

SKRIPSI

UPAYA ORANG TUA MEMINIMALISASI DAMPAK PENGGUNAAN
GAWAI TERHADAP KEDISIPLINAN ANAK USIA 5-6 DI DUSUN X

KABUPATEN SLEMAN



Disusun dan Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh

Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Disusun Oleh

Kurnia Andang Safitri

NIM : 21104030052

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA

2025

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kurnia Andang Safitri
NIM : 21104030052
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi saya yang berjudul: 'Upaya Orang Tua Meminimalisasi Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Kedisiplinan Anak Usia 5-6 Tahun di Dusun X Kabupaten Sleman' adalah hasil karya pribadi atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari penelitian sebelumnya kecuali bagian-bagian tertentu yang penyusun ambil sebagai acuan.

Atas perhatiannya saya ucapan terima kasih

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Sleman, 04 Agustus 2025

Yang menyatakan,



Kurnia Andang Safitri

NIM 21104030052

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
UINSK-BM-05-03/R0

FM-

Hal : Skripsi

Lamp. : 1 (Satu) Naskah Skripsi

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Yogyakarta

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudari:

Nama	:	Kurnia Andang Safitri
NIM	:	21104030052
Judul Skripsi	:	Upaya Orang Tua Meminimalisasi Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Kedisiplinan Anak Usia 5-6 Tahun di Dusun X Kabupaten Sleman.

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Dengan ini kami mengharap agar skripsi saudari tersebut dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Sleman, 04 Agustus 2025
Pembimbing

Dra. Nadlifah, M.Pd.
NIP.196808071994032003

SURAT PENGESAHAN SKRIPSI



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2766/Un.02/DT/PP.00.9/08/2025

Tugas Akhir dengan judul : UPAYA ORANG TUA MEMINIMALISASI DAMPAK PENGGUNAAN GAWAI TERHADAP KEDISIPLINAN ANAK USIA 5-6 TAHUN DI DUSUN X KABUPATEN SLEMAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : KURNIA ANDANG SAFITRI
Nomor Induk Mahasiswa : 21104030052
Telah diujikan pada : Selasa, 12 Agustus 2025
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



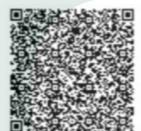
Ketua Sidang
Dra. Nadlifah, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 68b1020f64919



Pengaji I
Bahtiar Arbi, S.Pd., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 68afea58308c3



Pengaji II
Fahrunnisa, M.Psi.
SIGNED

Valid ID: 68b07903e72a0



Yogyakarta, 12 Agustus 2025
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 68b10364a1c4f

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kurnia Andang Safitri

Tempat dan Tanggal Lahir : Sleman, 03 Desember 2003

NIM : 21104030052

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa saya menyerahkan diri dengan mengenakan jilbab untuk dipasang pada ijazah saya. Atas segala konsekuensi yang timbul di kemudian hari sehubungan dengan pemasangan pas foto berjilbab pada ijazah saya tersebut adalah menjadi tanggungjawab saya sepenuhnya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Sleman, 04 Agustus 2025

Yang menyatakan,



Kurnia Andang Safitri

NIM 21104030052

MOTTO

(“*Disiplin tumbuh bukan dari larangan, tapi dari teladan dan pendampingan*”)¹



¹ Hayani Wulandari, “Peran Orang Tua Di Rumah Dalam Mengembangkan Disiplin Anak Di Lingkungan Masyarakat Hayani,” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 10, no. 13 (2024): 335–343.

PERSEMBAHAN

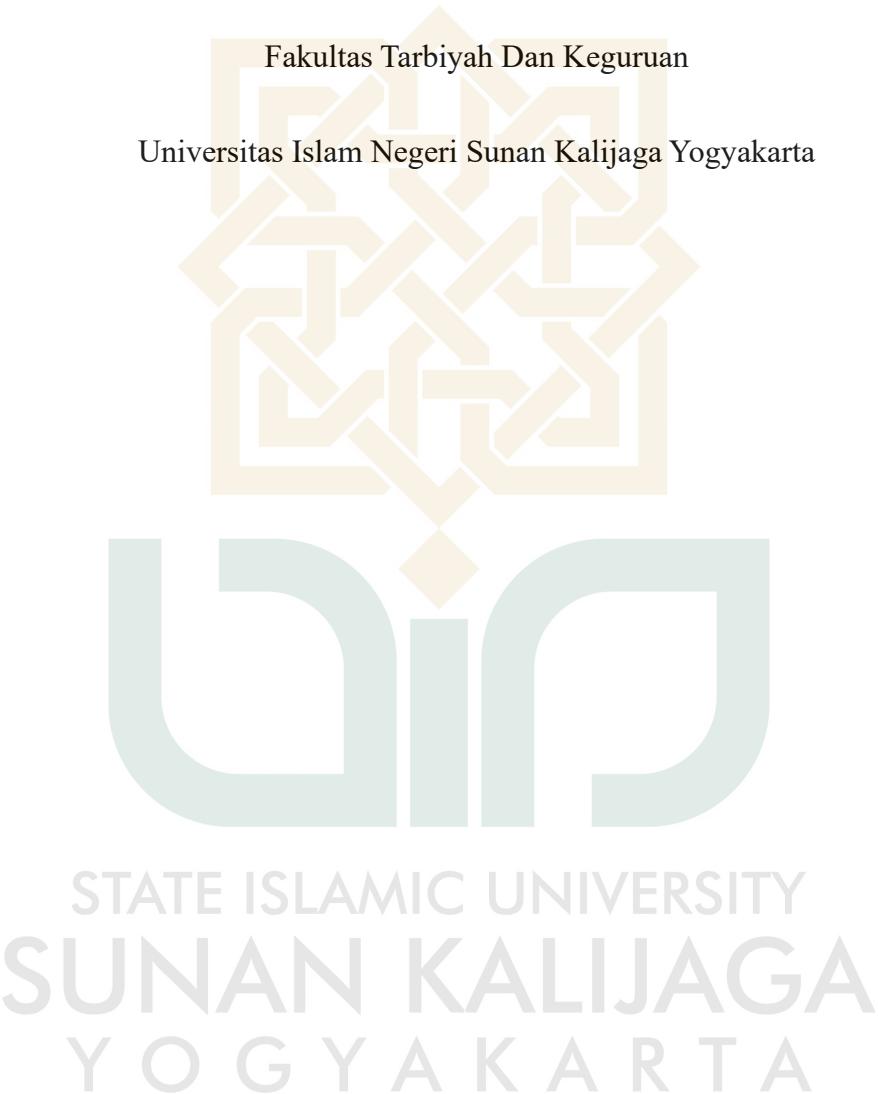
Skripsi ini dipersembahkan untuk:

Almamater Tercinta

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta



ABSTRAK

KURNIA ANDANG SAFITRI. *Upaya Orang Tua Meminimalisasi Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Kedisiplinan Anak Usia 5-6 Tahun Di Dusun X Kabupaten Sleman.* Skripsi. Yogyakarta : Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2025.

Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola interaksi anak, khususnya generasi Alpha yang dikenal sebagai *digital native*. Data UNICEF menunjukkan bahwa anak usia dini menghabiskan rata-rata 3-4 jam per hari di depan layar (*screen time*), melebihi batas rekomendasi WHO, yang berpotensi memengaruhi perkembangan kedisiplinan. Berbagai penelitian telah membahas pengaruh gawai terhadap perilaku anak, namun kajian spesifik yang memfokuskan pada upaya orang tua dalam meminimalisasi dampak negatifnya terhadap kedisiplinan anak usia 5-6 tahun di wilayah pedesaan masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk, (1) mengetahui dampak penggunaan gawai terhadap kedisiplinan anak usia 5-6 tahun, (2) mengetahui upaya orang tua dalam meminimalisasi dampak negatif penggunaan gawai terhadap kedisiplinan anak, dan (3) mengetahui faktor pendukung serta penghambat orang tua dalam upaya meminimalisasi dampak penggunaan gawai terhadap kedisiplinan anak usia 5-6 tahun. Metode penelitian menggunakan pendekatan penelitian kualitatif studi kasus. Subjek penelitian adalah 4 (empat) orang tua yang memiliki anak usia 5-6 tahun di Dusun X Kabupaten Sleman. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan teknik coding, yang meliputi tahapan *open coding*, *axial coding*, dan *selective coding*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gawai berdampak positif, seperti meningkatkan kreativitas dan akses informasi, namun juga berdampak negatif terhadap kedisiplinan anak, antara lain menurunnya kepatuhan terhadap aturan, berkurangnya fokus, serta meningkatnya ketergantungan pada gawai. Upaya orang tua meliputi penetapan jadwal penggunaan, pendampingan langsung, penerapan penguatan positif dan negatif sesuai teori Skinner, serta pembiasaan pola asuh otoritatif ala Baumrind. Faktor pendukung meliputi kesadaran orang tua dan dukungan lingkungan, sedangkan penghambatnya adalah kesibukan orang tua dan inkonsistensi pengawasan.

Temuan ini menegaskan bahwa peran orang tua sangat krusial dalam membentuk kedisiplinan anak di era digital. Implikasi praktis dari penelitian ini adalah perlunya panduan bagi orang tua dalam mengelola penggunaan gawai secara sehat pada anak usia 5-6 tahun. Implikasi teoritisnya, penelitian ini memperkaya literatur tentang penerapan pola asuh otoritatif dalam konteks pengasuhan digital, khususnya di wilayah pedesaan.

Kata Kunci: **Upaya Pengasuhan, Orang tua, Dampak Penggunaan Gawai, Gawai, Kedisiplinan anak usia dini.**

ABSTRACT

KURNIA ANDANG SAFITRI. *Parents' Efforts to Minimize the Impact of Device Use on the Discipline of 5-6 Year-Old Children in Sleman Regency.* Thesis. Yogyakarta: Early Childhood Islamic Education Study Program, Faculty of Islamic Education and Teacher Training, Sunan Kalijaga State Islamic University, Yogyakarta, 2025.

The development of digital technology has changed the interaction patterns of children, especially Generation Alpha, known as *digital native*. UNICEF data shows that young children spend an average of 3-4 hours per day in front of screens, exceeding the WHO recommended limit, which has the potential to affect disciplinary development. Various studies have discussed the influence of devices on children's behavior, but specific studies focusing on parents' efforts to minimize the negative impact on the discipline of 5-6 year-old children in rural areas are still limited. This study aims to (1) determine the impact of gadget use on the discipline of children aged 5-6 years, (2) determine parental efforts to minimize the negative impact of gadget use on children's discipline, and (3) determine the supporting and inhibiting factors of parents in efforts to minimize the impact of gadget use on the discipline of children aged 5-6 years. The research method used a qualitative case study approach. The research subjects were four parents of children aged 5-6 years in Sleman Regency. Data collection techniques used observation, interviews, and documentation. Data analysis was conducted using coding techniques, which included the stages of open coding, axial coding, and selective coding.

The results show that gadget use has positive impacts, such as increasing creativity and access to information, but also has negative impacts on children's discipline, including decreased compliance with rules, reduced focus, and increased dependence on gadgets. Parental efforts include setting a usage schedule, direct supervision, the application of positive and negative reinforcement according to Skinner's theory, and the habituation of authoritative parenting styles ala Baumrind. Supporting factors include parental awareness and environmental support, while inhibiting factors are parental busyness and inconsistent supervision.

These findings emphasize the crucial role of parents in shaping children's discipline in the digital age. The practical implication of this study is the need for guidance for parents in managing healthy device use in children aged 5–6 years. Theoretically, this study enriches the literature on the application of authoritative parenting styles in the context of digital parenting, particularly in rural areas.

Keywords: Parenting efforts, parents, Impact of gadget use, Gadget, Early childhood discipline.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ عَلَى أَشْرَفِ الْلَّائِبَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا وَمَوْلَانَا مُحَمَّدِ وَعَلَى إِلَهِ
وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ.

Puji Syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Tidak lupa shalawat serta salam tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Agung Muhammad SAW yang kita nantikan syafa'atnya di dunia hingga yaumul akhir nanti. Penulisan skripsi ini merupakan laporan dari penelitian berjudul “Upaya Orang Tua Meminimalisasi Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Kedisiplinan Anak Usia 5-6 Tahun di Dusun X Kabupaten Sleman”. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, keberkahan umur dan kesempatan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Bapak Prof. Noorhaidi, M.A., M.Phil., Ph.D. selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh studi di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Bapak Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dan selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan izin penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dan memberikan dukungan serta kemudahan dalam menjalani prosedur penulisan skripsi ini.

4. Ibu Dr. Rohinah, S.Pd.I., M.A selaku Kepala Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
5. Ibu Dra. Nadlifah, H. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah membantu, mengarahkan, dan membimbing selama penulisan skripsi.
6. Segenap dosen dan staf Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah banyak memberikan arahan serta ilmu pengetahuan yang sangat berguna untuk bekal ilmu dikemudian hari.
7. Kepada kedua orang tua tercinta dan tersayang, ibunda Sumiyati dan ayahanda Sugeng Riyanto yang telah menjadi orang tua hebat sepanjang masa, yang tidak pernah lelah memberikan perhatian, motivasi, membesarkan, mendidik, mendoakan dan menanggung banyak pengorbanan demi keberhasilan dan kebahagiaan anak-anaknya. Ucapan terima kasih kepada adik tercinta Shela Cikal Junia dan sanak saudara yang telah membantu penulis dalam memberikan dukungan agar tetap menjalani perkuliahan sampai tugas akhir.
8. Teman-teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Angkatan 2021 yaitu Arizka Amalia Sholihah, Farah Mufti Muhanik, Isfi Zahroum Muashomah, dan Herlina Nur Fadilah, yang telah membersamai kegiatan selama perkuliahan.
9. Teman-teman di luar perkuliahan yang senantiasa sudah membantu untuk lancarnya sidang, Indah Aini, Aisyah Qusnul, Nella, Desty, Mba Widya, Mba Dewi.
10. Kepada para orang tua di Dusun X Kabupaten Sleman, yaitu Ibu YW (Orang tua A), Ibu YL (Orang tua Slh), Ibu SaV (Orang tua Iln), Ibu RV (Orang tua

Dwg) yang telah bersedia memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian dan telah menerima penulis dengan baik saat penelitian.

