

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Marinda, (2022) menyatakan bahwa Anak usia sekolah dasar, yang berada pada rentang usia 6 - 12 tahun, sedang berada dalam masa perkembangan yang sangat penting dan menentukan bagi pembentukan kepribadian, keterampilan, serta pola pikir di masa depan. Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget, pada usia ini anak berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka mulai mampu berpikir logis, memahami aturan, dan menghubungkan sebab-akibat, tetapi masih terbatas pada situasi nyata yang dapat mereka amati langsung. Menurut Rahmayani & Suriani, (2025) Proses belajar anak pada tahap perkembangan operasional konkret seharusnya diperoleh melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial nyata yang melibatkan berbagai indera, gerak tubuh, dan komunikasi tatap muka. Aktivitas seperti bermain bersama teman sebaya, berpartisipasi dalam kegiatan kelompok di sekolah, atau melakukan permainan tradisional memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan keterampilan *problem solving*, kerja sama, serta kemampuan memahami *perspektif* orang lain. Anak usia sekolah masih memerlukan perhatian khusus karena pada tahap ini perkembangan mereka sangat dipengaruhi oleh lingkungan dan interaksi sosial. Berbeda dengan anak pra-sekolah yang masih berada pada tahap sensorimotor dan remaja yang telah memiliki kemampuan berpikir abstrak serta kontrol diri lebih baik, anak usia sekolah belum sepenuhnya mampu menyaring pengaruh eksternal seperti konten digital. Namun, mereka masih mudah dibimbing dan responsif terhadap edukasi, sehingga masa ini menjadi waktu yang tepat untuk memberikan arahan dan pengawasan dalam penggunaan teknologi. Perhatian dan pendampingan yang tepat pada masa ini penting untuk membentuk kebiasaan positif, mencegah perilaku berisiko, serta membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam menghadapi pengaruh lingkungan digital (Holifah et al., 2024).

Menurut WHO, (2020) bahwa anak usia sekolah perlu membatasi *screen time* maksimal 2 jam per hari, karena paparan layar berlebihan berhubungan dengan gangguan tidur, obesitas, hingga penurunan konsentrasi belajar. Rekomendasi ini berlaku global, namun di banyak negara prevalensinya masih tinggi. Penelitian lintas negara tahun 2023 menunjukkan bahwa rata-rata *screen time* anak usia 6–14 tahun

mencapai 2,77 jam/hari, dan 46,4% anak dalam kelompok usia ini menggunakan *gadget* ≥ 2 jam/hari, melebihi rekomendasi WHO .

Di Indonesia, hasil survei Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) tahun 2020 menunjukkan bahwa sekitar 71,3% anak usia sekolah sudah memiliki *gadget* pribadi, dengan tujuan utama untuk belajar daring, hiburan, dan komunikasi. Angka ini mengindikasikan bahwa mayoritas anak usia sekolah dasar telah terekspos penggunaan *gadget* sejak dini, sehingga berpotensi menimbulkan dampak positif maupun negatif terhadap perkembangan mereka (KPAI, 2020). Sementara itu di Jawa Tengah, data penelitian menunjukkan adanya peningkatan prevalensi penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah, yaitu dari 65,27% pada tahun 2020 menjadi 67,13% pada tahun 2021. Kenaikan ini menggambarkan bahwa anak-anak di provinsi tersebut semakin intensif menggunakan *gadget* dari tahun ke tahun, sehingga pengawasan orang tua menjadi faktor penting untuk meminimalisir dampak negatifnya (Hikmawati et al., 2023).

