

ABSTRAK

Nurul Khasanah A.M. Sadjim, 2024. Peran Pendampingan Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Di TK Kartika Jaya XIII-4 Kota Ternate. Pembimbing Dr. Rosita Wondal. S.Pd., M.Pd dan Rita Samad. S.Pd., M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran pendampingan orang tua dalam penggunaan gadget pada anak serta mengetahui respon anak saat didampingi dalam penggunaan gadget. Penelitian ini dilakukan di TK kartika Jaya XIII-4 Kota Ternate. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Subjek penelitian adalah orang tua siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil penelitian didapatkan dari observasi dan wawancara menunjukan bahwa, 1). Orang tua mendampingi anak mereka saat bermain gadget. Orang tua biasanya membatasi konten-konten atau fitur-fitur orang dewasa dan mengarahkan ke konten atau fitur yang ramah anak. Misalnya mendownload *youtube kids* atau aplikasi anak-anak. Orang tua juga memberikan batasan waktu dalam bermain gadget 1-2 jam saat siang hari dan 1 jam pada malam hari. 2). Anak-anak saat didampingi oleh orang tua dalam penggunaan gadget biasanya memberikan respon yang bermacam-macam ada yang menangis, ada yang marah dan ada yang biasa saja. Akan tetapi orang tua terus memberikan pemahaman kenapa anak perlu didampingi dalam bermain gadget yakni terhindar dari dampak negatif dari gadget.

Kata kunci: Peran, Pendampingan Orang Tua, Penggunaan Gadget,

ABSTRACT

Nurul Khasanah A.M. Sadjim, 2024. The Role of Parental Guidance in Gadget Use at Kartika Jaya XIII-4 Kindergarten, Ternate City. Supervisors Dr. Rosita Wondal. S.Pd., M.Pd and Rita Samad. S.Pd., M.Pd.

This study aims to determine the role of parental guidance in the use of gadgets for children and to determine children's responses when accompanied in using gadgets. This research was conducted at Kartika Jaya XIII-4 Kindergarten, Ternate City. The research method used is a qualitative research method. The subjects of the study were parents of students. Data collection techniques in this study were observation, interviews, and documentation.

The results of the study obtained from observations and interviews showed that, 1). Parents accompany their children when playing gadgets. Parents usually limit adult content or features and direct them to child-friendly content or features. For example, downloading YouTube Kids or children's applications. Parents also give time limits for playing gadgets 1-2 hours during the day and 1 hour at night. 2). Children when accompanied by parents in using gadgets usually give various responses, some cry, some get angry and some are normal. However, parents continue to provide an understanding of why children need to be accompanied in playing gadgets, namely to avoid the negative impacts of gadgets.

Keywords: Role of Parental Guidance, Gadget Use,