11. Untuk seseorang yang belum bisa dituliskan namannya disini dengan jelas namun sudah tertulis jelas di *lauhul mahfudz* untuk saya. Terimakasih sudah menjadi sumber motivasi penulis dalam menyelesaikan tulisan ini sebagai salah satu upaya dalam memantaskan diri. Karena penulis percaya bahwa yang ditakdirkan menjadi milik kita akan menuju kepada kita bagaimanapun caranya.
12. Terakhir, terimakasih kepada wanita sederhana yang memiliki Impian besar, namun terkadang sulit dimengerti isi kepalanya, yaitu penulis diriku sendiri, Andang. Terimakasih telah berusaha keras untuk menyakinkan dan menguatkan diri sendiri bahwa kamu dapat menyelesaikan studi ini sampai selesai. Berbahagialah selalu dengan dirimu sendiri, Andang. Rayakan kehadiranmu sebagai berkah di mana pun kamu menjajakkan kaki. Jangan sia-siakan usaha dan doa yang selalu kamu langitkan. Allah sudah merencanakan dan memberikan porsi terbaik untuk perjalanan hidupmu. Semoga langkah kebaikan selalu menyertaimu, dan semoga Allah selalu meridhai setiap langkahmu serta menjagamu dalam lindungan-Nya. Aamiin.

Sleman, 25 Juli 2025

Penulis



Kurnia Andang Safitri
NIM. 21104030052

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iii
SURAT PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Kajian Penelitian yang Relevan	9
F. Kajian Teori.....	16
1. Teori Behaviorisme	16
2. Media Teknologi Digital	24
3. <i>Parenting</i>	31
BAB II METODE PENELITIAN	40
A. Jenis Penelitian.....	40
B. Kehadiran Peneliti	42
C. Lokasi dan Waktu Penelitian	42
D. Sumber Data	43
E. Prosedur Pengumpulan Data	45

F. Teknik Analisis Data	51
G. Uji Keabsahan Data.....	53
H. Tahap-Tahap Penelitian	54
BAB III PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN	56
BAB IV PEMBAHASAN.....	83
A. Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Kedisiplinan Anak Usia 5-6 tahun di Dusun X Kabupaten Sleman.	83
B. Upaya Orang Tua Meminimalisasi Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Kedisiplinan Anak Usia 5-6 Tahun Di Dusun X Kabupaten Sleman.....	93
C. Faktor Pendukung Dan Penghambat Orang Tua Dalam Upaya Meminimalisasi Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Kedisiplinan Anak Usia 5-6 Tahun di Dusun X Kabupaten Sleman.....	114
BAB V PENUTUP.....	126
A. Kesimpulan.....	126
B. Saran.....	127
DAFTAR PUSTAKA	129
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	137

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Anak Menonton Aplikasi <i>Youtube</i>	56
Gambar 3. 2 Anak Makan Sambil Melihat Gawai	58
Gambar 3. 3 Anak Bermain Game	58
Gambar 3. 4 Anak Menonton Aplikasi <i>Youtube</i> di Kamar	59
Gambar 3. 5 Anak Belajar Menggunakan Tambahan Media Gawai	60
Gambar 3. 6 Anak Murojaah dan Penghafalan Huruf Hijaiyah Menggunakan Gawai	61
Gambar 3. 7 Anak Menonton Aplikasi <i>Youtube</i> dan Game	61
Gambar 3. 8 Anak Belajar Tanpa Menggunakan Gawai	62
Gambar 3. 9 Anak Berinteraksi dengan Orang Tua	68
Gambar 3. 10 Anak Berinteraksi dengan Orang Tua	69
Gambar 3. 11 Anak Bermain <i>Clay</i> untuk Aktivitas Non-Gawai	70
Gambar 3. 12 Anak Mewarnai untuk Aktivitas Non-Gawai	71
Gambar 3. 13 Anak Bermain Sepeda Tanpa Pedal untuk Aktivitas Non-Gawai ..	72
Gambar 3. 14 Anak Bermain Mobil Remot untuk Aktivitas Non-Gawai	73
Gambar 3. 15 Anak Bermain Gawai di Dampingi oleh Orang Tua	75
Gambar 3. 16 Anak Bermain Gawai di Dampingi oleh Orang Tua	76
Gambar 3. 17 Anak Menggambar dan Mewarnai	77
Gambar 3. 18 Anak Menyusun Lego dengan Ibunya	77
Gambar 3. 19 Anak Membuat Macam Bentuk dari <i>Clay</i>	77
Gambar 3. 20 Anak Berkommunikasi dengan Orang Tua	78
Gambar 3. 21 Anak Bermain Gawai dan di Dampingi Oleh Orang Tua	79
Gambar 3. 22 Anak Bermain Gawai dan di Dampingi Oleh Nenek	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I. Pedoman Wawancara	137
Lampiran II. Pedoman Observasi.....	145
Lampiran III. Pedoman Dokumentasi.....	146
Lampiran IV. Transkrip Wawancara.....	147
Lampiran V. Transkrip Observasi.....	182
Lampiran VI. Transkrip Dokumentasi	184
Lampiran VII. Surat Penunjukan Pembimbing	188
Lampiran VIII. Surat Izin Penelitian.....	189
Lampiran IX. Bukti Seminar Proposal	190
Lampiran X. Kartu Bimbingan Skripsi	191
Lampiran XI. Sertifikat PBAK	192
Lampiran XII. Sertifikat PLP	193
Lampiran XIII. Sertifikat PKTQ	194
Lampiran XIV. Sertifikat TOEFL	195
Lampiran XV. Sertifikat IKLA	196
Lampiran XVI. Sertifikat ICT	197
Lampiran XVII. Sertifikat KKN	198
Lampiran XVIII. Daftar Riwayat Hidup	199

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era digital saat ini, penggunaan gawai seperti *smartphone* atau yang sering disebut dengan HP (*Hand Phone*) telah menjadi bagian integral dalam kehidupan sehari-hari. Gawai digunakan untuk berbagai aktivitas, mulai dari bermain game, menonton video, hingga belajar, tidak hanya bagi orang dewasa tetapi juga anak-anak. Menurut laporan UNICEF, lebih dari 1,5 miliar anak di seluruh dunia memiliki akses ke gawai, terutama generasi Alpha yang lahir di era perkembangan teknologi pesat. Peningkatan akses ini menimbulkan berbagai tantangan sekaligus peluang dalam konteks pendidikan dan perkembangan anak. Anak-anak kini rata-rata menghabiskan 3–4 jam per hari di depan layar (*screen time*), jauh melampaui rekomendasi World Health Organization (WHO) yang menganjurkan anak usia dini hanya memiliki waktu *screen time* maksimal 1 jam per hari untuk aktivitas rekreasional.²

Generasi Alpha, yang dikenal sebagai *digital native*, memiliki karakteristik unik: terbiasa dengan teknologi, cepat menguasai aplikasi digital, dan cenderung mengintegrasikan gawai dalam aktivitas bermain maupun belajar. Meskipun hal ini membuka peluang untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan digital, terdapat risiko berkurangnya kualitas interaksi sosial dan kesehatan fisik. Fenomena *screen time* berlebihan membuat sebagian anak

² American Academy of Pediatrics, “Media and Young Minds,” *Pediatrics* 1 (2021): 147, doi: 10.1542/peds.2021-050167.

kesulitan mengatur waktu, menyelesaikan tugas, dan menaati aturan yang berlaku..³

Sering kali gawai juga menjadi jalan pintas bagi orang tua dalam mengasuh anak. Dengan berbagai fitur dan aplikasi yang menarik, gawai digunakan sebagai teman anak agar orang tua dapat menjalankan aktivitasnya dengan tenang. Anak pun semakin lihai mengoperasikan gawai dan fokus pada game maupun aplikasi hiburan lainnya. Tidak sedikit orang tua yang menganggap gawai sebagai “teman bermain” yang aman dan mudah diawasi. Padahal, di balik manfaatnya, penggunaan gawai yang tidak terkontrol dapat berdampak negatif, khususnya terhadap kedisiplinan anak.⁴

Kedisiplinan merupakan aspek penting dalam pembentukan karakter anak. Anak usia dini, khususnya usia 5–6 tahun, sedang belajar tentang aturan, tanggung jawab, serta konsekuensi dari perilaku yang mereka lakukan. Menurut Skinner, pembentukan kedisiplinan erat kaitannya dengan pemberian penguatan positif maupun negatif dalam proses belajar perilaku. Namun, penggunaan gawai yang berlebihan dapat menghambat pembentukan kebiasaan disiplin, karena anak lebih fokus pada aktivitas digital dibandingkan kewajiban sehari-hari.⁵

³ Sneha Rao, “Navigating the Digital Paradox: Balancing Opportunities and Risks in Generation Alpha’s Development,” *International Journal For Multidisciplinary Research* 7, no. 2 (2025): 1–16, <https://www.alliedacademies.org/articles/addressing-the-rise-of-screen-time-impacts-on-child-and-adolescent-health-31580.html>.

⁴ Komang Trisyia, Aria Saloka, and Penggunaan Gawai, “Literature Review : Penggunaan Gawai Bagi Perkembangan Anak,” *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)* 7, no. 3 (2024): 7593–7605, <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/28478%0Ahttp://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/download/28478/20232>.

⁵ Riska Ramadhani, “Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Pemenuhan Hak Tumbuh Kembang Dan Bermain Anak,” *JULIA jurnal Litigasi Amsir* 10, no. November (2022): 1–14.

Dalam konteks penelitian ini, peneliti memilih anak usia 5–6 tahun sebagai fokus kajian. Usia tersebut dipandang krusial karena anak berada pada tahap akhir pendidikan anak usia dini dan sedang mempersiapkan diri memasuki jenjang sekolah dasar, sehingga pembentukan kedisiplinan menjadi fondasi utama. Menurut Piaget, anak usia 5–6 tahun sudah mulai memahami aturan sederhana, sebab-akibat, serta konsekuensi dari perilaku, meskipun konsistensi penerapannya masih membutuhkan arahan.⁶ Hal ini diperkuat oleh Erikson yang menyebutkan bahwa anak prasekolah berada pada tahap *initiative versus guilt*, yaitu fase ketika anak mulai menunjukkan inisiatif, tetapi masih membutuhkan pendampingan agar tidak salah arah.⁷

Selain itu, pada usia ini kemampuan pengendalian diri (*self-control*) anak masih terbatas, sementara rasa ingin tahu dan ketertarikan pada hal-hal menyenangkan, termasuk gawai, sangat tinggi. Kondisi tersebut membuat anak usia 5–6 tahun rentan mengalami kecanduan gawai, mengabaikan aturan, dan menunda aktivitas rutin seperti belajar, makan, maupun tidur.⁸

Dalam pembentukan kedisiplinan anak, teori behaviorisme Skinner memberikan landasan penting. Skinner menekankan bahwa perilaku anak dapat dibentuk melalui proses *conditioning*, yakni pemberian penguatan positif maupun negatif. Misalnya, ketika anak menaati aturan penggunaan gawai, orang tua dapat memberikan pujian atau hadiah kecil sebagai bentuk penguatan

⁶ Jhon W. Santrock, *Perkembangan Anak- Teori Perkembangan Kognitif (Piaget)*, Kesebelas. (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2007). : 49-50

⁷ Jhon W. Santrock, *Perkembangan Anak - Teori Psikososial (Erikson)*, Kesebelas. (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2007). : 46

⁸ Maghfirota Auriza, “The Role of Parents in Developing 5-6 Years Children’s Self-Control,” *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies (IJEACES)* 12, no. 1 (2023): 58–67.

positif. Sebaliknya, ketika anak melanggar aturan, orang tua dapat menerapkan konsekuensi berupa pengurangan waktu bermain gawai sebagai bentuk penguatan negatif. Melalui proses ini, anak belajar memahami hubungan antara perilaku dan konsekuensinya, sehingga terbentuk kebiasaan disiplin dalam kehidupan sehari-hari.⁹

Valérie Brauchli menegaskan bahwa salah satu masalah utama pada anak adalah ketidakmampuan mengatur waktu. Dengan beragam aplikasi permainan dan hiburan, anak sering menghabiskan waktu berjam-jam di depan layar, sehingga mengabaikan tanggung jawab lain, seperti belajar atau berinteraksi dengan teman sebaya. Akibatnya, kedisiplinan berkurang dan kemampuan mengelola waktu melemah. Dalam konteks penggunaan gawai, penting bagi orang tua untuk mengajarkan batasan waktu dan jenis konten yang sesuai agar anak belajar bertanggung jawab dalam menggunakan teknologi.¹⁰

Penelitian terdahulu mendukung urgensi ini. Novita Maulidya Jalal menemukan bahwa orang tua kesulitan mengatur kedisiplinan anak usia 5–6 tahun dalam penggunaan gawai. Anak cenderung menghabiskan waktu seharian untuk gawai, sehingga tugas dan aktivitas positif terbengkalai, bahkan menimbulkan ledakan emosi saat gawai diambil.¹¹ Siti Nurul Fajariyah juga menyatakan bahwa gawai berdampak negatif terhadap kedisiplinan anak, membuat mereka malas belajar, dan lebih banyak menghabiskan waktu untuk

⁹ Irfan Taufan Asfar, *TEORI BEHAVIORISME (Theory of Behaviorism)*, *Jurnal ResearchGate*, 2019.

¹⁰ Val’erie Brauchli, “Screen Time vs. Scream Time: Developmental Interrelations between Young Children’s Screen Time, Negative Affect, and Effortful Control,” *Computers in Human Behavior* 154, no. 1 (2024): 8–9.