SD Negeri 3 Sajen terletak di Desa Sajen, Kecamatan Trucuk, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah, dengan sekitar 85 siswa dari kelas I hingga VI yang mayoritas berasal dari keluarga pedesaan. Sebagian besar orang tua bekerja sebagai buruh harian, petani, dan ibu rumah tangga, dengan tingkat pendidikan serta akses informasi pengasuhan digital yang masih terbatas. Kondisi ini berdampak pada pengawasan penggunaan *gadget* di rumah yang belum optimal, sehingga anak sering menggunakan *gadget* tanpa pendampingan dan pembatasan waktu yang jelas. Hal tersebut terlihat dari durasi penggunaan yang lama, kecenderungan memilih *gadget* dibanding belajar atau bermain dengan teman sebaya, serta reaksi emosional saat *gadget* dibatasi. Kondisi ini menjadikan SD Negeri 3 Sajen relevan untuk dikaji terkait penggunaan *gadget* dan dampaknya pada anak usia sekolah dasar.

Gadget merupakan perangkat elektronik modern yang dirancang untuk memudahkan manusia dalam menjalankan berbagai aktivitas sehari-hari, termasuk komunikasi, hiburan, dan pencarian informasi. Perangkat ini mencakup *smartphone*, tablet, komputer, dan sejenisnya, yang dilengkapi dengan fitur-fitur canggih untuk meningkatkan efisiensi dan kenyamanan pengguna. Seiring perkembangan teknologi digital, *gadget* telah menjadi bagian penting dalam kehidupan masyarakat, termasuk anak-anak, karena kemampuannya menyediakan akses informasi secara cepat dan sarana belajar yang interaktif (Aulia Septyani et al., 2021).

Gadget kini telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan anak-anak usia sekolah dasar . Dari sisi positif, dapat meningkatkan imajinasi anak,

meningkatkan aktivitas fisik, menambah kosakata anak, dan meningkatkan rasa percaya diri. Beberapa fitur edukatif pada *gadget* juga mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, memotivasi anak untuk belajar mandiri, serta memfasilitasi komunikasi yang lebih efektif antara anak, guru, dan orang tua. Namun, manfaat tersebut sering kali diimbangi oleh risiko yang muncul ketika *gadget* digunakan secara berlebihan dan tanpa pengawasan. Penelitian menunjukkan bahwa durasi penggunaan yang panjang dapat mengurangi intensitas interaksi sosial secara langsung, menurunkan kemampuan bersosialisasi, serta memicu ketergantungan yang berdampak pada perilaku sehari-hari anak. (Holifah et al., 2024).

Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak usia sekolah dasar dapat memengaruhi fungsi otak, tubuh, dan perilaku mereka secara signifikan. Dari sisi neurologis, paparan layar yang cepat dan intens membuat korteks prefrontal terbiasa menerima rangsangan instan, sehingga anak kesulitan mempertahankan konsentrasi jangka panjang. Sistem dopaminergik yang mengatur rasa senang juga terdampak, menyebabkan anak lebih memilih kepuasan instan dari *gadget* dibanding aktivitas konstruktif (Fitriahadi & Daryanti, 2020).

Secara fisik, paparan cahaya biru dari layar dapat mengganggu retina dan menurunkan produksi melatonin, yang berdampak pada kualitas tidur. Kebiasaan menatap layar terlalu dekat berisiko menyebabkan rabun jauh (miopia), sementara posisi duduk yang salah dapat menimbulkan gangguan postur tubuh dan nyeri otot seperti *text neck*. Penurunan aktivitas fisik akibat penggunaan *gadget* juga berkontribusi terhadap melambatnya metabolisme dan peningkatan risiko obesitas (Fitriahadi & Daryanti, 2020). Dari sisi motorik, anak yang jarang bergerak mengalami keterlambatan koordinasi tangan dan kaki karena kurangnya stimulasi fisik. Penggunaan *gadget* pada malam hari menghambat produksi hormon melatonin, yang mengatur ritme tidur-bangun tubuh. Akibatnya, anak sulit tidur nyenyak, mengalami gangguan konsolidasi memori di hipokampus, dan penurunan daya ingat. Gangguan tidur juga meningkatkan kadar kortisol (hormon stres), sehingga anak lebih mudah cemas, sulit berkonsentrasi, dan kurang bersemangat saat beraktivitas di sekolah (Yulianto et al., 2025).

