institusi

sosial yang berperan dalam kontrol sosial melalui internalisasi nilai-nilai moral dan agama (Usman, 2024).

Ketika anak-anak mencapai usia empat tahun, mereka mulai memasuki taman kanak-kanak, lingkungan pendidikan paling mendasar, dan perkembangan sosial mulai menjadi lebih kompleks. Anak-anak belajar bersama teman-teman di luar rumah selama periode ini. Anak-anak mulai terlibat dalam permainan kooperatif dengan teman sebaya mereka. Ini dikenal sebagai teori pembelajaran sosial melalui pertumbuhan kognitif oleh Vygotsky dan Bandura. Anak-anak di taman kanak-kanak (usia 4-6 tahun) telah mulai membuat kemajuan dalam perkembangan sosial mereka. Permainan digunakan untuk memfasilitasi upaya bersama. Pada tahap ini, indikator perkembangan meliputi: (1) Anak-anak mulai memahami aturan dalam lingkungan bermain dan rumah. (2) Anak-anak secara bertahap mulai mengikuti aturan, (3) Anak-anak mulai memahami hak atau kepentingan orang lain, dan (4) Anak-anak mulai mampu bermain dengan teman sebaya atau anak-anak lain. (Puspita, 2020).

Menurut Herbert Mead, seseorang sudah memiliki *'self'* yang terlihat jelas pada anak-anak berusia lima tahun yang telah menguasai bahasa. Tahapan-tahapan berikut terlibat dalam belajar untuk memikirkan diri sendiri sebagai subjek dan objek. Anak-anak belajar melihat diri mereka sendiri selama tahap pertama, yang dikenal sebagai *Play Stage*. Karena mereka belum memiliki konsep diri yang kohesif, tindakan mereka tidak teratur, berbahaya, dan fungsi mereka berfluktuasi. Kedua tahap *Game Stage*, berbeda dengan *play stage* melibatkan interaksi yang direncanakan. Anak-anak harus memahami tempat mereka dalam konteks yang lebih luas dan menanggapi harapan orang lain. Orang-orang dapat membangun hubungan dengan komunitas tempat mereka berada (Ihromi, 1999).

Di Desa Sukarara telah banyak mengenal *gadget* mulai dari anak usia dini sampai dewasa hampir disetiap sudut desa terlihat anak-anak berkumpul menggunakan *gadget* tanpa adanya pantauan dari orang tua. Banyak anak menghabiskan waktu berjam-jam dalam menggunakan *gadget*. Faktor yang mendukung dalam menggunakan *gadget* seperti fasilitas *Wi-Fi*. Rata-rata setiap rumah memasang *Wi-Fi* sehingga anak lebih mudah mengakses *gadget* hingga 1-2 jam. Peran orang tua dalam pengawasan masih kurang optimal, terlihat dari minimnya batasan waktu penggunaan *gadget* pada anak dan fasilitas yang diberikan dari orang tua.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal pada tanggal 17 Maret 2025 dan 18 Maret 2025 yang dilakukan di TK Patuh Karya Sukarara menunjukkan bahwa anak-anak lebih sering berinteraksi dengan *gadget* daripada beraktivitas fisik atau bersosialisasi dengan teman-temannya. Anak-anak sering mengakses seperti *YouTube*, *TikTok*, dan *game online* sampai berjam-jam. Dan dilanjutkan dengan wawancara pada empat orang tua dari siswa TK Patuh Karya Sukarara tentang dampak penggunaan *gadget*, bagaimana kontrol orang tua dan imitasi teman sebaya. Dan diperoleh data awal yang menunjukkan Dhavin Rafif Radeya (Laki-laki, 6 tahun) mengalami kesulitan tidur, mata cepat lelah dan kurang aktivitas fisik karena kurangnya batasan waktu penggunaan *gadget* serta pengaruh teman sebaya yang juga sering melihat temannya menggunakan *gadget*. Najwa Putri (Perempuan, 5 tahun) cenderung pendiam dan tantrum ketika *gadget* diambil, hal ini disebabkan orang tua membiarkan menggunakan *gadget* secara bebas tanpa pengawasan dan pengaruh teman sebaya yang sering bermain *game*. Adiba Khanza Azahra (Perempuan, 4 tahun) sangat rewel jika tidak diberikan menggunakan *gadget*, hal ini disebabkan kurangnya batasan waktu terhadap akses *gadget* dan sering melihat temannya menggunakan *gadget*. Jabbar Sutar Maulana (Laki-laki, 5 tahun) jarang bermain diluar rumah karena kurangnya dorongan untuk bermain di luar rumah dan sering melihat temannya lebih suka main *game* dirumah dari pada bermain di luar.