¹¹ Novita Maulidya Jalal et al., “Psikoedukasi Mengatasi Kecanduan *Gadget* (Gawai) Pada Anak.” *PaKMAs: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol. 2 No. 2 (2022) hal: 420-426 Doi: 10.54259/pakmas.v2i2.1311

menonton *YouTube* atau bermain game.¹² Penelitian internasional oleh Jennifer Kohler menunjukkan bahwa *screen time* berlebihan pada anak meningkatkan risiko gangguan kesehatan mental seperti kecemasan dan depresi. Kondisi ini mempertegas bahwa penggunaan gawai yang tidak terkontrol tidak hanya menghambat kedisiplinan, tetapi juga mengancam kesehatan menyeluruh anak.¹³

Berdasarkan fenomena tersebut, peran orang tua sangat krusial. Orang tua memiliki tanggung jawab untuk membimbing dan mengawasi penggunaan gawai oleh anak. Penelitian Khaerini Rahmania menunjukkan bahwa keterlibatan aktif orang tua dapat membantu anak mengembangkan kebiasaan yang sehat dan disiplin. Dengan memberikan batasan yang jelas, mendidik anak tentang penggunaan gawai yang bijak, serta menyediakan alternatif kegiatan positif, orang tua dapat meminimalisasi dampak negatif gawai.¹⁴

Selain itu, teori pola asuh Diana Baumrind memberikan kerangka penting mengenai gaya pengasuhan yang berpengaruh pada kedisiplinan anak. Baumrind membagi pola asuh menjadi empat tipe: otoriter, otoritatif, permisif, dan *neglectful*.¹⁵ Dari keempatnya, pola asuh otoritatif dianggap paling efektif menumbuhkan disiplin anak. Orang tua tetap tegas menetapkan aturan, namun

¹² Siti Nurul Fajariyah, Ahmad Suryawan, and Atika Atika, “Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Anak,” *Jurnal Ilmu Kesehatan Sari Pediatri* 20, no. 2 (2018) hal: 101.

¹³ J Kohler, “Addressing the Rise of Screen Time: Impacts on Child and Adolescent Health,” *Journal of Child and Adolescent Health* 8, no. 6 (2024): 241, <https://www.alliedacademies.org/articles/addressing-the-rise-of-screen-time-impacts-on-child-and-adolescent-health-31580.html>.

¹⁴ Khaerini Rahmania, “Peran Orang Tua Dalam Mendampingi Anak Yang Terpengaruh Oleh Gadget (Gawai),” *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2024): 23–29.

¹⁵ Thomas G. Power, “Parenting Dimensions and Styles: A Brief History and Recommendations for Future Research,” *Childhood Obesity* 9, no. 1 (2013): 14–21.

juga hangat dan komunikatif. Dengan demikian, anak tidak hanya menaati aturan, tetapi juga memahami alasan di baliknya, sehingga kedisiplinan berkembang bersama rasa tanggung jawab dan kemandirian.¹⁶

Dari hasil survei dan identifikasi pada hari Sabtu, 21 september 2024, di Dusun X Kabupaten Sleman.¹⁷ Peneliti menemukan ada 4 anak dengan usia 5-6 tahun di dusun X ini telah terpapar gawai sejak usia dini, di mana anak lebih tertarik bermain gawai daripada melakukan aktivitas rutinitas harian dan berinteraksi sosial. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa anak-anak di dusun tersebut telah terbiasa menggunakan gawai, bahkan melebihi rekomendasi WHO, serta adanya variasi peran orang tua dalam mengatur penggunaannya. Selain itu, penelitian sebelumnya lebih banyak dilakukan di perkotaan, sehingga kajian di pedesaan diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam memperkaya literatur tentang pengasuhan digital.

Berdasarkan *state of the art*, penelitian ini mengisi celah yang belum banyak diteliti. Berbeda dari kajian terdahulu yang kebanyakan mendeskripsikan dampak gawai atau pola asuh secara terpisah, penelitian ini mengintegrasikan tipologi pola asuh Baumrind dengan mekanisme penguatan Skinner untuk memetakan hubungan antara upaya orang tua dan indikator kedisiplinan anak usia 5–6 tahun. Pendekatan ini menghasilkan kerangka operasional yang menjelaskan efektivitas aturan layar, bentuk penguatan, serta konsekuensi terstruktur dalam meminimalisasi dampak penggunaan gawai dan

¹⁶ Dadan Suryana, “Tipe Pola Asuh Orang Tua Dan Implikasinya Terhadap Kepribadian Anak Usia Dini,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 5 (2022): 4479–4492.

¹⁷ Survei dan Identifikasi, Pada Hari Sabtu, 21 September 2024 di Dusun X Kabupaten Sleman, Pukul 13:00 WIB

menggunakan metode penelitian kualitatif studi kasus. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggali secara mendalam bagaimana upaya orang tua dalam mengatur, mendampingi, dan mengawasi penggunaan gawai anak agar tidak mengganggu kedisiplinan mereka. Fokus penelitian diarahkan pada cara orang tua memberikan batasan waktu, mengalihkan perhatian anak pada aktivitas non-gawai, serta menanamkan kebiasaan disiplin melalui pola asuh sehari-hari. Dengan penjelasan permasalahan di atas maka peneliti tertarik mengambil judul penelitian **“Upaya Orangtua Meminimalisasi Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Kedisiplinan Anak Usia 5-6 Tahun di Dusun X Kabupaten Sleman”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan masalah dan latar belakang sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Apa saja dampak penggunaan gawai terhadap kedisiplinan anak usia 5-6 tahun di Dusun X Kabupaten Sleman?
2. Bagaimana upaya orangtua dalam meminimalisasi dampak negatif penggunaan gawai terhadap kedisiplinan anak di Dusun X Kabupaten Sleman?
3. Faktor pendukung dan penghambat orangtua dalam upaya meminimalisasi dampak penggunaan gawai terhadap kedisiplinan anak usia 5-6 tahun di Dusun X Kabupaten Sleman?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui dampak penggunaan gawai terhadap kedisiplinan anak usia 5-6 tahun di Dusun X Kabupaten Sleman.
2. Untuk mengetahui upaya orangtua dalam meminimalisasi dampak negatif penggunaan gawai terhadap kedisiplinan anak di Dusun X Kabupaten Sleman.
3. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat orangtua dalam upaya meminimalisasi dampak penggunaan gawai terhadap kedisiplinan anak usia 5-6 tahun di Dusun X Kabupaten Sleman.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian di atas, maka dapat diketahui manfaat penelitian ini secara teoretis dan praktis, yaitu:

1. Manfaat Teoretis

- a. Bagi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Penelitian yang akan dilakukan diharapkan mampu menambah hasil riset keilmuan bagi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan serta menambah referensi yang nantinya dapat digunakan oleh berbagai kalangan.

- b. Bagi Peneliti Selanjutnya.

Sebagai sumber referensi empiris dimana penelitian ini dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya yang tertarik meneliti topik

serupa, khususnya tentang dampak penggunaan gawai terhadap kedisiplinan anak usia 5-6 tahun. Data dan temuan yang dihasilkan dari studi lapangan di Dusun X Kabupaten Sleman memberikan gambaran nyata yang bisa dikaji lebih dalam dengan lebih banyak data responden.

2. Manfaat Praktis.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran, pemahaman, dan juga informasi untuk orang tua baik ibu dan ayah yang sedang bekerja maupun tidak bekerja dalam memberikan gawai yang sesuai dengan pengawasan agar tidak memunculkan dampak negatif dan tidak mengganggu kedisiplinan.

E. Kajian Penelitian yang Relevan

Berdasarkan dari kajian yang dilakukan oleh peneliti, terdapat beberapa hasil penelitian terdahulu yang memiliki hubungan atau relevan terhadap topik serta pembahasan yang diteliti oleh peneliti mengenai upaya orangtua meminimalisasi dampak penggunaan gawai terhadap kedisiplinan anak usia 5-6 tahun, oleh karena itu peneliti menjadikan hal tersebut sebagai bahan rujukan. Untuk menghindari pengulangan dalam penelitian maka penulis melakukan kajian pustaka sebelumnya, diantaranya :

Pertama, penelitian terdahulu yang berjudul “Pendampingan Orang Tua dalam Membatasi Penggunaan Gawai pada Anak Usia Dini” menunjukkan bahwa orang tua memiliki peran penting dalam membatasi durasi, konten, aplikasi, jarak pandang, dan penggunaan gawai. Hasil penelitian tersebut juga mengungkap bahwa adanya aturan peminjaman gawai berkontribusi dalam menumbuhkan kedisiplinan anak. Dari sisi persamaan, penelitian ini memiliki

keterkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan, yakni sama-sama menekankan pentingnya peran orang tua dalam membatasi penggunaan gawai untuk membentuk kedisiplinan anak.¹⁸

Namun demikian, terdapat beberapa perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan saat ini. Penelitian terdahulu lebih menitik beratkan pada pembahasan mengenai pembatasan gawai secara umum, sedangkan penelitian sekarang berfokus secara khusus pada anak usia 5–6 tahun dengan landasan teori pola asuh Baumrind dan teori behaviorisme Skinner. Fokus penelitian terdahulu adalah pada pembatasan gawai pada anak usia 2–5 tahun, sedangkan fokus penelitian sekarang lebih menekankan pada upaya orang tua dalam meminimalisasi dampak gawai terhadap kedisiplinan anak usia 5–6 tahun. Dari segi metodologi, penelitian terdahulu menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan grounded theory, sementara penelitian sekarang menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Adapun lokasi penelitian terdahulu dilakukan di Kota Cirebon, sementara penelitian sekarang dilakukan di Dusun X Kabupaten Sleman.

Kedua, penelitian terdahulu dengan judul: “Peran Orang Tua dalam Mengatur Pemakaian Gadget pada Anak Usia Dini” menunjukkan bahwa orang tua membatasi durasi penggunaan gawai sekitar ±1 jam per hari, memilih konten yang sesuai, serta menerapkan aturan yang tegas. Hasil penelitian tersebut juga menegaskan bahwa tantangan utama yang dihadapi orang tua

¹⁸ Novi Hidayati, “Pendampingan Orang Tua Dalam Membatasi Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Dini,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 1 (2023): 915–926.

adalah konsistensi dalam penerapan aturan serta reaksi emosional anak ketika penggunaan gawai dibatasi.¹⁹

Persamaan penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan saat ini, yaitu sama-sama membahas peran orang tua dalam mengatur penggunaan gawai untuk membentuk disiplin anak, serta sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif studi kasus. Perbedaan penelitian terdahulu membahas peran orang tua secara umum, sedangkan penelitian sekarang fokus pada anak usia 5–6 tahun dengan konteks lokal di Sleman. Fokus penelitian terdahulu yaitu peran orang tua dalam pembatasan gawai pada anak usia dini, sedangkan fokus penelitian sekarang yaitu upaya orang tua dalam meminimalisasi dampak gawai terhadap kedisiplinan anak usia 5–6 tahun dengan landasan teori pola asuh Baumrind dan teori behaviorisme Skinner. Dari segi lokasi, penelitian terdahulu dilakukan di RT.05 Dusun Pelita Dasan Agung Baru, Kota Mataram, sedangkan penelitian sekarang dilakukan di Dusun X Kabupaten Sleman.

Ketiga, penelitian terdahulu dengan judul “Peningkatan Kapasitas Orangtua dalam Upaya Mengurangi Pemakaian Gawai pada Anak” menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat di Pos PAUD Kuntum Mekar meningkatkan kapasitas orang tua dalam mendampingi anak selama belajar dari rumah. Melalui sosialisasi mengenai perkembangan anak, orang tua memperoleh pengetahuan baru tentang stimulasi yang tepat bagi anak usia dini. Selain itu, pelatihan pembuatan alat permainan edukatif (APE) dari

¹⁹ Dini Septi Harianti, “Peran Orang Tua Dalam Mengawasi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini,” *Kumaracitta : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 13, no. 1 (2025): 9–16.

barang bekas memungkinkan orang tua menyediakan media belajar yang menarik bagi anak, sehingga mengurangi ketergantungan anak pada gawai dan meningkatkan interaksi positif antara orang tua dan anak.²⁰

Persamaan penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan saat ini, yaitu sama-sama membahas upaya orang tua dalam mengurangi dampak penggunaan gawai pada anak usia dini, dengan fokus pada anak usia 5–6 tahun. Perbedaan penelitian terdahulu menyertakan pelatihan pembuatan APE sebagai metode untuk meningkatkan keterlibatan orang tua, sedangkan penelitian saat ini lebih berfokus pada upaya disiplin dan pengaturan waktu penggunaan gawai tanpa penyediaan alat edukatif. Selain itu, penelitian terdahulu menggunakan metode kuantitatif melalui kuesioner, sedangkan penelitian saat ini menggunakan metode kualitatif studi kasus. Dari segi lokasi, penelitian terdahulu dilakukan di Pos PAUD Kuntum Mekar, Kantor RW.21, Kelurahan Mekarjaya, Kecamatan Sukmajaya, sedangkan penelitian saat ini berada di Dusun X Kabupaten Sleman.

Keempat, penelitian terdahulu dengan judul “Pengawasan Orangtua Terhadap Anak Usia Prasekolah dalam Menggunakan Gawai” menunjukkan bahwa orang tua telah melakukan pengawasan terhadap penggunaan gawai oleh anak usia prasekolah. Orang tua berusaha meluangkan waktu untuk mendampingi anak saat menggunakan gawai, memberikan bantuan ketika anak mengalami kesulitan dalam mengoperasikan perangkat, serta mengarahkan anak untuk mengakses konten yang bersifat edukatif. Selain itu, orang tua juga

²⁰ Seffi Susidarmasanti and Rohita Rohita, “Peningkatan Kapasitas Orangtua Dalam Upaya Mengurangi Pemakaian Gawai Pada Anak,” *Prosiding Seminar Nasional Pemberdayaan Masyarakat (SENDAMAS)* 1, no. 1 (2024): 211.

menerapkan disiplin waktu dalam penggunaan gawai sebagai upaya untuk menghindari dampak negatif, dengan memasang aplikasi pengawas orang tua seperti *Kakatu Family, Kids Place, dan YouTube Kids*. Aspek pengawasan yang diteliti dalam penelitian ini meliputi mediasi aktif terhadap penggunaan media, mediasi keamanan, pembatasan, serta teknik monitoring. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun orang tua menyadari pentingnya pengawasan, mereka masih menghadapi tantangan dalam menerapkannya secara konsisten.²¹

Persamaan penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan saat ini, yaitu sama-sama menekankan peran penting orang tua dalam mengawasi dan mendampingi anak saat menggunakan gawai untuk meminimalisasi dampak negatif pada anak usia 5–6 tahun, serta menggunakan metode penelitian kualitatif. Perbedaan penelitian terdahulu lebih menekankan pada pengawasan anak saat menggunakan gawai dan aspek mediasi aktif serta pembatasan, sedangkan penelitian saat ini berfokus pada upaya orang tua dalam meminimalisasi dampak penggunaan gawai terhadap kedisiplinan anak, termasuk bagaimana orang tua dapat mengatur dan mendisiplinkan anak dalam menggunakan gawai. Dari segi lokasi, penelitian terdahulu bersifat umum, sedangkan penelitian saat ini dilakukan di Dusun X Kabupaten Sleman.