Pengawasan orang tua terhadap penggunaan *gadget* merupakan upaya penting yang mencakup pemantauan konten, pengaturan durasi, dan pendampingan langsung saat anak berinteraksi dengan perangkat digital, dengan tujuan melindungi mereka dari paparan informasi yang tidak sesuai usia serta mencegah dampak negatif terhadap

perkembangan (Sari et al., 2024). Bentuk pengawasan ini dapat diwujudkan melalui empat pendekatan utama, yaitu: mengawasi, yakni memperhatikan aktivitas anak secara menyeluruh termasuk interaksi sosial dan waktu bermain ; mengontrol, yaitu menetapkan aturan penggunaan *gadget* agar anak belajar disiplin dan memahami batasan ; membimbing, dengan memberikan arahan positif agar anak memanfaatkan teknologi untuk kegiatan edukatif dan kreatif ; serta memberi teladan, di mana orang tua menunjukkan perilaku digital yang sehat dan bertanggung jawab sebagai contoh bagi anak.

Pengawasan orang tua memainkan peran penting dalam menentukan tingkat pengawasan yang diberikan. Penelitian menunjukkan bahwa pola asuh *otoritatif*, yang mencakup komunikasi yang baik dan pengaturan yang konsisten, berhubungan dengan pengawasan yang efektif terhadap penggunaan *gadget* anak. Sebaliknya, pola asuh *permisif* yang kurang tegas dapat meningkatkan risiko kecanduan *gadget* pada anak Aulia Kharin et al., (2025). Selain itu, tingkat pendidikan orang tua juga berperan penting. Orang tua dengan tingkat pendidikan yang lebih tinggi cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik mengenai dampak penggunaan *gadget* dan lebih aktif dalam mengawasi anak mereka. Sebaliknya, orang tua dengan tingkat pendidikan yang lebih rendah mungkin kurang menyadari pentingnya pengawasan tersebut Pitri et al., (2025). Selain itu, kesibukan dan pekerjaan orang tua juga memengaruhi, karena orang tua yang padat jadwalnya sulit memberikan pengawasan langsung. Faktor sosial dan budaya juga ikut berperan, misalnya norma di masyarakat yang menganggap memberikan *gadget* sebagai bentuk kasih sayang dapat memengaruhi pengawasan serta ketersediaan fasilitas pada setiap anak.

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pengawasan orang tua dan penggunaan *gadget* pada anak masih perlu mendapat perhatian. Penelitian oleh Sari & Hazizah, (2021) menunjukkan bahwa sebagian besar pengawasan orang tua berada pada kategori sedang, sementara masih terdapat pengawasan rendah. Selanjutnya, penelitian Wau, (2020) menemukan bahwa dampak penggunaan *gadget* pada anak sekolah dasar sebagian besar berada pada kategori sedang hingga tinggi, yang menunjukkan adanya pengaruh terhadap perilaku dan interaksi sosial anak. Penelitian lainnya oleh Stevanus & Anindyta, (2022) juga memperkuat bahwa pengawasan orang tua memiliki hubungan signifikan dengan penggunaan *gadget* dan perilaku sosial anak.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih menekankan pada tingkat pengawasan orang tua atau dampak penggunaan *gadget* secara terpisah, serta menunjukkan bahwa pengawasan orang tua dan dampak penggunaan *gadget* pada anak sekolah dasar umumnya berada pada kategori sedang hingga tinggi. Namun, penelitian - penelitian tersebut belum secara spesifik menjelaskan kekuatan hubungan antara pengawasan orang tua dan besar kecilnya dampak penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar.

Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus analisis hubungan antara pengawasan orang tua dengan dampak penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar secara langsung dan terukur. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang umumnya membahas pengawasan orang tua atau dampak penggunaan *gadget* secara terpisah, sehingga penelitian ini memberikan gambaran yang lebih jelas bahwa tingkat pengawasan orang tua berperan penting dalam menentukan besar kecilnya dampak penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar.