Dari hasil observasi dan wawancara diatas memperlihatkan bahwa anak-anak yang menggunakan *gadget* sampai berjam-jam sehingga menyebabkan dampak seperti gangguan pola tidur, gangguan perkembangan sosial, ketergantungan pada *gadget*, dan menurunnya minat bermain. Hal tersebut disebabkan karena kurangnya kontrol orang tua dan pengaruh dari teman sebaya. Oleh karena itu untuk menjelaskan lebih lanjut tentang dampak kontrol orang tua dan imitasi teman sebaya terhadap kecanduan *gadget* pada anak usia dini. Perlu dilakukan kajian mendalam melalui penelitian. Sehingga

dapat dirumuskan judul penelitian yang berjudul dampak kontrol orang tua dan imitasi teman sebaya terhadap kecanduan *gadget* pada anak usia dini di Desa Sukarara Kecamatan Sakra Barat Kabupaten Lombok Timur.

2. Metode Penelitian

2.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, karena penelitian ini akan menggambarkan secara alamiah atau apa adanya tentang kontrol orang tua dan imitasi teman sebaya terhadap kecanduan gadget pada anak usia dini. Hal ini sejalan dengan pendapat Moleong (2017), yang mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai penelitian yang berupaya memahami fenomena tentang apa yang dialami subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, dan motivasi untuk bertindak, secara holistik, menggunakan bahasa dan deskripsi verbal, konteks alam tertentu, dan berbagai metode alami. Studi kasus adalah kumpulan investigasi ilmiah yang ketat dan mendalam terhadap suatu program, peristiwa, atau aktivitas dengan tujuan untuk mempelajari sebanyak mungkin tentang hal tersebut (Septiani & Raharjo, 2017).

Jenis data yang digunakan data primer dan sekunder. Data primer merupakan data yang diperoleh atau dikumpulkan peneliti secara langsung dari sumber datanya (Sari *dkk.*, 2023). Sedangkan data sekunder adalah data yang diperoleh bukan dari sumber asli atau sumber pertama melainkan hasil penyajian dari pihak lain (Khanza et al., 2024).

2.2 Informan dan Pemilihan Partisipan

Dalam menentukan subjek penelitian, teknik yang digunakan adalah teknik *purposive sampling* dalam penelitian ini, subjek penelitian yang akan digunakan yaitu orang tua, anak usia dini, dan teman sebaya yang terlintas dalam kecanduan gadget. Dengan terlebih dahulu mencocokkan kriteria dengan subjek yang akan diteliti. Adapun kriteria subjek dalam penelitian ini yaitu: a) Orang tua memiliki anak usia dini (4-6 tahun) tinggal menetap di desa sukarara b) Orang tua yang menyediakan gadget khusus untuk anaknya dan anaknya menggunakan *gadget* 2-3 jam sehari diluar kepentingan sekolah c) Orang tua yang tercantum pada poin b yang membiarkan anaknya bermain handphonenya 2-3 jam sehari diluar kepentingan sekolah tanpa ada pengawasan dari orang tua tersebut d) Teman sebaya anak dari anak orang tua yang tercantum pada poin b yang juga bermain gadget 2-3 jam sehari diluar kepentingan sekolah.

Adapun dalam menentukan informan penelitian, peneliti menggunakan teknik *purposive sampling*, yakni orang tersebut tahu tentang apa yang kita harapkan dari penelitian yang dilakukan (Sugiyono, 2019). Berdasarkan pemaparan diatas maka pertimbangan informan yang dijadikan acuan oleh peneliti adalah: a) Kepala Desa Sukarara saat ini b) Seorang Ahli Sosiologi c) Seorang Ahli Pendidikan Anak Usia Dini.

2.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti meliputi wawancara, observasi dan dokumentasi. Adapun penjelasan mengenai teknik-teknik tersebut yaitu: a) Dalam penelitian ini, jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara semistruktural yang dimana untuk memperoleh data secara mendalam dari para subjek dan informan. Untuk menunjang kelancaran pengumpulan data, peneliti menggunakan alat bantu seperti perekam suara, buku catatan lapangan, serta perangkat elektronik (ponsel) sebagai sarana dokumentasi wawancara dan observasi. b) Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi non-partisipasif, dimana peneliti tidak terlibat langsung dalam aktivitas yang diamati, melainkan hanya sebagai pengamat dari luar (Sugiyono, 2019). c) Dokumentasi, peneliti telah mengumpulkan data dokumentasi yang meliputi foto dan video kegiatan saat proses wawancara berlangsung, serta data kependudukan dan kondisi geografis Desa Sukarara.