Kelima, penelitian terdahulu dengan judul “*Meeting Preschool Screen Time Recommendations: Which Parental Mediation Strategies Matter?*” menunjukkan bahwa strategi mediasi orang tua yang restriktif dan instruktif

²¹ Herni Wulandari, “Pengawasan Orang Tua Terhadap Anak Usia Prasekolah Dalam Menggunakan Gawai,” *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (JPPM)* 2, no. 2 (2021): 118–127.

secara signifikan membantu anak prasekolah mematuhi batasan *screen time*.²²

Persamaan dengan penelitian saat ini adalah sama-sama menekankan peran orang tua dalam membatasi penggunaan gawai untuk membentuk kedisiplinan anak. Perbedaannya, penelitian terdahulu menekankan efektivitas strategi mediasi secara kuantitatif, sedangkan penelitian sekarang menekankan aspek kedisiplinan anak usia 5–6 tahun dengan teori Baumrind (pola asuh) dan Skinner (behaviorisme). Fokus penelitian terdahulu adalah strategi mediasi orang tua dalam mematuhi rekomendasi *screen time*, sedangkan penelitian sekarang berfokus pada upaya orang tua meminimalisasi dampak gawai terhadap kedisiplinan anak sehari-hari. Metode penelitian terdahulu menggunakan metode kuantitatif, sedangkan penelitian sekarang menggunakan metode kualitatif studi kasus. Lokasi penelitian terdahulu di Kanada, sedangkan penelitian sekarang di Dusun X Kabupaten Sleman.

Keenam, penelitian terdahulu dengan judul “Upaya Orang Tua untuk Mencegah Ketergantungan Anak terhadap Penggunaan Gadget” menunjukkan bahwa orang tua memiliki pandangan beragam terhadap penggunaan gadget oleh anak dan telah melakukan berbagai upaya untuk mencegah ketergantungan, seperti bersikap tegas, membatasi penggunaan pribadi di depan anak, mengalihkan perhatian anak ke kegiatan lain, menyekolahkan anak, hingga memutus akses WiFi. Keluarga juga turut membantu mengingatkan.²³

²² Caroline Fitzpatrick, “Meeting Preschool Screen Time Recommendations: Which Parental Strategies Matter?,” *Frontiers in Psychology* 14, no. 1 (2023): 1–7.

²³ Fathia Nurfadilah, “Upaya Orang Tua Untuk Mencegah Ketergantungan Anak Terhadap Penggunaan Gadget,” *EDUKIDS: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini* 16, no. 2 (2019): 91–98.

Persamaan dengan penelitian sekarang terletak pada fokus terhadap peran orang tua dalam mengelola penggunaan gadget dan pentingnya intervensi untuk membentuk kedisiplinan anak. Namun, penelitian sekarang lebih spesifik pada dampak gawai terhadap kedisiplinan anak usia 5–6 tahun, dan menggunakan teori pola asuh Baumrind serta behaviorisme Skinner sebagai dasar analisis. Perbedaan lainnya mencakup pendekatan metodologis penelitian terdahulu menggunakan studi kasus, penelitian sekarang menggunakan kualitatif studi kasus dan lokasi penelitian terdahulu di Tasikmalaya dan penelitian saat ini ada di Dusun X Kabupaten Sleman.

Berdasarkan kesimpulan dari 6 (enam) kajian literatur nasional dan internasional di atas, dapat disimpulkan bahwa novelty penelitian ini terletak pada penekanan kedisiplinan anak usia 5–6 tahun sebagai variabel inti yang secara eksplisit dikaitkan dengan teori pola asuh Baumrind dan teori penguatan perilaku Skinner. Berbeda dari kajian terdahulu yang kebanyakan mendeskripsikan dampak gawai atau pola asuh secara terpisah, penelitian ini mengintegrasikan tipologi pola asuh Baumrind dengan mekanisme penguatan Skinner untuk memetakan hubungan antara upaya orang tua dan indikator kedisiplinan anak usia 5–6 tahun. Pendekatan ini menghasilkan kerangka operasional yang menjelaskan efektivitas aturan layar, bentuk penguatan, serta konsekuensi terstruktur dalam meminimalisasi dampak penggunaan gawai dan menggunakan metode penelitian kualitatif studi kasus. Penelitian ini tidak hanya membahas aspek teknis pembatasan penggunaan gawai, tetapi juga memberikan perspektif baru mengenai bagaimana upaya pendampingan dan pengaturan orang tua berperan langsung dalam membentuk perilaku disiplin

anak pada konteks lokal. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan analisis teoritis yang lebih mendalam dan fokus spesifik pada kedisiplinan, berbeda dari penelitian terdahulu yang cenderung hanya menyoroti dampak gawai secara umum atau pencegahan ketergantungan tanpa mengaitkannya dengan pola asuh dan teori penguatan perilaku.

F. Kajian Teori

1. Teori Behaviorisme

a. Definisi Behaviorisme.

Teori behaviorisme adalah salah satu aliran psikologi yang menekankan bahwa perilaku manusia dapat dipelajari dan dibentuk melalui interaksi antara *stimulus* dan *respons*. Menurut Skinner, perilaku seseorang bukanlah hasil dari faktor bawaan semata, melainkan dipengaruhi oleh pengalaman yang diperoleh dari lingkungannya. Dengan kata lain, perilaku individu dapat diarahkan, diubah, atau diperkuat melalui pemberian penguatan (*reinforcement*) maupun hukuman (*punishment*). Dalam konteks pendidikan anak usia dini, perilaku disiplin dapat dilatih dan dibentuk melalui stimulus yang diberikan orang tua maupun pendidik, baik berupa arahan, peraturan, maupun konsekuensi dari tindakan anak. Misalnya, ketika anak diberi arahan untuk membereskan mainannya setelah digunakan (*stimulus*), lalu ia melakukannya (*respons*), maka orang tua dapat memberikan pujian atau penghargaan kecil sebagai bentuk penguatan positif agar perilaku tersebut semakin terbiasa. Sebaliknya, jika anak mengabaikan aturan,

orang tua dapat memberikan konsekuensi logis seperti tidak diizinkan bermain gawai untuk sementara waktu sebagai penguatan negatif.²⁴

Sejalan dengan hal tersebut, Saepulloh menjelaskan bahwa penerapan teori behaviorisme sangat relevan dalam membentuk karakter disiplin anak usia dini, karena penguatan positif maupun negatif dapat mengarahkan anak pada perilaku yang sesuai dengan aturan.²⁵ Lebih lanjut, Andriani melalui studi analisis terhadap artikel jurnal terindeks Sinta menekankan bahwa teori belajar behavioristik Skinner tetap relevan dalam praktik pembelajaran modern, khususnya dalam menanamkan kebiasaan disiplin yang terbentuk melalui pemberian *reward* dan *punishment* secara konsisten.²⁶

Dengan demikian, prinsip-prinsip behaviorisme tidak hanya membantu meningkatkan kepatuhan anak terhadap aturan, tetapi juga berperan dalam membentuk karakter, tanggung jawab, dan kemandirian anak di masa depan.

b. Definisi Kedisiplinan

Kedisiplinan berasal dari kata “disiplin” yang mendapatkan awalan “ke” dan akhiran “an” yang merupakan konflik verbal yang berati keadaan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), disiplin

²⁴ Titin Tri Yuningsih, “Implementation of Reward and Punishment in Forming Discipline Charachter Early Childhood,” *Early Childhood Research Journal (ECRJ)* 4, no. 2 (2021): 27–38.

²⁵ Saepulloh, “Penerapan Teori Behaviorisme Dalam Membentuk Karakter Disiplin Anak Usia Dini,” *JSIM: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan* 4, no. 6 (2024): 861–869.

²⁶ Kiki Melita Andriani, “Penerapan Teori Belajar Behavioristik B. F. Skinner Dalam Pembelajaran : Studi Analisis Terhadap Artikel Jurnal Terindeks Sinta Tahun 2014 - 2020,” *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam* 5, no. 1 (2022): 78–91.

adalah tata tertib juga diartikan ketaatan (kepatuhan) kepada peraturan (tata tertib).²⁷

Kedisiplinan adalah suatu sikap atau perilaku yang menunjukkan kepatuhan terhadap aturan, norma, atau tata tertib yang telah ditetapkan. Dalam konteks kehidupan rumah tangga, kedisiplinan merujuk pada kemampuan anak untuk mengatur diri sendiri dan mengikuti aturan yang berlaku di lingkungan keluarga. Kedisiplinan di rumah dapat tercermin dalam berbagai aspek, seperti ketepatan waktu dalam menjalankan rutinitas harian (makan, mandi, tidur), tanggung jawab sederhana seperti merapikan mainan, konsistensi dalam mengikuti jadwal belajar, serta kemampuan anak untuk mengontrol diri ketika menghadapi godaan bermain gawai.²⁸

Kedisiplinan juga berkaitan erat dengan pembentukan karakter dan etika anak, yang sangat penting dalam menumbuhkan pribadi yang bertanggung jawab dan mandiri. Melalui kedisiplinan di rumah, anak belajar membangun kebiasaan positif yang akan menjadi bekal berharga di masa depan. Proses pembelajaran kedisiplinan ini umumnya dilakukan melalui pola asuh orang tua, aturan keluarga yang konsisten, serta teladan yang diberikan oleh anggota keluarga.²⁹

c. Indikator Kedisiplinan Anak Usia Dini.

Indikator kedisiplinan anak usia 5-6 tahun menurut Depdiknas meliputi:

²⁷ Redaksi Pusat Bahasa Depdiknas, *Kamus Bahasa Indonesia* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008).

²⁸ Rusydi Ananda, Candra Wijaya, and Amrullah Siagian, "Pembinaan Sikap Disiplin Anak Raudhatul Athfah," *Jurnal Basicedu* 6, no. 1 (2022): 1277–1284.

²⁹ Fadhillah Quratul Aini, "Pendidikan Karakter Sebagai Landasan Pembentukan Generasi Muda," *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora* 3, no. 4 (2024): 54–69.

1) Ketaatan terhadap aturan .

Anak mau mematuhi instruksi dari orang tua. Hal ini anak menunjukkan pemahaman yang baik tentang batasan yang ditetapkan.

2) Konsistensi perilaku.

Anak menunjukkan kepatuhan secara berulang, bukan hanya sesekali.

Konsistensi ini terlihat ketika anak terbiasa melakukan kegiatan yang sama secara teratur.

3) Pengendalian diri.

Anak mampu menahan keinginan untuk melakukan hal-hal yang dilarang. Anak akan mendengarkan apa yang di larang dan yang diperbolehkan oleh orang tuanya

4) Tanggung jawab.

Anak bersedia menerima konsekuensi dari perbuatannya. Anak dapat menyelesaikan tugas yang diberikan, seperti merapikan mainan atau membantu pekerjaan rumah sederhana yang juga anak menunjukkan rasa tanggung jawab terhadap barang miliknya.

5) Kemampuan mengatur waktu.

Anak terbiasa melakukan kegiatan sesuai jadwal. Anak dapat memahami dan menghargai waktu, seperti melakukan rutinitas harian untuk waktu mandi, makan, tidur, dan belajar.

Indikator tersebut menjadi pedoman untuk menilai sejauh mana anak usia 5–6 tahun telah berkembang dalam aspek kedisiplinan.

d. Perkembangan Kedisiplinan Anak Usia Dini.

Menurut *National Association For the Education of Young Children (NAECY)* membagi anak usia dini menjadi tiga bagian yaitu usia 0-3 tahun, 3-5 tahun, dan 6-8 tahun.³⁰ Selain itu Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menetapkan rentang usia anak usia dini sebagai 0-6 tahun.³¹ Batasan usia yang diatur dalam undang-undang ini memiliki pengaruh signifikan terhadap pendidikan dan pembelaaran yang diterapkan pada tahap perkembangan anak.

Pada anak usia 5–6 tahun berada pada tahap akhir masa prasekolah, yaitu periode perkembangan yang sangat penting untuk pembentukan karakter dan kedisiplinan. Pada tahap ini, anak mulai menunjukkan kemampuan untuk memahami aturan sederhana, mengikuti instruksi, dan melaksanakan tanggung jawab kecil yang diberikan oleh orang tua.

Menurut Auriza dari penelitian terdahulu, perkembangan *self-control* pada anak usia 5-6 tahun di rumah sudah menunjukkan perkembangan yang baik, didukung oleh peran orang tua dalam edukasi dan pendampingan hal ini sesuai dengan kedisiplinan.³² Dalam konteks

³⁰ Naeyc, *Developmentally Appropriate Practice: A Position Statement of the National Association for the Education of Young Children* (Washington: NAEYC. Retrieved from, 2020).

³¹ Sri Utaminingsih, “Kebijakan Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Dalam Perspektif Negara Hukum Kesejahteraan (Studi Kasus Di Kota Tangerang Selatan),” *Proceedings Universitas Pamulang* 1, no. 1 (2019): 59–79, <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/Proceedings/article/view/2168>.

³² Auriza, “The Role of Parents in Developing 5-6 Years Children’s Self-Control.”

kedisiplinan di rumah, anak usia 5–6 tahun menunjukkan beberapa ciri berikut:

- 1) Mulai mampu mengikuti rutinitas harian.
- 2) Mampu menerima aturan sederhana.
- 3) Mampu mengendalikan diri secara terbatas.
- 4) Mampu memahami konsekuensi dari perilaku.