Berdasarkan Studi Pendahuluan yang dilaksanakan pada 1 Agustus 2025 di SD N 3 Sajen diketahui bahwa sekolah ini memiliki 85 siswa/i yang tersebar dari kelas I hingga VI. Mayoritas siswa berasal dari lingkungan masyarakat pedesaan, namun sudah memiliki akses terhadap berbagai perangkat digital seperti *smartphone*, tablet, maupun komputer, baik milik pribadi maupun keluarga. Dalam kegiatan belajar mengajar, penggunaan *gadget* memang belum menjadi bagian dari metode pembelajaran utama, tetapi dari hasil pengamatan serta keterangan pihak sekolah, terlihat bahwa sebagian besar siswa sudah terbiasa menggunakan *gadget* di rumah untuk bermain *game* online, menonton video hiburan, maupun mengakses media sosial. Aktivitas tersebut umumnya dilakukan di luar jam sekolah dan cenderung tanpa pengawasan intensif dari orang tua, sehingga anak lebih bebas dalam memilih konten yang diakses. Laporan informal dari guru menyebutkan bahwa penggunaan *gadget* berdampak nyata terhadap penurunan konsentrasi belajar dan prestasi akademik. Beberapa siswa dilaporkan sering mengantuk di kelas, kurang fokus saat menerima pelajaran, serta menunjukkan penurunan nilai pada mata pelajaran.

Selain itu, berdasarkan informasi yang diperoleh, hingga saat ini belum pernah ada penelitian di sekolah tersebut yang secara khusus membahas keterkaitan antara pengawasan orang tua dengan dampak penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar dan belum ada program seperti edukasi kepada orang tua tentang penggunaan *gadget* untuk anak. Kondisi ini menunjukkan bahwa fenomena penggunaan *gadget* di kalangan

siswa SD di daerah pedesaan seperti Sajen masih relatif baru dan belum banyak diteliti secara ilmiah, sehingga memerlukan kajian lebih mendalam.

Berdasarkan hasil wawancara dengan 4 orang tua, 1 diantaranya bekerja sebagai buruh dan 3 sebagai ibu rumah tangga sehingga memiliki perbedaan keterbatasan waktu untuk mendampingi anak saat menggunakan *gadget*. Anak-anak umumnya menggunakan telepon genggam (HP) selama 1–2 jam per hari atau lebih, dengan aktivitas utama menonton *YouTube*, bermain *game* online, dan membuka aplikasi media sosial seperti *TikTok*. Sebagian orang tua memberikan teguran jika anak menggunakan *gadget* terlalu lama, namun ada pula yang jarang menegur karena kesibukan. Pengawasan yang dilakukan juga bervariasi, mulai dari mendampingi secara langsung, memeriksa riwayat penggunaan setelah anak selesai, hingga membiarkan tanpa pengawasan. Meski orang tua berusaha memberi batasan berupa larangan konten tertentu, penerapan aturan ini tidak selalu konsisten. Dari wawancara dengan 4 anak, diperoleh informasi bahwa mereka biasa menggunakan *gadget* pada siang hari setelah pulang sekolah dan malam hari sebelum tidur dengan durasi yang sama, yaitu sekitar 1 - 2 jam atau lebih, terutama untuk bermain *game* online, menonton *YouTube*, dan mengakses. Sebagian anak mengaku pernah mendapat teguran dari orang tua saat menggunakan *gadget* melebihi batas, sedangkan lainnya jarang mendapat teguran.

Berdasarkan uraian di atas, sangat penting untuk mengetahui sejauh mana pengawasan orang tua memengaruhi dampak penggunaan *gadget* pada anak. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian tentang “Hubungan antara Pengawasan Orang Tua dengan Dampak Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Sekolah Dasar di SD N 3 Sajen”.