2.4 Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini menggunakan teknik model analisis kualitatif Miles and Huberman yang meliputi langkah-langkah sebagai berikut: a) Reduksi data, pada proses reduksi data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara peneliti mengumpulkan data dengan melakukan observasi dan mewawancarai pihak-pihak yang terlibat dan yang mengetahui tentang dampak kontrol orang tua dan imitasi teman sebaya terhadap kecanduan gadget anak usia dini. b) Data display/penyajian data, untuk menemukan pola-pola yang bermakna serta memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan keputusan. c) Penarikan kesimpulan, proses pemeriksaan dan pengujian kebenaran data yang telah dikumpulkan sehingga kesimpulan akhir didapat sesuai dengan fokus penelitian.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Dampak Kontrol Orang Tua terhadap Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini

Penelitian ini menemukan bahwa terdapat 3 pola kontrol orang tua yaitu pola kontrol otoriter, permisif dan demokratis yang diterapkan pada anak usia dini yang mendorong munculnya keinginan untuk menggunakan *gadget*. Adapun pola kontrol yang diterapkan orang tua terhadap anak usia dini sebagai berikut.

a. Pola Kontrol Otoriter

Orang tua menerapkan pola kontrol otoriter kepada anak usia dininya yang ditandai dengan penerapan aturan yang ketat yang tidak boleh dilanggar oleh anak usia dininya. Aturan-aturan lisan tersebut mencakup larangan seperti anak hanya boleh bermain gadget setelah belajar pada saat pulang sekolah, setelah makan malam, dilarang membawa gadget ke tempat tidur, serta pembatasan waktu bermain gadget hanya 2-3 jam sehari di luar kepentingan sekolah. Anak diharuskan untuk patuh sepenuhnya terhadap keputusan orang tua tanpa diberikan ruang untuk menyampaikan pendapat atau menolak. Jika aturan tersebut dilanggar oleh anak maka langsung dihukum dengan hukuman penyitaan gadget selama beberapa hari, pemutusan akses Wi-Fi, serta tidak diberikan uang jajan. Hal ini didorong oleh orang tua khawatir anak menjadi malas belajar, anak tidur larut malam, dan anak menjadi kecanduan gadget. Sehingga dampak positif yang didapatkan dalam penerapan pola kontrol otoriter ini ialah anak menjadi lebih disiplin dan anak memahami batasan, sedangkan dampak negatif yang didapatkan dalam penerapan pola kontrol otoriter ini ialah anak merasa takut, tertekan, mudah marah, dan menjadi kurang dekat dengan orang tua. Yang ditandai dengan orang tua yang menyediakan gadget khusus untuk anaknya dan orang tua yang membiarkan anak bermain gadget selama 2-3 jam di luar kepentingan sekolah. Pada pola kontrol otoriter meskipun mampu menanamkan disiplin, pola ini berpotensi meningkatkan ketergantungan gadget pada anak usia dini apabila tidak disertai pendekatan emosional yang hangat.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Mardiana, 2020) mengatakan bahwa pola kontrol otoriter merupakan pola pengasuhan orang tua dalam menerapkan aturan yang ketat dan wajib dipatuhi oleh anak tanpa memberikan ruang bagi anak untuk menyampaikan pendapat, jika aturan dilanggar maka anak dikenakan hukuman. Sejalan dengan penelitian (Wulandari, 2021) mengemukakan bahwa pola kontrol otoriter ditandai dengan penekanan kuat pada aturan yang ditetapkan oleh orang tua dan harus dijalankan oleh anak dalam kesehariannya, ketika anak melakukan kesalahan orang tua tidak segan-segan memberikan hukuman fisik seperti memukul, membentak, mencubit tanpa mempertimbangkan perasaan anak. Perlakuan seperti ini dapat menimbulkan tekanan psikologis yang mendorong anak untuk mencari pelarian seperti salah satunya dengan bermain gadget sebagai bentuk kebebasan dari kekangan tersebut. Diperjelas lagi oleh (Rahmatullah *dkk.*, 2019) mengemukakan bahwa dalam masyarakat tradisional sasak cenderung menggunakan pola asuh otoriter, dimana orang tua menuntut, mengontrol dan membatasi ruang gerak anaknya sehingga

mengakibatkan anak merasa tertekan dan terkekang dan memilih bermain gadget. Sebagaimana dijelaskan oleh subjek 1 bahwa:

“Saya membiarkan bermain sekitar 3 jam pada sore sekitar jam 3-5, karena biasanya anak minta nonton kartun. Dan saya menggunakan aturan ketat dalam penggunaan gadget. Anak hanya boleh bermain gadget setelah selesai belajar dan makan malam, maksimal 3 jam. Saya atur karena takut anak jadi malas belajar. Kalau melanggar, saya ambil handphonenya selama dua hari. Dampak positifnya anak jadi lebih disiplin dan tahu aturan, tapi negatifnya anak sering ngambek dan marah kalau tidak diizinkan main”.