Ciri-ciri tersebut dapat dijelaskan melalui teori behaviorisme yang dikemukakan oleh Skinner. Teori ini menekankan bahwa perilaku anak dapat dibentuk melalui mekanisme stimulus dan respons, serta diperkuat melalui penguatan (*reinforcement*). Dalam konteks kedisiplinan, ketika anak menunjukkan perilaku disiplin, misalnya membereskan mainan setelah bermain, lalu diberikan penguatan positif berupa pujian atau penghargaan kecil, maka perilaku tersebut cenderung akan diulang. Sebaliknya, jika anak tidak mematuhi aturan, orang tua dapat memberikan konsekuensi yang konsisten sebagai bentuk penguatan negatif agar anak belajar memahami batasan.

Penelitian Nasution, menemukan bahwa anak usia 5–6 tahun dapat menampilkan sikap disiplin apabila orang tua menerapkan rutinitas terstruktur di rumah, memberikan contoh nyata, serta memberikan *reward* dan konsekuensi secara konsisten. Hal ini menunjukkan bahwa kedisiplinan pada usia prasekolah bukan hanya kemampuan bawaan anak,

tetapi sangat dipengaruhi oleh pola asuh orang tua dan lingkungan rumah.³³

Dengan demikian, perkembangan kedisiplinan pada anak usia 5–6 tahun adalah proses bertahap yang dipengaruhi oleh aspek kognitif, sosial-emosional, dan pengasuhan. Pada tahap ini, anak masih membutuhkan dukungan dan bimbingan intensif dari orang tua untuk membentuk kebiasaan disiplin yang kelak menjadi dasar dalam kehidupannya di masa sekolah.

e. Bentuk Kedisiplinan Anak Usia 5-6 Tahun di Rumah.

Kedisiplinan anak usia dini merupakan aspek penting dalam pembentukan karakter sekaligus dasar bagi perkembangan sosial, emosional, dan moral mereka. Pada usia ini, kedisiplinan tidak hanya berkaitan dengan kepatuhan terhadap aturan, tetapi juga mencakup keterampilan dasar seperti pengendalian diri, tanggung jawab, dan kemampuan bekerja sama dengan orang lain. Secara umum, bentuk kedisiplinan anak usia dini dapat dilihat dari dua aspek utama, yaitu disiplin waktu dan disiplin perbuatan.³⁴

1. Disiplin Waktu

Disiplin waktu berkaitan dengan kemampuan anak untuk memahami serta mengikuti rutinitas harian yang telah ditetapkan. Anak usia dini dilatih untuk bangun tidur, mandi, makan, belajar,

³³ Amanda Putri Nasution, “Penanaman Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun Di Rumah,” *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)* 13, no. 1 (2025): 61–68.

³⁴ Rose Mini, “Disiplin Pada Anak,” *Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal Kementerian Pendidikan Nasional* (2011): 32, <https://docplayer.info/46812306-Seri-bacaan-orang-tua.html>.

bermain, dan tidur tepat waktu. Melalui pembiasaan ini, anak belajar tentang arti keteraturan dan pentingnya menepati jadwal.

2. Disiplin Perbuatan

Disiplin perbuatan merujuk pada kepatuhan anak terhadap aturan sederhana di rumah. Hal ini dapat terlihat dari kebiasaan merapikan mainan setelah digunakan, membantu membersihkan rumah, atau mengikuti arahan orang tua dalam aktivitas sehari-hari. Kedisiplinan perbuatan mengajarkan anak untuk bertindak sesuai aturan, sekaligus menumbuhkan rasa tanggung jawab sejak dini.

f. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kedisiplinan Anak.

Kedisiplinan anak usia 5-6 tahun dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal.

1. Ada beberapa faktor internal yang mempengaruhi kedisiplinan anak usia dini yaitu:³⁵
 - a) Pembawaan (genetik/herediter): sifat bawaan dari orang tua yang memengaruhi perilaku dan adaptasi anak terhadap aturan.
 - b) Kesadaran: pemahaman anak terhadap diri, lingkungan, dan konsekuensi dari tindakannya.
 - c) Minat: ketertarikan pada aktivitas tertentu yang memengaruhi kepatuhan anak terhadap aturan.
 - d) Motivasi: dorongan dari dalam diri atau luar yang mendorong anak untuk berperilaku disiplin.

³⁵ Laila Latifah, “Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Kedisiplinan Anak Usia Preschool Dalam Melakukan Rutinitas Harian Di Wilayah Bengkuring Luar Sempaja Utara Samarinda,” *JUPIIS: Jurnal Pendidikan Ilmu-ilmu Sosial* 18, no. 2 (2019): 33–37, <http://repository.poltekkes-kaltim.ac.id/id/eprint/193>.

2. Ada beberapa faktor internal yang mempengaruhi kedisiplinan anak usia dini:³⁶
 - a) Pola asuh orang tua: gaya mendidik (otoriter, permisif, *neglectful*) sangat memengaruhi pembentukan kedisiplinan.
 - b) Tingkat pendidikan orang tua: semakin tinggi pendidikan orang tua, semakin baik pemahaman mereka tentang pentingnya disiplin.
 - c) Lingkungan sosial: keluarga, teman, komunitas, dan budaya membentuk perilaku disiplin anak.
 - d) Interaksi teman sebaya: hubungan dengan teman sebaya melatih anak memahami aturan dan membentuk perilaku disiplin.

2. Media Teknologi Digital

Media teknologi digital adalah media yang memanfaatkan perangkat elektronik berbasis digital dan jaringan internet untuk menyampaikan, menyimpan, serta mendistribusikan informasi secara cepat dan interaktif. Salah satu bentuk media teknologi digital adalah gawai, yaitu perangkat elektronik seperti *smartphone*, tablet, atau laptop yang dirancang untuk memudahkan manusia dalam mengakses informasi, berkomunikasi, dan menjalankan berbagai aplikasi digital.³⁷ Oleh karena itu, gawai dapat

³⁶ Maisyarah and Dkk, “Faktor Yang Mempengaruhi Disiplin Diri Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Laskar Pelangi Kabupaten Kubu Raya,” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* 8, no. 1 (2019): 1–8.

³⁷ V. Mantulenko, “Essential Characteristics and Types of Digital Media in the Educational Context,” *Journal of Physics: Conference Series* 1691, no. 1 (2020): 1–7.

dipahami sebagai alat utama yang menghubungkan anak maupun orang dewasa dengan media teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari.

a. Definisi Gawai

Gawai atau dapat disebut juga dengan gawai dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis. Secara umum gawai adalah perangkat atau alat elektronik yang berukuran relatif kecil serta memiliki fungsi khusus dan praktis dalam penggunaannya.³⁸ Menurut Widiyastuti dalam bukunya gawai adalah perangkat elektronik yang bentuknya relatif kecil dan dapat dibawa dengan mudah.³⁹

Dalam kajian akademis, gawai dipandang sebagai produk perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dirancang dengan fungsi khusus, inovatif, serta praktis digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Gawai memiliki beragam fungsi, antara lain untuk menunjang komunikasi, meningkatkan produktivitas, mempermudah akses informasi, serta memberikan hiburan melalui berbagai aplikasi digital.

Keberadaan gawai juga menunjukkan adanya perubahan pola hidup masyarakat modern, di mana aktivitas sehari-hari semakin bergantung pada teknologi. Oleh karena itu, gawai dapat dikatakan sebagai perangkat teknologi modern yang memiliki pengaruh signifikan terhadap berbagai

³⁸ Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Edisi V). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

³⁹ Widiyastuti Widyastuti, *Bijak Memfasilitasi Gawai*, ed. Mahardika Darmawan, *Bijak Memfasilitasi Gawai* (Jawa Timur: UMSIDA PRESS, 2020).

aspek kehidupan manusia, baik dari segi sosial, budaya, pendidikan, maupun ekonomi.⁴⁰

b. Jenis Gawai

Dalam kehidupan modern, gawai telah menjadi bagian penting yang tidak dapat dipisahkan dari aktivitas sehari-hari, termasuk dalam keluarga. Gawai hadir dengan berbagai jenis dan fungsi yang dapat membantu manusia dalam berkomunikasi, bekerja, hingga memperoleh hiburan. Menurut Muhammad Hasbi dalam bukunya, ada beberapa jenis gawai yang digunakan pada anak usia 5-6 tahun, antara lain:⁴¹

a) *Handphone* atau *Smartphone*.

Handphone merupakan gawai yang paling banyak dimiliki dan digunakan oleh masyarakat. Hampir semua kalangan termasuk anak-anak memiliki atau menggunakan *handphone* sebagai media komunikasi. Pekembangan *handphone* mengalami perubahan teknologi yang sangat cepat. *Smartphone* merupakan jenis *handphone* yang paling popular saat ini, dengan menggunakan operating system seperti iOS, Android dan Windowsphone.

b) *Tablet* atau *Ipad*.

Gawai yang paling sering digunakan untuk keperluan pekerjaan adalah laptop. Menggunakan operating system seperti Windows, Linux, Mac, dan lainnya.

⁴⁰ Junierissa Marpaung, “Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan,” *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling* 5, no. 2 (2018): 55–64.

⁴¹ Muhammad Hasbi, *Mengenalkan Gawai Pada Anak Usia Dini* (Jakarta: Kemendikbud, 2020).

c) Laptop.

Memiliki fungsi yang hampir sama dengan handphone, tablet dan iPad memiliki ukuran layar yang lebih besar. Memberikan kualitas gambar yang lebih besar dan jelas sehingga penggunanya lebih nyaman ketika ingin menonton, bermain game, atau kegiatan lainnya.

c. Pola Penggunaan Gawai pada Anak Usia 5-6 Tahun.

Pada rentang usia 5–6 tahun, smartphone menjadi gawai utama yang mudah dijangkau dan sangat atraktif bagi anak. Bentuknya yang portabel, beragam aplikasi, serta akses langsung melalui genggaman orang tua menjadikan *smartphone* pilihan utama dibandingkan perangkat lain seperti tablet atau televisi. Anak pada usia ini umumnya menggunakan *smartphone* untuk kegiatan hiburan seperti menonton video animasi, bermain game sederhana, maupun mendengarkan musik serta mulai mengenal aplikasi edukatif untuk pembelajaran ringan.⁴²

Penelitian open-access di PLoS ONE menemukan bahwa sekitar 20 % anak prasekolah dapat mengalami “*problematic smartphone use*” (PSU), di mana durasi menonton video atau acara hiburan secara signifikan terkait dengan peningkatan risiko PSU. Peneliti menekankan pentingnya informasi bagi pengasuh mengenai pola penggunaan, waktu

⁴² Noor Muhammad Ghofurrohim, Raka Nur Wicaksono, and Andhita Risko Faristiana, “Pengaruh Smartphone Terhadap Anak Usia Dini,” *Education : Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan* 3, no. 2 (2023): 129–146.

yang disarankan, serta strategi alternatif dan pengembangan regulasi diri dalam penggunaan *smartphone* oleh anak.⁴³

Data dari konteks Indonesia menunjukkan bahwa sebagian besar anak usia 5–6 tahun menggunakan *smartphone* antara 1 hingga 2 jam per hari. Rekomendasi dari *American Academy of Pediatrics* (AAP) menyarankan batas maksimal untuk kelompok usia tersebut, yaitu tidak lebih dari 1 jam per hari. Meskipun sebagian besar memenuhi batas ini, masih diperlukan pengurangan durasi dan pendampingan aktif oleh orang tua agar penggunaan lebih bermakna.⁴⁴

Dalam kajian kuantitatif lainnya yang berfokus pada anak usia 4–6 tahun di Indonesia, ditemukan hubungan signifikan antara durasi dan intensitas penggunaan gawai dengan gangguan perkembangan sosial. Anak yang menggunakan gawai dengan durasi tinggi memiliki risiko perkembangan sosial terganggu hingga 84 %, hasil ini menggarisbawahi pentingnya pengaturan durasi yang ketat.⁴⁵

d. Bentuk Penggunaan Gawai oleh Anak Usia 5-6 Tahun

Bentuk penggunaan gawai oleh anak usia 5–6 tahun di rumah umumnya bervariasi sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka.⁴⁶

a) Menonton video (*YouTube*, kartun, animasi edukatif).

⁴³ Jeong Hye Park, “Smartphone Use Patterns and Problematic Smartphone Use among Preschool Children,” *PLoS ONE* 16, no. 3 (2021): 1–12, <http://dx.doi.org/10.1371/journal.pone.0244276>.

⁴⁴ Hilmah Noviandry, “Perkembangan Anak Usia Prasekolah Yang Menggunakan Smartphone,” *Jurnal Sains dan Teknologi Kesehatan* 5, no. 1 (2024): 46–53, <https://jurnal.poltera.ac.id/index.php/jurnalkesehatan/article/download/209/192/1164>.

⁴⁵ Almadila Tasya, “Hubungan Durasi Dan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Usia 4-6 Tahun,” *Jurnal Keperawatan Jiwa* 11, no. 1 (2022): 69.

⁴⁶ Ayşe Gökçen, “What Preschool Children Do with Technology?,” *International Journal of Psychology and Educational Studies* 11, no. 3 (2024): 258–271.

Anak sering kali menonton video melalui platform seperti *YouTube*, baik berupa kartun maupun animasi edukatif yang dirancang untuk merangsang daya pikir serta imajinasi

b) Bermain game online maupun *offline*.

Selain itu, mereka juga banyak bermain game, baik secara online maupun *offline*, yang memberikan hiburan sekaligus tantangan tertentu.

c) Menggunakan aplikasi belajar interaktif (huruf, angka, warna).

Tidak jarang, anak menggunakan gawai untuk mengakses aplikasi belajar interaktif, misalnya aplikasi pengenalan huruf, angka, atau warna, yang membantu meningkatkan keterampilan kognitif melalui pendekatan bermain sambil belajar.

d) Melakukan panggilan video dengan keluarga/teman.

Bentuk penggunaan lainnya adalah melakukan panggilan video dengan keluarga atau teman, yang berfungsi memperkuat hubungan sosial dan melatih kemampuan komunikasi sejak dini.

e. Dampak Penggunaan Gawai

Penggunaan gawai pada anak usia dini membawa dampak positif sekaligus negatif.

a) Definisi Dampak

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), dampak diartikan sebagai pengaruh yang ditimbulkan dari suatu kejadian

atau peristiwa.⁴⁷ Dengan kata lain, dampak dapat berupa efek positif atau negatif yang muncul akibat suatu aktivitas atau kejadian.