B. Rumusan Masalah

Penggunaan *gadget* di kalangan anak usia sekolah dasar terus meningkat seiring pesatnya perkembangan teknologi digital. Survei KPAI, (2020) menunjukkan bahwa 71,3% anak usia sekolah di Indonesia telah memiliki *gadget* pribadi, sementara penelitian lintas negara tahun 2023 mencatat 46,4% anak usia 6 - 14 tahun menggunakan *gadget* lebih dari dua jam per hari, melebihi batas rekomendasi (WHO, 2020). Di Jawa Tengah sendiri, prevalensi penggunaan *gadget* meningkat dari 65,27% pada 2020 menjadi 67,13% pada 2021 (Hikmawati et al., 2023). Penggunaan berlebihan tanpa pengawasan terbukti menurunkan konsentrasi belajar, kualitas tidur, dan kemampuan sosial anak (Fitriahadi & Daryanti, 2020). Anak usia sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret menurut Piaget sangat mudah terpengaruh

oleh lingkungan dan membutuhkan pendampingan langsung. Oleh karena itu, pengawasan orang tua menjadi hal penting yang mencakup pemantauan, pengaturan waktu, bimbingan, dan pemberian teladan agar anak dapat menggunakan *gadget* secara bijak (Sari et al., 2024).

Berdasarkan studi pendahuluan pada 1 Agustus 2025 di SD Negeri 3 Sajen Kecamatan Trucuk Kabupaten Klaten, diketahui bahwa dari 85 siswa, sebagian besar telah terbiasa menggunakan *gadget* untuk menonton *YouTube*, bermain *game online*, dan mengakses media sosial tanpa pengawasan rutin dari orang tua. Guru melaporkan adanya penurunan konsentrasi belajar dan menurunnya prestasi akademik akibat penggunaan *gadget* berlebihan. Hasil wawancara dengan 4 orang tua menunjukkan bahwa ada yang bekerja sebagai buruh dan ibu rumah tangga, sehingga pengawasan terhadap anak saat menggunakan *gadget* masih terbatas. Anak-anak umumnya menggunakan *gadget* 1 - 2 jam setiap hari untuk hiburan dan media sosial, dengan pengawasan yang tidak konsisten. Selain itu, pihak sekolah menyatakan bahwa belum ada program edukasi maupun penelitian sebelumnya terkait pengawasan penggunaan *gadget* pada anak. Berdasarkan uraian di atas, peneliti menentukan rumusan masalah dalam penelitian yaitu “Apakah ada hubungan pengawasan orang tua dengan dampak penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar di SD N 3 Sajen?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui hubungan antara pengawasan orang tua dengan dampak penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar di SD N 3 Sajen.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui karakteristik responden (umur anak, jenis kelamin anak, kelas, durasi penggunaan *gadget*, jenis *gadget*, tujuan penggunaan *gadget*, kepemilikan *gadget*, usia orang tua, pekerjaan orang tua, pendidikan orang tua, jumlah anak, kemampuan baca tulis, pengisian kuesioner) di SD N 3 Sajen
- b. Mengetahui tingkat pengawasan orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar di SD N 3 Sajen.
- c. Mengetahui dampak penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar di SD N 3 Sajen.

- d. Mengetahui hubungan antara pengawasan orang tua dengan dampak penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar di SD N 3 Sajen.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, psikologi perkembangan, dan kesehatan anak, khususnya terkait hubungan pengawasan orang tua dengan dampak penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar. Hasil penelitian ini dapat memperkaya teori tentang pola pengawasan orang tua, perilaku penggunaan teknologi digital, serta pengaruhnya terhadap aspek perkembangan kesehatan anak.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan terkait topik yang diteliti, khususnya mengenai hubungan pengawasan orang tua dengan dampak penggunaan *gadget* pada anak. Selain itu, penelitian ini juga menjadi pengalaman akademik yang berharga dalam melatih keterampilan menyusun instrumen, menganalisis data, serta menarik kesimpulan ilmiah. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dalam bidang kesehatan anak, khususnya mengenai peran pengawasan orang tua dalam mencegah dampak negatif penggunaan *gadget*.