Melalui penjelasan subjek 1 tersebut memberikan pemahaman bahwa orang tua menerapkan pola kontrol otoriter dan terdapat dampak yang diperoleh anak usia dini dari pola kontrol tersebut. Kemudian dijelaskan oleh subjek 2 bahwa:

“Saya biarkan main sekitar 2 jam setelah pulang sekolah karena waktu itu saya sibuk memasak. Saya melarang anak membawa gadget ke tempat tidur. Dan saya atur karena dulu anak sering tidur larut gara-gara nonton YouTube. Kalau melanggar, saya matikan WiFi dan simpan HP-nya. Positifnya tidur anak jadi teratur, tapi negatifnya anak sering menangis dan tidak mau makan kalau tidak diberi HP”.

Melalui penjelasan subjek 2 tersebut memberikan pemahaman bahwa orang tua juga menerapkan pola kontrol otoriter dan terdapat dampak yang diperoleh anak usia dini dari pola kontrol tersebut. Kemudian dijelaskan oleh subjek 3 bahwa:

“Saya biarkan main 2 jam setiap hari, biasanya sore hari. Dan saya buat aturan jam main dari jam 4 sampai 6 sore saja. Alasannya supaya anak tidak kecanduan. Kalau melanggar, saya tidak beri uang jajan. Positifnya anak tahu batas waktu, tapi negatifnya hubungan kami kadang jadi kurang dekat karena anak merasa saya terlalu keras. Dan saya buat aturan jam main dari jam 4 sampai 6 sore saja. Alasannya supaya anak tidak kecanduan. Kalau melanggar, saya tidak beri uang jajan. Positifnya anak tahu batas waktu, tapi negatifnya hubungan kami kadang jadi kurang dekat karena anak merasa saya terlalu keras”.

Dari penjelasan 3 subjek tersebut menunjukkan bahwa terdapat orang tua menerapkan pola kontrol otoriter kepada anak usia dini dalam penggunaan gadget.

b. Pola Kontrol Permisif

Sebagian orang tua menerapkan pola kontrol permisif yang ditandai dengan orang tua memberikan kebebasan penuh kepada anak usia dininya, seperti memeperbolehkan anak bermain gadget kapan saja asalkan tidak mengganggu waktu makan dan tidur, serta tanpa batasan waktu yang jelas. Tujuan orang tua menerapkan pola kontrol ini karena kesibukan bekerja, agar anak tidak rewel, agar anak diam di rumah, serta orang tua merasa kasihan jika anak dilarang. Dampak positif yang didapatkan dalam penerapan pola kontrol permisif ialah anak menjadi tidak rewel dan anak menjadi ceria, sedangkan dampak negatifnya anak menjadi malas belajar, anak sulit diatur, anak kurang bersosialisasi, serta menunjukkan tanda-tanda ketergantungan terhadap gadget. Pada pola kontrol permisif cenderung paling berisiko memicu kecanduan gadget, karena anak usia dini tidak memiliki batasan waktu dan kontrol diri yang memadai dalam penggunaan gadget.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat Fadhillah (2021) yang menyatakan bahwa pola kontrol permisif/*indulgen parenting* merupakan pola kontrol yang membebaskan seorang melakukan dan berperilaku seperti apa saja sesuai apa yang diinginkan yang dimana pola kontrol tersebut membentuk individu yang dapat mengontrol perilaku sendiri. Sejalan dengan pendapat (Putri, 2024) bahwa orang tua memberikan kebebasan penuh kepada anak untuk melakukan

segala hal yang mereka inginkan tanpa adanya batasan maupun pengawasan yang memadai dari orang tua, sehingga anak cenderung bertindak bebas tanpa arahan atau kontrol yang jelas dalam kehidupan sehari-harinya. Diperjelas lagi oleh (Hidayah, 2019) bahwa pola kontrol permisif ialah bentuk pengasuhan orang tua memberikan kebebasan luas kepada anak tanpa banyak menetapkan aturan. Sebagaimana dijelaskan oleh subjek 4 bahwa:

“Saya termasuk membiarkan anak bermain gadget agak bebas, asal tidak mengganggu waktu makan atau tidur. Saya beri kebebasan karena kalau dilarang terus, anak suka menangis dan rewel. Positifnya anak jadi senang dan tidak mudah marah, tapi negatifnya anak jadi susah dikontrol dan sering lupa waktu saat bermain gadget”.

Melalui penjelasan subjek 4 tersebut memberikan pemahaman bahwa orang tua menerapkan pola kontrol permisif dan terdapat dampak yang diperoleh anak usia dini dari pola kontrol tersebut. Kemudian dijelaskan oleh subjek 5 bahwa:

“Saya memberikan kebebasan anak main gadget kapan saja, asalkan di rumah dan tidak keluar main. Saya biarkan karena saya sibuk bekerja, jadi biar anak diam di rumah. Dampak positifnya rumah jadi tenang dan anak tidak rewel, tapi negatifnya anak jadi malas belajar dan lebih suka dengan HP-nya daripada bergaul”.