Dalam konteks penggunaan gawai pada anak usia dini, dampak merujuk pada konsekuensi yang ditimbulkan oleh interaksi anak dengan perangkat digital, baik yang bersifat membangun maupun yang merugikan perkembangan anak.

b) Dampak Positif Penggunaan Gawai.

Penggunaan gawai dapat memberikan efek positif bagi anak jika dimanfaatkan secara tepat dan diawasi orang tua. Beberapa dampak positif tersebut antara lain:⁴⁸

1) Sarana Belajar.

Gawai dapat meningkatkan kreativitas anak melalui aplikasi dan permainan edukatif yang menyenangkan.

2) Keterampilan Motorik Halus.

Anak dapat mengembangkan koordinasi tangan-mata melalui aktivitas seperti mengetuk layar, menggambar digital, atau bermain game edukatif.

3) Wawasan dan pengetahuan.

Memberi akses pada pengetahuan melalui aplikasi belajar interaktif seperti *Endless Alphabet* atau *Khan Academy Kids*,

⁴⁷ Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia, Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi Keem. (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2011), <https://www.kbbi.web.id/.:290>

⁴⁸ Putri Nadila Lase, “Analisis Dampak Dari Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Dini Di Sekitar Rumah,” *Jurnal Of Education And Social Analysis* 5, no. 3 (2024): 15–29, <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jesa/article/view/2032>.

serta mendukung penguasaan keterampilan digital dasar yang bermanfaat untuk masa depan.

c) Dampak Negatif Penggunaan Gawai.

Di sisi lain, penggunaan gawai yang berlebihan atau tidak diawasi dapat menimbulkan dampak negatif bagi anak, antara lain:⁴⁹

1) Kecanduan.

Anak menjadi sulit melepaskan diri dari gawai, mengganggu aktivitas harian dan waktu belajar.

2) Menurunnya interaksi sosial.

Penggunaan gawai berlebihan mengurangi kesempatan anak berinteraksi langsung dengan keluarga dan teman sebaya.

3) Gangguan kedisiplinan.

Anak sulit mengikuti aturan, menunda aktivitas penting, dan kurang mampu mengatur waktu.

4) Masalah kesehatan.

Penggunaan gawai yang terlalu lama dapat menyebabkan kelelahan mata, gangguan tidur, dan berkurangnya aktivitas fisik.

3. Parenting

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengasuhan berasal dari kata *asuh* yang berarti menjaga, merawat, mendidik, serta membimbing. Dengan demikian, pengasuhan dapat dipahami sebagai suatu

⁴⁹ Arif Unggul, “Analisis Perubahan Perilaku Pada Anak Usia Dini Yang Kecanduan Gawai,” *Jurnal Cerlang Pendidikan Anak Usia Dini (JCPAUD)* 1, no. 2 (2024): 16–22, <https://doi.org/10.37640/jcpaud.v1i2>.

proses yang meliputi pendampingan, perlindungan, perawatan, serta pendidikan yang diberikan orang tua atau pendidik kepada anak dalam mendukung pertumbuhan dan perkembangannya secara optimal.⁵⁰

Dalam konteks ini, peran orang tua menjadi sangat penting. Peran orang tua mencakup tanggung jawab, tugas, dan keterlibatan dalam mengasuh, mendidik, melindungi, serta membimbing anak agar siap menghadapi perkembangan zaman, termasuk dalam hal penggunaan gawai. Orang tua tidak hanya bertindak sebagai pemberi aturan, tetapi juga sebagai teladan dan pendamping dalam menanamkan kedisiplinan. Dengan demikian, peran orang tua merupakan fondasi utama dalam membentuk karakter dan perilaku anak di usia 5–6 tahun.⁵¹

Upaya orang tua dalam penelitian ini berkaitan dengan bagaimana orang tua berusaha meminimalisasi dampak penggunaan gawai terhadap kedisiplinan anak usia 5–6 tahun. Usaha tersebut dapat berupa penerapan aturan, pengawasan, pendampingan, pemberian teladan, maupun komunikasi terbuka. Sejalan dengan peran tersebut, terdapat berbagai upaya yang dapat dilakukan orang tua untuk meminimalisasi dampak negatif penggunaan gawai pada anak:

1) Pola Asuh Orang Tua.

Salah satu aspek penting dari pengasuhan dan peran orang tua adalah pola asuh, yaitu gaya atau strategi yang digunakan orang tua dalam mengarahkan, mengontrol, serta membentuk perilaku anak.

⁵⁰ Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)* (Jakarta, 2021).

⁵¹ Muhamad Rifki Arisagas, “Peran Orang Tua Dalam Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Dini,” *Journal Of Empowerment* 5, no. 1 (2024): 80–88.

Menurut Diana Baumrind, pola asuh memengaruhi secara langsung perkembangan kepribadian, kedisiplinan, dan keterampilan sosial anak.⁵² Dalam penelitian ini, pola asuh tidak hanya dipahami sebagai gaya mendidik, tetapi juga mencakup upaya konkret orang tua dalam meminimalisasi dampak penggunaan gawai pada anak usia 5–6 tahun. Dengan kata lain, upaya orang tua merupakan implementasi nyata dari pola asuh yang diterapkan sehari-hari.

Diana Baumrind mengemukakan teori pola asuh yang menjelaskan bagaimana gaya pengasuhan orang tua memengaruhi perkembangan perilaku dan kepribadian anak. Baumrind mengklasifikasikan pola asuh ke dalam empat kategori utama, yaitu otoriter, otoritatif, permisif, dan *neglectful/uninvolved*.⁵³

a. Pola Asuh Otoriter

Orang tua bersikap tegas, kaku, dan menuntut kepatuhan penuh dari anak. Aturan biasanya diberlakukan secara sepihak tanpa mempertimbangkan pendapat anak. Pola asuh ini sering menghasilkan anak yang patuh, tetapi cenderung kurang mandiri dan memiliki keterampilan sosial yang lemah.

b. Pola Asuh Otoritatif

Orang tua bersikap tegas namun tetap hangat. Mereka memberikan aturan yang jelas, tetapi tetap mendengarkan pendapat anak dan memberikan penjelasan atas setiap aturan. Pola asuh ini

⁵² Sofie Kuppens, “Parenting Styles: A Closer Look at a Well-Known Concept,” *Journal of Child and Family Studies* 28, no. 1 (2019): 168–181.

⁵³ M. Fadlillah, “Analysis of Diana Baumrind’s Parenting Style on Early Childhood Development,” *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan* 14, no. 2 (2022): 2127–2134.

dianggap paling ideal karena mendorong kedisiplinan, kemandirian, serta kemampuan sosial yang baik.

c. Pola Asuh Permisif

Orang tua cenderung membiarkan anak berbuat sesuka hati tanpa aturan yang jelas. Mereka lebih banyak menunjukkan sikap hangat, tetapi kurang menuntut. Anak yang dibesarkan dengan pola asuh permisif biasanya kurang memiliki pengendalian diri dan cenderung sulit mengikuti aturan.

d. Pola Asuh *Neglectful (Uninvolved)*

Orang tua kurang memberikan perhatian, baik dalam bentuk kasih sayang maupun kontrol. Anak yang dibesarkan dalam pola asuh ini seringkali merasa kurang mendapat dukungan emosional dan dapat menunjukkan perilaku yang menyimpang.

2) Cara Orang Tua dalam Mengarahkan Penggunaan Gawai pada Anak.

Menurut Beata Nagy dalam jurnalnya ada beberapa cara orang tua di rumah untuk mengarahkan penggunaan gawai antara lain:⁵⁴

a. Membuat aturan waktu penggunaan gawai.

Penggunaan gawai perlu dilakukan dengan batasan yang jelas, misalnya hanya 1–2 jam per hari. Aturan ini membantu anak menyeimbangkan aktivitas digital dengan kegiatan lain, seperti belajar, berolahraga, maupun bersosialisasi.

⁵⁴ Beáta Nagy, “Parental Mediation in the Age of Mobile Technology,” *Children and Society* 37, no. 2 (2023): 424–451.

- b. Mendampingi anak saat menggunakan gawai.

Orang tua ikut memilih aplikasi atau konten yang edukatif dan aman. Pendampingan ini tidak hanya sebatas mengawasi, tetapi juga memberikan arahan serta penjelasan terhadap konten yang sedang diakses anak. Dengan adanya pendampingan, anak akan merasa diperhatikan sekaligus terbimbing, sehingga penggunaan gawai menjadi lebih terarah dan tidak berdampak negatif pada perilaku maupun kedisiplinannya.

- c. Menyediakan alternatif kegiatan.

Seperti membaca buku, bermain di luar rumah, atau bermain kreatif untuk mengalihkan fokus dari gawai. Penyediaan alternatif kegiatan ini penting agar anak memiliki banyak pilihan aktivitas yang bermanfaat sekaligus menyenangkan. Dengan begitu, anak tidak hanya bergantung pada gawai sebagai sumber hiburan, tetapi juga belajar mengatur waktu, berinteraksi sosial, serta mengembangkan aspek motorik, kognitif, dan emosional secara lebih seimbang.

- d. Pembuatan Jadwal Rutinitas Harian (*Schedule Activity*).

Orang tua dapat menyusun jadwal rutinitas harian (*schedule activity*) yang terstruktur, sehingga anak memahami kapan diperbolehkan menggunakan gawai dan kapan harus fokus pada kegiatan produktif lainnya. Jadwal ini berfungsi sebagai pedoman yang menanamkan keteraturan dalam kehidupan anak.

- e. Memberikan teladan penggunaan gawai.

Anak meniru perilaku orang tua, sehingga penggunaan gawai oleh orang tua juga harus seimbang dan terkendali. Keteladanan ini sangat penting karena anak usia dini belajar banyak melalui pengamatan (*modeling*). Jika orang tua mampu menunjukkan kebiasaan disiplin dalam menggunakan gawai, seperti tidak berlebihan, mematikan gawai saat berinteraksi dengan keluarga, atau menggunakannya untuk kegiatan yang bermanfaat, maka anak akan terdorong untuk meniru perilaku tersebut.

- 3) Strategi Orang Tua dalam Meminimalkan Dampak Negatif dan Memanfaatkan Dampak Positif Gawai.

Strategi orang tua di rumah bertujuan agar anak tetap mendapatkan manfaat gawai tanpa menimbulkan masalah. Menurut Nur Wasi'ah dalam jurnalnya disebutkan beberapa strategi orang tua yang bisa dilakukan yaitu:⁵⁵

- a. Kontrol konten.

Orang tua memastikan anak hanya mengakses aplikasi atau video yang sesuai usia dan edukatif. Kontrol ini sangat penting agar anak tidak terpapar pada konten yang mengandung kekerasan, bahasa kasar, maupun materi yang tidak sesuai dengan tahap perkembangannya. Dengan mengarahkan anak pada konten yang bermanfaat, orang tua bukan hanya menjaga keamanan anak dalam menggunakan gawai, tetapi juga menanamkan kebiasaan disiplin

⁵⁵ Nur Wasi'ah, "Pendampingan Orang Tua Dalam Penggunaan Teknologi Digital Pada Anak Usia Dini," *Pendidikan Multidisipliner* 6, no. 11 (2023): 71–75.

dalam memilih tontonan atau permainan yang baik dan sesuai aturan.

b. Pembatasan durasi.

Sesi diskusi antara orang tua dan anak menjadi langkah penting dalam membangun kesadaran tentang dampak penggunaan gawai. Melalui dialog yang sederhana, anak dapat memahami alasan pembatasan dan sekaligus merasa dihargai karena dilibatkan dalam proses penetapan aturan.

c. Penguatan perilaku positif.

Penerapan penguatan positif dan negatif menjadi strategi penting untuk menumbuhkan perilaku disiplin. Penguatan positif dapat berupa pujian atau hadiah ketika anak mengikuti aturan, sedangkan penguatan negatif berupa teguran atau pembatasan hak bermain ketika anak melanggar kesepakatan. Kedua bentuk penguatan ini bertujuan agar anak belajar bertanggung jawab dan termotivasi memperbaiki perilakunya.

d. Keseimbangan aktivitas.

Orang tua mendorong anak membagi waktu antara bermain gawai, belajar, dan aktivitas fisik. Dengan adanya keseimbangan, anak tidak hanya terpaku pada gawai, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar dari kegiatan lain yang lebih beragam. Hal ini membantu anak melatih keteraturan, mengatur jadwal harian, dan menumbuhkan kedisiplinan dalam menjalankan tanggung jawab sesuai waktunya.

e. Komunikasi terbuka.

Orang tua menjelaskan manfaat dan risiko penggunaan gawai sehingga anak memahami alasan aturan yang diberikan. Dengan adanya komunikasi yang terbuka dan dialogis, anak merasa dihargai dan lebih mudah menerima aturan tanpa merasa dipaksa. Proses ini juga mengajarkan anak untuk belajar bertanggung jawab terhadap pilihannya serta menumbuhkan kesadaran diri dalam menggunakan gawai secara disiplin.

4) Faktor Pendukung dan Penghambat Upaya Orang Tua.