- b. Bagi Tenaga Kesehatan

Penelitian ini dapat menjadi bahan referensi bagi tenaga kesehatan, khususnya dokter anak, psikolog, dan tenaga promosi kesehatan, dalam memberikan penyuluhan kepada orang tua mengenai penggunaan *gadget* yang sehat pada anak. Hasil penelitian ini juga dapat membantu tenaga kesehatan mengidentifikasi faktor risiko keterlambatan perkembangan yang terkait dengan durasi dan pola penggunaan *gadget*, sehingga dapat dilakukan intervensi atau pencegahan sejak dini.

- c. Bagi Sekolah dan Guru

Bagi pihak sekolah, penelitian ini dapat menjadi masukan berharga dalam menyusun program edukasi digital parenting bagi wali murid, sehingga para orang tua memiliki bekal pengetahuan dan keterampilan yang memadai untuk mengawasi anak di rumah. Sementara itu, bagi guru, hasil penelitian ini

dapat menjadi dasar untuk memahami pola penggunaan *gadget* siswa di rumah, sehingga guru dapat menyesuaikan strategi pembelajaran dan mengintegrasikan nilai-nilai literasi digital ke dalam proses belajar mengajar, demi mendukung perkembangan siswa secara optimal.

d. Bagi Orang Tua

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman nyata kepada orang tua mengenai pentingnya pengawasan terhadap penggunaan *gadget* pada anak. Melalui hasil yang diperoleh, orang tua dapat lebih menyadari bahwa pendampingan aktif sangat diperlukan untuk meminimalkan risiko dampak negatif teknologi digital. Selain itu, penelitian ini membantu orang tua dalam menerapkan bentuk pengawasan yang bijak dan sesuai dengan usia anak, misalnya melalui penetapan waktu layar yang *proporsional*, pemilihan konten yang bersifat edukatif, serta membangun komunikasi terbuka dan positif dengan anak mengenai penggunaan *gadget*.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat memberikan informasi awal yang berguna sebagai bahan perbandingan atau pengembangan kajian serupa di lokasi lain, dengan menggunakan pendekatan kuantitatif maupun kualitatif. Selain itu, penelitian ini dapat mendorong eksplorasi lanjutan terkait pengaruh jangka panjang penggunaan *gadget* terhadap perkembangan akademik dan psikososial anak, sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai dampak teknologi digital pada generasi muda

E. Keaslian Penelitian

Penelitian Ini mengenai Hubungan Pengawasan Orang Tua dengan Dampak Penggunaan *gadget* pada Anak Usia Sekolah Dasar di SD N 3 Sajen . Adapun penelitian sejenis yang pernah dilakukan adalah

Tabel 1. 1 Keaslian Penelitian

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Metode	Hasil	Perbedaan
Sodikin & Ragil, (2020)	Hubungan Peran Pengawasan Orang Tua dan Kecanduan	Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain <i>cross-sectional</i> dan pendekatan korelasional. Populasi	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan signifikan antara pengawasan	Perbedaan dalam penelitian ini adalah terletak pada fokus variabel yang diteliti, di mana