Melalui penjelasan subjek 5 tersebut memberikan pemahaman bahwa orang tua juga menerapkan pola kontrol permisif dan terdapat dampak yang diperoleh anak usia dini dari pola kontrol tersebut. Kemudian dijelaskan oleh subjek 6 bahwa:

“Saya memberi kebebasan karena kasihan anak kalau tidak boleh main, dia suka menangis. Anak boleh main kapan saja asal tidak meminjam HP orang lain. Positifnya anak jadi lebih ceria dan tidak bosan, tapi negatifnya anak mulai sulit diatur dan sering marah kalau disuruh berhenti”.

Dari penjelasan 3 subjek tersebut menunjukkan bahwa terdapat orang tua menerapkan pola kontrol permisif kepada anak usia dini dalam penggunaan gadget.

c. Pola Kontrol Demokratis

Sebagian orang tua menerapkan pola kontrol demokratis yang ditandai dengan orang tua memberikan kesempatan kepada anak usia dininya untuk menyampaikan pendapat terutama dalam hal kapan waktu bermain gadget. Dalam penerapan pola kontrol demokratis ini orang tua tidak hanya memberikan kesempatan berpendapat pada anak usia dininya melainkan orang tua juga memberikan aturan, tetapi aturan yang tidak merasa anak usia dininya dikekang, jika aturan tersebut dilanggar maka orang tua memberikan nasihat tanpa memarahinya. Sehingga dampak positif yang didapatkan oleh anak usia dini dalam penggunaan pola kontrol demokratis ini ialah anak merasa senang karena didengar dan dipercaya, terjalinnya hubungan harmonis, anak menjadi lebih terbuka dan lebih disiplin. Sedangkan dampak negatif yang didapatkan oleh anak usia dini dalam penerapan pola kontrol demokratis ini ialah anak sering lupa perjanjian atau meminta waktu tambahan dan anak mudah marah jika pendapatnya tidak dituruti. Pada pola kontrol demokratis lebih efektif dalam mencegah kecanduan gadget, karena anak usia dini dilatih untuk bertanggung jawab, memahami batasan, dan mengembangkan kontrol diri dalam penggunaan gadget.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Adprijadi dan Sudarto, 2020) mengatakan bahwa pola kontrol demokratis merupakan pola kontrol yang ditandai dengan hubungan yang terbuka antara orang tua dan anak dimana aturan-aturan dibuat melalui kesepakatan bersama, anak diberikan kebebasan untuk menyampaikan pendapat, perasaan, serta keinginannya, sekaligus dilatih untuk menghargai pandangan orang lain, sedangkan orang tua berperan sebagai pemberi arahan, nasihat dan pertimbangan terhadap aktivitas anak sehingga melalui pola kontrol ini anak akan mampu mengembangkan kontrol terhadap perilakunya sendiri

dengan hal-hal yang dapat diterima oleh masyarakat. Sejalan dengan pendapat (Nisa & Abdurrahman, 2023) mengatakan bahwa pola kontrol demokratis merupakan perpaduan antara pola kontrol permisif dan otoriter, dimana orang tua tetap menetapkan aturan dan batasan yang jelas bagi anak, namun tetap memberikan ruang bagi anak untuk terlibat dalam proses pengambilan keputusan. Sebagaimana dijelaskan oleh subjek 7 bahwa:

“Saya biasanya tanya dulu ke anak kapan mau main gadget, lalu kami sepakati bersama. Anak biasanya minta main sore setelah mandi. Saya beri kesempatan supaya anak merasa dihargai dan belajar tanggung jawab dengan pilihannya. Positifnya anak jadi lebih patuh karena merasa didengarkan, tapi negatifnya kadang dia minta waktu lebih lama dari kesepakatan”.

Melalui penjelasan subjek 7 tersebut memberikan pemahaman bahwa orang tua menerapkan pola kontrol demokratis dan terdapat dampak yang diperoleh anak usia dini dari pola kontrol tersebut. Kemudian dijelaskan oleh subjek 8 bahwa:

“Saya selalu berdiskusi dengan anak soal waktu bermain gadget. Anak saya biasanya bilang ingin main setelah belajar atau sebelum tidur. Saya beri kesempatan agar dia belajar mengatur waktu sendiri. Dampak positifnya hubungan saya dengan anak jadi lebih dekat dan anak lebih terbuka. Tapi negatifnya, kalau lagi capek, dia suka lupa janji dan main HP lebih lama dari seharusnya”.

Dari penjelasan 2 subjek tersebut menunjukkan bahwa terdapat orang tua menerapkan pola kontrol demokratis kepada anak usia dini dalam penggunaan gadget.