Faktor yang memengaruhi keberhasilan upaya orang tua di rumah dapat dibedakan menjadi faktor pendukung dan faktor penghambat. Menurut Tingting Shao dalam jurnalnya faktor yang memengaruhi ada 2 yaitu:⁵⁶

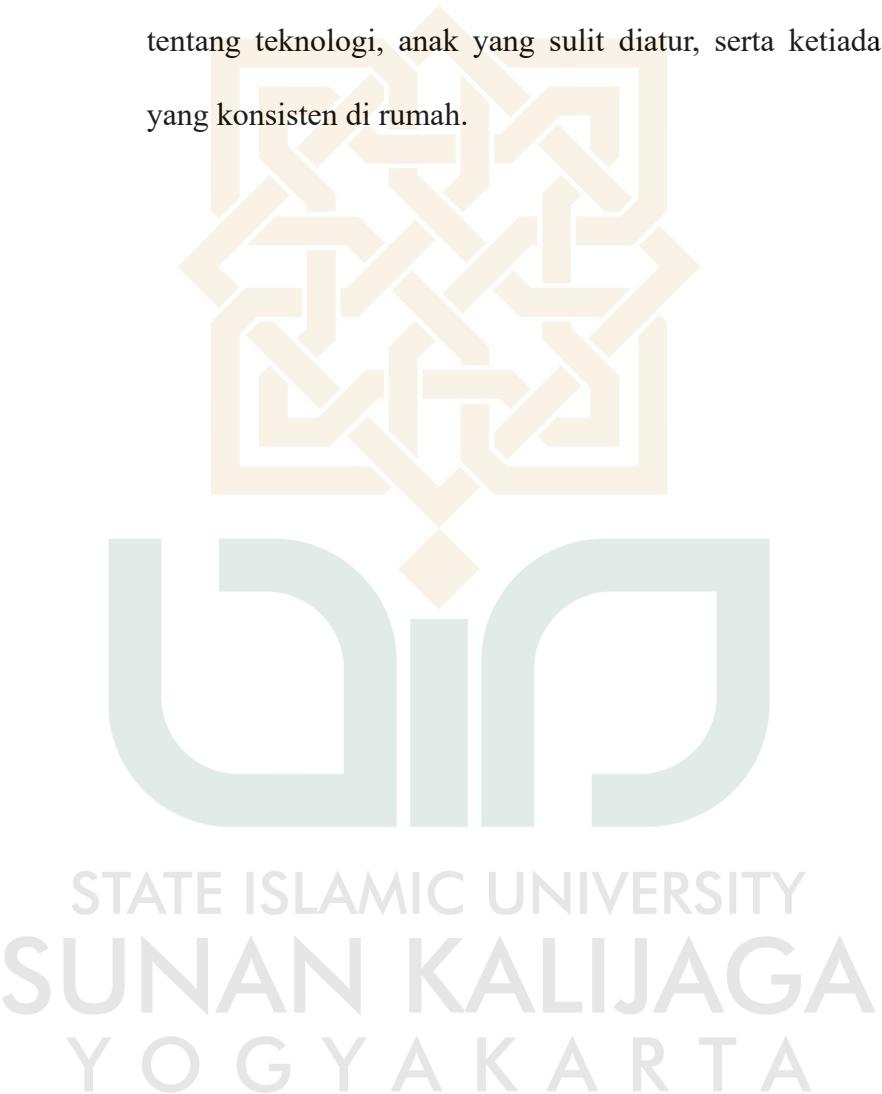
a. Faktor Pendukung.

Faktor pendukung adalah segala sesuatu yang memperkuat serta mempermudah orang tua dalam menjalankan perannya untuk membimbing anak menggunakan gawai secara sehat dan disiplin. Faktor ini mencakup, kesepakatan keluarga, dukungan pasangan, ketersediaan fasilitas pengawasan (misal aplikasi *parental control*), serta kesadaran orang tua akan pentingnya pengasuhan digital.

⁵⁶ Tingting Shao, “The Relationship of Parent-Child Technoference and Child Problematic Smartphone Use: The Roles of Parent-Child Relationship, Negative Parenting Styles, and Children’s Gender,” *Psychology Research and Behavior Management* 17, no. 2 (2024): 2067–2081.

b. Faktor Penghambat.

Faktor penghambat adalah segala kondisi yang melemahkan atau menghalangi orang tua dalam melaksanakan upaya pendampingan anak. Faktor ini mencakup, kesibukan orang tua sehingga tidak sempat mendampingi, kurangnya pemahaman tentang teknologi, anak yang sulit diatur, serta ketiadaan aturan yang konsisten di rumah.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan upaya orang tua dalam meminimalisasi dampak penggunaan gawai terhadap kedisiplinan anak usia 5-6 tahun di Dusun X Kabupaten Sleman. Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan, maka diperoleh beberapa kesimpulan yaitu sebagai berikut: yang pertama penggunaan gawai memiliki dampak positif dan negatif terhadap kedisiplinan anak. Dampak negatif yang paling menonjol adalah menurunnya kepatuhan anak terhadap aturan harian, seperti jadwal tidur, waktu belajar, dan rutinitas lainnya. Anak sering kali sulit beralih dari layar, mudah marah saat dibatasi, dan cenderung mengabaikan instruksi orang tua. Namun, di sisi lain, gawai juga dapat memberikan dampak positif bila diarahkan dengan tepat. Anak dapat mengembangkan keterampilan komunikasi, memperluas wawasan, serta memahami konsep dasar seperti huruf, angka, dan bentuk melalui aplikasi edukatif. Dengan pengawasan dan pengarahan yang baik, gawai bisa menjadi sarana pendukung pembentukan kedisiplinan melalui kegiatan belajar yang terstruktur.

Temuan kedua dari pembahasan yaitu orang tua di Dusun X Kabupaten Sleman menunjukkan berbagai bentuk usaha untuk meminimalisasi dampak negatif penggunaan gawai pada anak. Upaya tersebut antara lain membatasi durasi penggunaan gawai, menetapkan aturan yang jelas, serta mengajak anak berdiskusi tentang kesepakatan bersama. Selain itu, orang tua juga membuat jadwal aktivitas harian yang seimbang, mengalihkan anak pada kegiatan alternatif seperti permainan motorik dan interaksi keluarga, serta memberikan penguatan positif berupa pujian

ketika anak patuh. Jika anak melanggar, diterapkan penguatan negatif berupa pembatasan akses gawai. Usaha-usaha ini secara bertahap mampu membantu anak lebih menyadari pentingnya disiplin dalam kehidupan sehari-hari.

Temuan ketiga yaitu keberhasilan orang tua dalam menanamkan disiplin melalui pengelolaan gawai didukung oleh beberapa faktor, seperti adanya kerja sama antara ayah dan ibu, keterlibatan aktif dalam aktivitas anak, lingkungan sosial yang mendukung, serta pembiasaan disiplin yang konsisten di rumah. Namun, masih terdapat faktor penghambat, misalnya sikap anak yang menolak aturan hingga tantrum saat gawai dibatasi, pengaruh lingkungan luar seperti kakek/nenek yang memberi akses tanpa kontrol, serta keterbatasan waktu orang tua akibat pekerjaan. Hal ini menunjukkan bahwa konsistensi pola asuh, komunikasi terbuka, dan dukungan lingkungan sekitar sangat penting dalam membangun kedisiplinan anak di era digital.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Orang Tua.

Diharapkan orang tua lebih konsisten dalam menerapkan aturan penggunaan gawai bagi anak, serta memperbanyak kegiatan alternatif seperti permainan edukatif atau kegiatan luar ruangan untuk mengurangi ketergantungan anak terhadap gawai serta meningkatkan kesadaran digital parenting misalnya melalui pelatihan atau penyuluhan dari kader PKK atau PAUD setempat.

2. Bagi Lembaga Pendidikan (PAUD).

Lembaga pendidikan diharapkan dapat membantu orang tua dalam mengedukasi anak tentang penggunaan gawai secara bijak, misalnya dengan program literasi digital untuk anak usia dini, serta menyisipkan kegiatan pembiasaan disiplin dalam keseharian di sekolah.

3. Bagi Masyarakat Kabupaten Sleman

Di butuhkan gerakan bersama untuk menciptakan lingkungan yang ramah anak dan minim penggunaan gawai secara berlebihan di lingkungan sosial.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya.

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat meneliti lebih lanjut dengan jumlah sampel yang lebih banyak, serta mempertimbangkan faktor-faktor lain seperti perbedaan latar belakang pendidikan orang tua, status pekerjaan, dan lingkungan sosial yang lebih beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Zuchri. *Metode Penelitian Kualitatif*. Edited by Patta Rapanna. Edisi Satu. Makassar: Syakir Media Press, 2021.
- Agustini, Setyorini Dwi. "Pemanfaatan Media Youtube Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Di PAUD Aster 36." *Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan Volume 5*, no. 4 (2024): 1515–1521.
- Aini, Fadhillah Quratul. "Pendidikan Karakter Sebagai Landasan Pembentukan Generasi Muda." *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora 3*, no. 4 (2024): 54–69.
- Ajat, Hotijah, Tutin Rahayu, Entri Mardiyanti, Annisa Hakim. "Penguatan Peran Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gawai Peserta Didik TK Islam Terpadu Padang Kemangi." *Syntax Literate ; Jurnal Ilmiah Indonesia 7*, no. 9 (2022): 15053–15060.
- Alfiana, Sinta Rahma. "Pembentukan Karakter Anak Sebagai Wujud Imitasi Perilaku Orang Tua." *Childhood Education : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 4*, no. 2 (2023): 114–126.
- Amada, Nadya Zahra. "Analisis Penggunaan Youtube Sebagai Media Ajar Pendidikan Anak Usia Dini Di Era Digital." *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud 2*, no. 1 (2022): 9–14.
- Ananda, Rusydi, Candra Wijaya, and Amrullah Siagian. "Pembinaan Sikap Disiplin Anak Raudhatul Athfal." *Jurnal Basicedu 6*, no. 1 (2022): 1277–1284.
- Andriyani. "The Effect of Gadget Intensity and Parental Supervision on Child Discipline at Asya ' Rif Hidayat Kindergarten." *International Journal of Business, Law, and Education 6*, no. 1 (2025): 146–152.
- Ardiansyah. "Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Masalah Perkembangan Perilaku Emosional Anak Usia Pra Sekolah." *Jurnal Penelitian Perawat Profesional 5*, no. 1 (2023): 193–202.
- Arianto, Bambang. *Teknik Wawancara Dalam Metode Penelitian Kualitatif*. Edited by Zulkarnain. Borneo Novelty Publishing. Kalimantan Timur: Borneo Novelty Publishing Redaksi, 2021. <https://fairuzelsaid.upy.ac.id/Mpti/Teknik-Wawancara/>.
- Arisagas, Muhamad Rifki. "Peran Orang Tua Dalam Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Dini." *Journal Of Empowerment 5*, no. 1 (2024): 80–88.
- Asfar, Irfan Taufan. *TEORI BEHAVIORISME (Theory of Behaviorism)*. Jurnal ResearchGate, 2019.
- Aunurrahman. "Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Suster Pontianak." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini 12*, no. 1 (2024): 1–6.
- Auriza, Maghfirota. "The Role of Parents in Developing 5-6 Years Children's Self-Control." *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies (IJEICES)*

- 12, no. 1 (2023): 58–67.
- Ayu Isti Prabandari. “Komunikasi Keluarga Dan Penggunaan Smarthpone Oleh Anak.” *Jurnal Interaksi Online* 7, no. 3 (2019): 224–237.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. *Kamus Besar Bahasa Indonesia. Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi Keem. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2011. <https://www.kbbi.web.id/>.
- . *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Jakarta, 2021.
- Brauchli, Val’erie. “Screen Time vs. Scream Time: Developmental Interrelations between Young Children’s Screen Time, Negative Affect, and Effortful Control.” *Computers in Human Behavior* 154, no. 1 (2024): 8–9.
- Chamidah, Ismi Zumrotul. “Pengembangan Profil Klub Balance Bike Xbc Pushbike Malang Berbasis Buku.” *Jurnal Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini Volume* 3, no. 1 (2021): 74–85.
- Creswell, J. W. *RESEARCH DESIGN Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.
- Depdiknas, Redaksi Pusat Bahasa. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008.
- Dini Mei Rasaningrum. “Pengaruh Waktu Layar Terhadap Praktik Pemberian Makan Dengan Regulasi Diri Pada Perilaku Anak.” *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan* 9, no. 2 (2021): 191–199.
- Evi Selva Nirwana. “Dampak Youtube Kids Terhadap Kemampuan Menghafal Pada Anak Usia Dini : Systematic Review Tentang Risiko Dan Manfaat.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9, no. 1 (2025): 10986–10994.
- Fadlillah, M. “Analysis of Diana Baumrind’s Parenting Style on Early Childhood Development.” *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan* 14, no. 2 (2022): 2127–2134.
- Faisal Muzzammi. “Parenting Communication: Penerapan Komunikasi Empatik Dalam Pola Pengasuhan Anak.” *IKOMIK: Jurnal Ilmu Komunikasi dan Informasi* 2, no. 2 (2022): 116–126.
- Fajariyah, Siti Nurul, Ahmad Suryawan, and Atika Atika. “Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Anak.” *Sari Pediatri* 20, no. 2 (2018): 101.
- Fernando, Donny. “Pelatihan Smart Parenting Pengawasan Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Untuk Anak Usia Dini.” *Jurnal Dhamabakti Nagri* 1, no. 1 (2023): 39–42.
- Fiola Indah Putri Pratama. “Analisis Kedisiplinan Anak Usia Dini Kelas B Di TK Damhil.” *Inovasi Pendidikan dan Anak Usia D* 2, no. 1 (2025): 203–210.
- Fitzpatrick, Caroline. “Meeting Preschool Screen Time Recommendations: Which Parental Strategies Matter?” *Frontiers in Psychology* 14, no. 1 (2023): 1–7.
- Ghofururrohim, Noor Muhammad, Raka Nur Wicaksono, and Andhita Risko Faristiana. “Pengaruh Smartphone Terhadap Anak Usia Dini.” *Education :*

- Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan* 3, no. 2 (2023): 129–146.
- Gökçen, Ayşe. “What Preschool Children Do with Technology?” *International Journal of Psychology and Educational Studies* 11, no. 3 (2024): 258–271.
- Hamd, Muhammad Alfin. “Pola Komunikasi Orangtua Dalam Mengendalikan Penggunaan Gawai Pada Anak.” *Jurnal e-Proceeding of Management* 11, no. 2 (2024): 1706–1714.
- Haqq, Yussidah Azmiyatul. “Penguatan Positif Sebagai Upaya Menumbuhkan Perilaku Disiplin Pada Siswa Sekolah Dasar.” *Cognicia* 7, no. 2 (2019): 192–201.
- Harianti, Dini Septi. “Peran Orang Tua Dalam Mengawasi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini.” *Kumaracitta : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 13, no. 1 (2025): 9–16.
- Hasan, Masita. “Pembentukan Karakter Disiplin Anak Usia Dini Melalui Metode Pembiasaan.” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 3 (2024): 359–373.
- Hasbi, Muhammad. *Mengenalkan Gawai Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Kemendikbud, 2020.
- Hayatun, Nurillah. “Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Play Dough.” *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, no. 2 (2023): 27–32.
- Hidayati, Novi. “Pendampingan Orang Tua Dalam Membatasi Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Dini.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 1 (2023): 915–926.
- Hidayati, Novi, Heny Djoehaeni, and Badru Zaman. “Pendampingan Orang Tua Dalam Membatasi Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Dini.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 1 (2023): 915–926.
- Karmila, Desi. “Analisis Faktor Penghambat Dalam Perkembangan Kecerdasan Interpersonal Anak Di Taman Kanak-Kanak.” *Jurnal Family Education* 1, no. 4 (2021): 7–13.
- Kiki Melita Andriani. “Penerapan Teori Belajar Behavioristik B. F. Skinner Dalam Pembelajaran : Studi Analisis Terhadap Artikel Jurnal Terindeks Sinta Tahun 2014 - 2020.” *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam* 5, no. 1 (2022): 78–91.
- Kirana, Kurnia Galuh Candra. “Pengembangan Sarana Permainan Edukatif Yang Ramah Anak Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Wisata Di Dilem Wilis.” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 6, no. 2 (2024): 0–4.
- Kohler, J. “Addressing the Rise of Screen Time: Impacts on Child and Adolescent Health.” *Journal of Child and Adolescent Health* 8, no. 6 (2024): 241. <https://www.alliedacademies.org/articles/addressing-the-rise-of-screen-time-impacts-on-child-and-adolescent-health-31580.html>.
- Kuppens, Sofie. “Parenting Styles: A Closer Look at a Well-Known Concept.”