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Metode	Hasil	Perbedaan
	<i>Gadget</i> dengan Interaksi Sosial Anak SD	penelitian adalah siswa sekolah dasar dengan jumlah sampel 46 anak yang diambil dengan teknik <i>total sampling</i> . Instrumen yang digunakan berupa kuesioner interaksi sosial dan pengawasan orang tua. Analisis data meliputi analisis univariat (distribusi frekuensi), analisis bivariat (<i>Chi-square</i>), dan analisis multivariat (regresi logistik).	orang tua dan kecanduan <i>gadget</i> dengan interaksi sosial anak ($p = 0,000$; $p = 0,012$).	penelitian terdahulu meneliti interaksi sosial anak, sedangkan penelitian ini meneliti dampak penggunaan <i>gadget</i> secara menyeluruh. Selain itu, jumlah sampel penelitian terdahulu lebih sedikit (46 anak), dan dilakukan di luar wilayah Klaten.
Kharin et al., (2025)	Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Kecanduan <i>Gadget</i> pada Anak Usia Sekolah Dasar	Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain <i>cross-sectional</i> dan pendekatan korelasi. Populasi penelitian adalah anak SD di Semarang dengan sampel 130 siswa yang diambil menggunakan <i>total sampling</i> . Instrumen berupa kuesioner pola asuh dan tingkat kecanduan <i>gadget</i> . Analisis data mencakup analisis univariat (frekuensi), analisis bivariat (uji gamma korelasi).	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan signifikan antara pola asuh orang tua dengan kecanduan <i>gadget</i> pada anak SD ($p = 0,031 < 0,05$).	Perbedaan dalam penelitian ini adalah pada variabel yang digunakan, di mana penelitian terdahulu meneliti pola asuh orang tua dan kecanduan <i>gadget</i> , sedangkan penelitian ini meneliti pengawasan orang tua dan dampak penggunaan <i>gadget</i> . Lokasi penelitian terdahulu dilakukan di kota besar (Semarang), sedangkan penelitian ini di wilayah perdesaan.
Stevanus & Anindyta, (2022)	Peran Digital Parenting terhadap penggunaan Gawai	Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain survei deskriptif dan pendekatan deskriptif. Populasi penelitian adalah orang tua siswa SD di Kota Makassar dengan sampel yang diambil melalui <i>total sampling</i> .	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mayoritas orang tua (54%) memiliki digital parenting tingkat sedang, sementara kategori tinggi hanya 20%, sehingga masih	Perbedaan dalam penelitian ini adalah pada pendekatan penelitian yang bersifat deskriptif, hanya menggambarkan fenomena tanpa menguji hubungan

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Metode	Hasil	Perbedaan
		Instrumen penelitian berupa kuesioner digital parenting dan penggunaan gawai. Analisis data hanya menggunakan analisis univariat (statistik deskriptif persentase).	diperlukan peningkatan kontrol digital orang tua.	antarvariabel. Sementara penelitian ini menggunakan pendekatan korelasional untuk mengetahui hubungan antarvariabel. Selain itu, subjek penelitian ini adalah orang tua, bukan anak SD.
Sari & Hazizah, (2021)	Pengaruh Pengawasan Orang Tua dalam Penggunaan <i>Gadget</i> pada Anak di PAUD Al-Fatanah Kelurahan Sinapa Piliang Kota Solok	Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan pendekatan deskriptif. Populasi penelitian adalah orang tua anak PAUD dengan jumlah 41 responden. Instrumen berupa angket pengawasan orang tua dan penggunaan <i>gadget</i> anak. Analisis data menggunakan statistik deskriptif (persentase dan rata-rata).	Pengawasan orang tua berada pada kategori sedang (64,7%), penggunaan <i>gadget</i> pada anak cukup tinggi (76,8%), dan pengaruh pengawasan terhadap kebiasaan penggunaan <i>gadget</i> sebesar 51,5%.	Perbedaan dalam penelitian ini adalah pada populasi yang diteliti, di mana penelitian terdahulu dilakukan pada anak usia dini (PAUD), sedangkan penelitian ini pada anak usia sekolah dasar. Selain itu, penelitian terdahulu hanya bersifat deskriptif, tidak menggunakan analisis korelasional.
Wau, (2020)	Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> terhadap Perilaku Anak di SD Swasta Assisi Medan Selayang	Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Populasi penelitian adalah orang tua siswa SD Swasta Assisi Medan sebanyak 40 responden, menggunakan teknik total sampling. Instrumen penelitian berupa kuesioner dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap perilaku anak. Analisis data menggunakan	Mayoritas responden menunjukkan dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap perilaku anak dalam kategori cukup (54,1%).	Perbedaan dalam penelitian ini adalah pada fokus penelitian yang hanya membahas perilaku anak akibat penggunaan <i>gadget</i> , tanpa meneliti peran atau pengawasan orang tua. Selain itu, penelitian terdahulu menggunakan pendekatan deskriptif, sedangkan

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Metode	Hasil	Perbedaan
		statistik deskriptif (frekuensi dan persentase).		penelitian ini menggunakan pendekatan korelasional cross-sectional. Lokasi penelitian juga berbeda, yaitu di Medan, sedangkan penelitian ini di wilayah Klaten.