Pada pola kontrol yang diterapkan terhadap anak yang kecanduan gadget dengan membawa dampak positif dan negatif yang dikemukakan dengan menggunakan hasil Teori Pembelajaran Sosial Albert Bandura yang menyatakan bahwa perilaku anak terbentuk melalui proses pengamatan (observasi), peniruan (imitasi), dan penguatan dari lingkungan terdekat, khususnya orang tua. Pada pola kontrol otoriter, anak cenderung mematuhi aturan karena adanya hukuman, namun tekanan yang dirasakan anak dapat mendorong munculnya perilaku negatif, seperti mencari pelarian dengan bermain gadget secara berlebihan. Pada pola kontrol permisif, kurangnya aturan dan pengawasan membuat anak menganggap penggunaan gadget tanpa batas sebagai perilaku yang wajar, sehingga anak meniru dan sulit mengendalikan diri dalam menggunakan gadget. Sementara itu, pada pola kontrol demokratis, anak belajar mengontrol perilakunya melalui komunikasi dan kesepakatan dengan orang tua, sehingga anak lebih memahami batasan penggunaan gadget. Dengan demikian, kecanduan gadget pada anak usia dini tidak hanya dipengaruhi oleh jenis pola kontrol orang tua, tetapi juga oleh proses belajar sosial yang terjadi dalam keluarga melalui contoh perilaku, interaksi, serta konsekuensi yang diberikan orang tua kepada anak.

3.2 Dampak Imitasi Teman Sebaya terhadap Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak imitasi teman sebaya terhadap kecanduan gadget pada anak usia dini di desa sukarara kecamatan sakra barat kabupaten lombok timur berdampak negatif yang dirasakan dan diperoleh oleh anak. Hal ini sebagaimana berdasarkan hasil wawancara dengan teman sebaya di desa sukarara kecamatan sakra barat kabupaten lombok timur bahwa:

Dampak negatif yang dirasakan anak usia dini berupa seperti mata terasa perih, kepala pusing, mudah marah, kurang belajar. Dan dampak negatif yang diperoleh anak usia dini berupa kurang bersosialisasi secara langsung, anak dapat mengalami keterlambatan perkembangan sosial dan emosional, kurang fokus dalam kegiatan belajar.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Itsna dan Rofi'ah, 2021) mengatakan bahwa lingkungan teman sebaya adalah kondisi di mana terjadi suatu bentuk hubungan antara dua atau lebih anak dimana anak yang satu mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki kelakuan anak yang lain atau sebaliknya dan hubungan ini terjadi antara anak dengan anak yang lainnya yang memiliki usia relatif sama atau sebaya. Sejalan dengan pendapat (Fauziyah *dkk.*, 2022)

mengatakan bahwa penggunaan gadget memiliki dampak terhadap imitasi teman sebaya anak usia dini, karena dalam gadget terdapat banyak fitur hiburan yang membuat anak lalai dari aktifitas bermain dengan teman-temannya. Sebagaimana dijelaskan oleh subjek 17 bahwa:

“Dampak negatif yang saya rasakan setelah bermain gadget cukup lama yaitu mata terasa perih dan lelah, kadang jadi malas bermain di luar dan lupa waktu sehingga sering dimarahi orang tua”.

Melalui penjelasan subjek 17 tersebut memberikan pemahaman bahwa terdapat dampak negatif yang dirasakan anak dari perilaku imitasi tersebut. Selanjutnya diperjelas oleh subjek 18 bahwa:

“Dampak negatif yang saya rasakan adalah mata terasa sakit dan kepala pusing, selain itu saya jadi sering lupa waktu dan kurang belajar karena terlalu lama bermain game”.

Melalui penjelasan subjek 18 tersebut memberikan pemahaman bahwa terdapat juga berdampak negatif yang dirasakan anak dari perilaku imitasi tersebut. Selanjutnya diperjelas oleh subjek 19 bahwa:

“Dampak negatif yang saya rasakan yaitu mata sakit dan saya jadi mudah marah ketika kalah bermain game, selain itu waktu bermain di luar dengan teman juga berkurang”.

Melalui penjelasan subjek 19 tersebut memberikan pemahaman bahwa terdapat juga berdampak negatif yang dirasakan anak dari perilaku imitasi tersebut. Selanjutnya dijelaskan oleh informan 1 bahwa:

“Dampak negatifnya lebih dominan, anak menjadi kurang bersosialisasi secara langsung, kurang bergerak, dan mudah meniru kebiasaan bermain gadget yang berlebihan dari teman sebayanya”.

Melalui penjelasan informan 1 tersebut memberikan pemahaman bahwa terdapat dampak negatif yang diperoleh anak dari perilaku imitasi tersebut. Kemudian diperjelas oleh informan 2 bahwa:

“Dampak negatifnya Anak meniru tanpa mempertimbangkan batasan waktu, sehingga kebiasaan bermain gadget menjadi normal dan sulit dikontrol, serta menggeser pola interaksi sosial tradisional”.