- Journal of Child and Family Studies* 28, no. 1 (2019): 168–181.
- Lase, Putri Nadila. “Analisis Dampak Dari Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Dini Di Sekitar Rumah.” *Jurnal Of Education And Social Analysis* 5, no. 3 (2024): 15–29. <https://pusdikrapublishing.com/index.php/jesa/article/view/2032>.
- Latifah, Laila. “Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Kedisiplinan Anak Usia Preschool Dalam Melakukan Rutinitas Harian Di Wilayah Bengkuring Luar Sempaja Utara Samarinda.” *JUPIIS: Jurnal Pendidikan Ilmu-ilmu Sosial* 18, no. 2 (2019): 33–37. <http://repository.poltekkes-kaltim.ac.id/id/eprint/193>.
- Listianingsih, Dwi. “Pengaruh Intensitas Pemakaian Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini.” *Jurnal Sosial dan Humaniora* 4, no. 3 (2024): 2426–1432.
- Maisyarah, and Dkk. “Faktor Yang Mempengaruhi Disiplin Diri Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Laskar Pelangi Kabupaten Kubu Raya.” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* 8, no. 1 (2019): 1–8.
- Makarau, Nur Istiana, and Suyadi. “Peran Orang Tua Dalam Mendampingi Kegiatan Bermain Gawai Pada Anak.” *Journal Golden Age* 6, no. 1 (2022): 32–40. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v5i01.4610>.
- Mantulenko, V. “Essential Characteristics and Types of Digital Media in the Educational Context.” *Journal of Physics: Conference Series* 1691, no. 1 (2020): 1–7.
- Marpaung, Junierissa. “Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan.” *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling* 5, no. 2 (2018): 55–64.
- Mila Syari. “Peran Orang Tua Dalam Pemilihan Alat Permainan Edukatif Dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah.” *Maternity and Neonatal : Jurnal Kebidanan* 12, no. 1A (2024): 199–207.
- Mini, Rose. “Disiplin Pada Anak.” *Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal Kementerian Pendidikan Nasional* (2011): 32. <https://docplayer.info/46812306-Seri-bacaan-orang-tua.html>.
- Mujiati, Endah. “Pengaruh Bermain Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Aud Di Desa Wonorejo.” *Journal of Early Childhood and Character Education* 3, no. 1 (2023): 54–64.
- Munawar, Muniroh. “The Effect of Assertive Discipline on Early-Aged Children’s Gadget Addiction.” *Journal of Early Childhood Care and Education* 2, no. 2 (2020): 64–70.
- Murdiyanto, Eko. *Metode Penelitian Kualitatif (Sistematika Penelitian Kualitatif)*. Yogyakarta Press. Pertama. Yogyakarta, 2020.
- Naeyc. *Developmentally Appropriate Practice: A Position Statement of the National Association for the Education of Young Children*. Washington:

- NAEYC. Retrieved from, 2020.
- Nagy, Beáta. "Parental Mediation in the Age of Mobile Technology." *Children and Society* 37, no. 2 (2023): 424–451.
- Nasution, Amanda Putri. "Penanaman Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun Di Rumah." *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)* 13, no. 1 (2025): 61–68.
- Nasution, S. *Metode Penelitian Naturalistik-Kualitatif*. Bandung: Tarsito, 1988.
- Noviandry, Hilmah. "Perkembangan Anak Usia Prasekolah Yang Menggunakan Smartphone." *Jurnal Sains dan Teknologi Kesehatan* 5, no. 1 (2024): 46–53. <https://jurnal.poltera.ac.id/index.php/jurnalkesehatan/article/download/209/192/1164>.
- Novita Maulidya Jalal, Rahmawati Syam, St.Hadjar Nurul Istiqamah, Irdianti Irdianti, and Muhrajan Piara. "Psikoedukasi Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak." *PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 2 (2022): 420–426.
- Nurfadhillah, Maya. "Parents ' Efforts to Limit Gadgets by Implementing Positive Discipline from an Early Age." *JCD: Journal of Childhood Development* 4, no. 1 (2024): 293–303.
- Nurfadilah, Fathia. "Upaya Orang Tua Untuk Mencegah Ketergantungan Anak Terhadap Penggunaan Gadget." *EDUKIDS: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini* 16, no. 2 (2019): 91–98.
- Nurhafizah, Nurhafizah, Wilma Rahmah Hidayati, and Hermayulis Syam. "Analisis Parenting Stress Orang Tua Bekerja Yang Memiliki Anak Usia Dini Di Kecamatan Lima Kaum." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 3 (2023): 3077–3083.
- Park, Jeong Hye. "Smartphone Use Patterns and Problematic Smartphone Use among Preschool Children." *PLoS ONE* 16, no. 3 (2021): 1–12. <http://dx.doi.org/10.1371/journal.pone.0244276>.
- Pediatrics, American Academy of. "Media and Young Minds." *Pediatrics* 1 (2021): 147. doi: 10.1542/peds.2021-050167.
- Power, Thomas G. "Parenting Dimensions and Styles: A Brief History and Recommendations for Future Research." *Childhood Obesity* 9, no. 1 (2013): 14–21.
- Rabbani, Fairuz Akmal. "Multimedia Interaktif Dampak Gawai Untuk Anak Usia Dini." *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2021): 33.
- Rahmania, Khaerini. "Peran Orang Tua Dalam Mendampingi Anak Yang Terpengaruh Oleh Gadget (Gawai)." *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2024): 23–29.
- Ramadhani, Riska. "Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Pemenuhan Hak

- Tumbuh Kembang Dan Bermain Anak.” *JULIA jurnal Litigasi Amsir* 10, no. November (2022): 1–14.
- Rao, Sneha. “Navigating the Digital Paradox: Balancing Opportunities and Risks in Generation Alpha’s Development.” *International Journal For Multidisciplinary Research* 7, no. 2 (2025): 1–16. <https://www.alliedacademies.org/articles/addressing-the-rise-of-screen-time-impacts-on-child-and-adolescent-health-31580.html>.
- Ridwan, Adang. “Sosialisasi Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Disiplin Waktu Belajar Anak Di Desa Mendalo Darat Socialization.” *Transformasi Masyarakat: Jurnal Inovasi Sosial dan Pengabdian* 2, no. 1 (2025): 59–70.
- Risnawaty, Widya. “Studi Pendahuluan Cara Pengasuhan Orangtua Dalam Penggunaan Gawai Pada Anak.” *Jurnal Muara Medika dan Psikologi Klinis* 2, no. 1 (2022): 265–278.
- Saepulloh. “Penerapan Teori Behaviorisme Dalam Membentuk Karakter Disiplin Anak Usia Dini.” *JSIM: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan* 4, no. 6 (2024): 861–869.
- Santrock, Jhon W. *Perkembangan Anak- Teori Perkembangan Kognitif (Piaget)*. Kesebelas. Jakarta: Penerbit Erlangga, 2007.
- . *Perkembangan Anak - Teori Psikososial (Erikson)*. Kesebelas. Jakarta: Penerbit Erlangga, 2007.
- Sari, Indah Muspira. “Digital Parenting (Studi Kasus Pengawasan Penggunaan Smartphone Oleh Ibu Pada Anak).” *Jurnal Basicedu* 8, no. 3 (2024): 1936–1943.
- Setyarini, Didien Ika. “Analisis Dampak Screen Time Terhadap Potensi Tantrum Dan Perkembangan Anak Usia Dini.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 2 (2023): 2496–2504.
- Shao, Tingting. “The Relationship of Parent-Child Technoference and Child Problematic Smartphone Use: The Roles of Parent-Child Relationship, Negative Parenting Styles, and Children’s Gender.” *Psychology Research and Behavior Management* 17, no. 2 (2024): 2067–2081.
- Siti Nur Hidayah. “Peran Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini.” *EDUKIDS: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini* 17, no. 2 (2020): 1–11.
- Sua, Mariana. “Telaah Pendidikan Berbasis Keluarga: Optimalisasi Peran Orang Tua Dalam Membatasi Penggunaan Handphone Untuk Penguatan Karakter Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan dan Keguruan* 3, no. 5 (2025): 444–454.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV, 2017.
- Sugiyono, Prof. Dr. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Edisi Revi. Bandung: Alfabeta, CV, 2017.

- Suparti, Tinuk. "Meningkatkan Kedisiplinan Anak Usia Dini Melalui Jadwal Aktivitas Harian." *Al Walad : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 8, no. 2 (2024): 100–107.
- Suryana, Dadan. "Tipe Pola Asuh Orang Tua Dan Implikasinya Terhadap Kepribadian Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 5 (2022): 4479–4492.
- Suryati, Nanik. "Optimalisasi Peran Orang Tua Dalam Meminimalisir Penggunaan Gawai Bagi Anak." *TAUJIHAT: Jurnal Bimbingan Konseling Islam* 1, no. 1 (2020): 41–51.
- Susanti. "Optimalisasi Pendampingan Orang Tua Terhadap Kedisiplinan Belajar Anak." *Al-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Anak* 6, no. 1 (2025): 49–58.
- Susidarmasanti, Seffi, and Rohita Rohita. "Peningkatan Kapasitas Orangtua Dalam Upaya Mengurangi Pemakaian Gawai Pada Anak." *Prosiding Seminar Nasional Pemberdayaan Masyarakat (SENDAMAS)* 1, no. 1 (2024): 211.
- Tasya, Almadila. "Hubungan Durasi Dan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Usia 4-6 Tahun." *Jurnal Keperawatan Jiwa* 11, no. 1 (2022): 69.
- Theopilus, Yansen. "Digital Interventions for Combating Internet Addiction in Young Indonesian Children: Perspectives from Parents and Therapists." *JMIR Pediatrics and Parenting* 7, no. 1 (2024): 1–18.
- Tri Yuningsih, Titin. "Implementation of Reward and Punishment in Forming Discipline Charachter Early Childhood." *Early Childhood Research Journal (ECRJ)* 4, no. 2 (2021): 27–38.
- Trisyah, Komang, Aria Saloka, and Penggunaan Gawai. "Literature Review : Penggunaan Gawai Bagi Perkembangan Anak." *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)* 7, no. 3 (2024): 7593–7605. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/28478%0Ahttp://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/download/28478/20232>.
- Unggul, Arif. "Analisis Perubahan Perilaku Pada Anak Usia Dini Yang Kecanduan Gawai." *Jurnal Cerlang Pendidikan Anak Usia Dini (JCPAUD)* 1, no. 2 (2024): 16–22. <https://doi.org/10.37640/jcpaud.v1i2>.
- Utaminingsih, Sri. "Kebijakan Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Dalam Perspektif Negara Hukum Kesejahteraan (Studi Kasus Di Kota Tangerang Selatan)." *Proceedings Universitas Pamulang* 1, no. 1 (2019): 59–79. <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/Proceedings/article/view/2168>.
- Utari, Margaretha Pramesti. "Hubungan Durasi Penggunaan Gawai Dengan Gangguan Tidur Di PAUD Harapan Ibu Kecamatan Duren Sawit Tahun 2020." *Tarumanagara Medical Journal* 4, no. 1 (2022): 112–121.

- Wabia, Kalorina Fera. "Penerapan Kegiatan Mewarnai Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Pada Usia 5 -6 Tahun Pengertian Motorik Halus Pada Usia 5-6 Tahun Di TK YPK Pniel Kabupaten Sorong." *Jurnal Pendidikan Aura* 4, no. 2 (2023): 312–323.
- Wahyuni, Silvia. "Pola Komunikasi Orang Tua Dalam Mengawasi Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Dini Di Kecamatan Batang Kuis Parents' Communication Patterns in Supervising The Use of Devices in Early Children in Batang Kuis District." *Jurnal Kesejahteraan Sosial, Komunikasi dan Administrasi Publik* 2, no. 1 (2023): 61–68.
- Wasi'ah, Nur. "Pendampingan Orang Tua Dalam Penggunaan Teknologi Digital Pada Anak Usia Dini." *Pendidikan Multidisipliner* 6, no. 11 (2023): 71–75.
- Widyastuti, Widyastuti. *Bijak Memfasilitasi Gawai*. Edited by Mahardika Darmawan. *Bijak Memfasilitasi Gawai*. Jawa Timur: UMSIDA PRESS, 2020.
- Wulandari, Hayani. "Peran Orang Tua Di Rumah Dalam Mengembangkan Disiplin Anak Di Lingkungan Masyarakat Hayani." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 10, no. 13 (2024): 335–343.
- Wulandari, Herni. "Pengawasan Orang Tua Terhadap Anak Usia Prasekolah Dalam Menggunakan Gawai." *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (JPPM)* 2, no. 2 (2021): 118–127.
- Yin, Robert K. *Case Study Research : Design and Methods*. 5th ed. Amerika Serikat (USA): Sage Publications, 2014.