Melalui penjelasan informan 2 tersebut memberikan pemahaman bahwa juga memperoleh dampak negatif dari perilaku imitasi tersebut. Diperjelas oleh informan 3 bahwa:

“Dampak negatif yang terjadi adalah penggunaan gadget ditiru secara berlebihan, anak dapat mengalami keterlambatan perkembangan sosial dan emosional. Anak menjadi kurang peka terhadap lingkungan sekitar, mudah marah jika gadget diambil, dan kurang fokus dalam kegiatan belajar”.

Melalui penjelasan subjek dan informan tersebut memberi pemahaman bahwa anak usia dini dan teman sebaya mendapatkan dampak negatif dari perilaku imitasi terhadap penggunaan gadget.

Bandura (1977) menjelaskan bahwa proses belajar sosial terjadi melalui empat tahapan utama, yang sangat relevan dengan temuan penelitian ini:

a. Attention (Perhatian)

Anak usia dini cenderung memperhatikan perilaku yang dianggap menarik. Ketika melihat teman sebayanya bermain gadget dengan ekspresi senang, tertawa, atau terlihat asyik, perhatian anak akan tertuju pada aktivitas tersebut. Gadget menjadi objek yang menonjol karena menampilkan gambar bergerak, suara, dan permainan interaktif yang merangsang rasa ingin tahu anak. Pada tahap ini, muncul ketertarikan awal anak terhadap gadget karena pengaruh observasi terhadap teman sebayanya.

b. Retention (Penyimpanan dalam ingatan)

Setelah memperhatikan, anak menyimpan pengalaman pengamatan tersebut dalam ingatan. Anak mengingat bagaimana temannya memegang gadget, jenis permainan yang dimainkan, serta kesenangan yang diperoleh. Ingatan ini menjadi dasar bagi anak untuk meniru perilaku yang sama di kemudian hari, bahkan ketika teman tersebut tidak sedang berada di dekatnya.

c. Motor Reproduction (Reproduksi perilaku)

Pada tahap ini anak mulai mempraktikkan hasil pengamatannya. Anak mencoba menggunakan gadget seperti yang dilakukan temannya, meniru cara bermain, cara membuka aplikasi, atau memilih jenis tontonan yang sama. Proses ini menjelaskan mengapa durasi penggunaan gadget bisa meningkat, karena anak sudah mampu mereproduksi perilaku tersebut secara mandiri.

d. Motivation & Reinforcement (Motivasi dan penguatan)

Perilaku meniru akan terus diulang jika anak memperoleh penguatan. Penguatan bisa berupa rasa senang, hiburan dari permainan, atau penerimaan sosial dari teman (“ikut bermain bersama”). Selain itu, ketika orang tua tidak membatasi penggunaan gadget, hal ini menjadi penguatan tambahan yang membuat perilaku tersebut semakin menetap. Inilah yang kemudian berkontribusi pada kecenderungan kecanduan gadget.

Dengan demikian, imitasi teman sebaya bukan sekadar perilaku meniru biasa, tetapi merupakan proses belajar sosial yang utuh. Anak tidak hanya meniru tindakan, tetapi juga meniru kebiasaan, durasi penggunaan, hingga ketergantungan emosional terhadap gadget. Dampak negatif seperti mata perih, pusing, mudah marah, kurang belajar, kurang bersosialisasi, keterlambatan perkembangan sosial-emosional, serta kurang fokus belajar merupakan konsekuensi dari perilaku yang terus diperkuat melalui proses belajar sosial tersebut

4. Simpulan

Penelitian menunjukkan bahwa dampak kontrol orang tua dan imitasi teman sebaya terhadap kecanduan gadget pada anak usia dini di Desa Sukarara Kecamatan Sakra Barat Kabupaten Lombok Timur dapat disimpulkan bahwa: Dampak kontrol orang tua terhadap kecanduan gadget pada anak usia dini di Desa Sukarara Kecamatan Sakra Barat Kabupaten Lombok Timur adalah pola kontrol otoriter, permisif, dan demokratis. Pada pola ini berpotensi meningkatkan ketergantungan gadget pada anak usia dini apabila tidak disertai pendekatan emosional yang hangat. Sedangkan pada pola kontrol permisif cenderung paling berisiko memicu kecanduan gadget. Sementara pada pola kontrol demokratis lebih efektif dalam mencegah kecanduan gadget. Dan dampak imitasi teman sebaya terhadap kecanduan gadget pada anak usia dini di Desa Sukarara Kecamatan Sakra Barat Kabupaten Lombok Timur hasil penelitian menunjukkan adanya peran teman sebaya terhadap imitasi yang dilakukan oleh anak usia dini terkait dengan penggunaan gadget sehingga muncul perilaku kecanduan gadget.

5. Saran

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan atau disarankan untuk mengkaji lebih banyak lagi aspek yang belum diteliti dalam penelitian ini.

Referensi

- Adpriyadi, & Sudarto. (2020). Pendidikan Pola Asuh Demokratis Orang Tua Dalam Pengembangan Potensi. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 11(1), 26–38.
- Fadilah, D. (2021). Tinjauan Dampak Pernikahan Dini dari Berbagai Aspek. *Pamator Journal*, 14(2), 88–94. <https://doi.org/10.21107/pamator.v14i2.10590>
- Fauziyah, N. K., Adnan, & Putri, A. (2022). Analisis Interaksi Sosial Anak Usia Dini Pengguna Gadget dengan Teman Sebaya. *Ash-Shudur: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 2(1), 29–42. <https://journal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php/Ash-Shudur/article/view/1389>
- Hidayah, T. (2019). Pembahasan Studi Kasus sebagai Bagian Metodologi Pendidikan. *Jurnal Study Kasus, August*, 128.
- Ihromi, T. O. (1999). *Bunga Rampai Sosiologi Keluarga*. Yayasan Obor Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=0kZdp-HQ3y0C>
- Itsna, N.M & Rofi'ah, R. (2021). Dampak Penggunaan Gadget pada Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Ummul Qura: Jurnal Institut Pesantren Sunan Drajat (INSUD) Lamongan*, 16(1), 60–70.

- <https://doi.org/10.55352/uq.v16i1.254>
- Khanza, M., Faqih, A., Suharmawan, W., Mawaddati, I. (2024). Kesehatan Mental Anak Berprestasi dalam Keluarga Broken Home : (*Studi Kasus Korban Broken Home Di Desa Summersari, Kota Jember*). 2, 137–146.
- Mardiana, N. S. (2020). Pengaruh Pola Asuh Otoriter Orang Tua terhadap Interaksi Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 20(1), 22. <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v20i1.801>.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif/Lexy J. Moleong* (3rd ed), 410. Bandung: PT Rosdakarya.
- Nisa, S. K., &Abdurrahman, Z. (2023). Pola Asuh Orang Tua dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Anak. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 517-527. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.260>
- Puspita, S. (2020) *Monograf: Fenomena Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini* (Cipta Media Nusantara) <https://books.google.co.id/books?id=iI0OEAAAQBAJ>
- Putri, S. S. (2024). Pola Asuh Orang Tua dan Lingkungan Sosial Remaja yang Mengonsumsi Minuman Keras di Kecamatan Utan, 1, 1-4.
- Rahmatullah, S.N., Syafruddin, & Wadi, H. (2019). Pola Asuh dalam Pendidikan Seksual pada Masyarakat Tradisional Sasak Desa Batujai Kabupaten Lombok Tengah. 6(2), 87-96.
- Sari, N.M., Suud, S., & Suryanti, N. M. N. (2023). Perilaku Kesehatan Mahasiswa Pendidikan Sosiologi Universitas Mataram Pada Masa Pandemi Covid-19. *Soced Sasambo: Journal of Social Education Sasambo*, 1(2), 1–8. <https://doi.org/10.29303/socedsasambo.v1i2.5234>
- Septiani, R., & Raharjo, B. B. (2017). Pola Konsumsi Fast Food, Aktivitas Fisik dan Faktor Keturunan terhadap Kejadian Obesitas (Studi Kasus pada Siswa Sd Negeri 01 Tonjong Kecamatan Tonjong Kabupaten Brebes). *Public Health Perspective Journal*, 2(3).
- Setiawan, Rama, Triayudi, A. & Gunawan, A. (2023). ‘Diagnosa Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini dengan Metode Fuzzy Sugeno dan Fuzzy Mamdani’, *Journal of Computer System and Informatics (JoSYC)*, 4(2), 315–25, doi:10.47065/josyc.v4i2.3018
- Sugiyono.(2019). Faktor Etos Kerja dan Lingkungan Kerja dalam Membentuk “Loyalitas Kerja” Pegawai Pada Pt Timur Raya Alam Damai. Anuar, S. 2019. Th. *E-Jurnal Manajemen Universitas Udayana*, 8(6), 3674.
- Usman, M. (2024). *Sosiologi Keluarga*. Google Buku. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=xKErEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=sosiologi+pendidikan+karakter+keluarga&ots=nnL6mWfmzw&sig=pevWe8ZXfIAQzaMgENTlwKKXdwA&redir_esc=y#v=onepage&q=sosiologi pendidikan karakter keluarga&f=false
- Wulandari, S. (2021). Pola Asuh Anak dalam Keluarga Pernikahan Dini di Desa Penosan Kecamatan Blang Jerango Kabupaten Goyo (*Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam*). (*Skripsi*)