

RINGKASAN

Tuntutan zaman mengharuskan setiap orang melek teknologi, khususnya teknologi informasi. Hal ini mendorong banyak orang tua mengenalkan *gadget* kepada anak sejak usia dini. Banyak pakar menyatakan tentang bahaya mengenalkan *gadget* terlalu dini kepada anak. Namun masih cukup banyak orang tua yang membiarkan anak-anak mereka bermain *gadget*. Penelitian ini bertujuan mengetahui persepsi orang tua terhadap penggunaan *gadget* dalam pengasuhan anak dan penggunaan *gadget* dalam penerapan pengasuhan anak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Pengumpulan data didapat dari hasil wawancara mendalam, observasi, dan studi literatur. Sasaran penelitian ini adalah orang tua yang memiliki anak berumur 3-9 tahun. Penetapan sasaran penelitian menggunakan teknik sampel bertujuan (*purposive sampling*). Informan dalam penelitian ini berjumlah tiga orang

Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi orang tua berdasarkan pemahamannya mengenai penggunaan *gadget* ini sudah cukup baik, dilihat dari pengetahuan mengenai *gadget* dan dampak positif dan negatif penggunaan *gadget* bagi anak. Persepsi orang tua tentang penggunaan *gadget* pada anak cenderung positif karena *gadget* sangat membantu kebutuhan anak. Terkait penggunaan *gadget* dalam pengasuhan anak, orang tua cenderung melakukan gaya pengawasan yang autoritatif (hangat dan tegas). Orang tua memberikan waktu kepada anak untuk bermain *gadget* dengan memberikan batasan waktu bermain *game*. Cara asuh orang tua untuk mengurangi penggunaan *gadget* pada anak adalah dengan memberikan dampingan pada saat anak sedang menggunakan *gadget*, memberikan arahan agar anak dapat memanfaatkan *gadget* sebagai media belajar di rumah, membatasi waktu anak dalam menggunakan *gadget*, dan memberikan pengetahuan kepada anak mengenai dampak positif dan negatif penggunaan *gadget*. Bertolak dari temuan di atas, implikasi pada penelitian ini adalah orang tua harus selalu memantau dan mendampingi anak saat menggunakan *gadget*, memberi tahu konten yang boleh dilihat anak, dan memberikan contoh pemakaian *gadget* yang baik. Selain itu, pemerintah wajib menyediakan konten-konten yang baik dan ramah anak.

SUMMARY

This study entitled "Parents' Perception of the Use of Gadgets in Child Parenting in Central Village, Cikunten Village, Singaparna District, Tasikmalaya Regency". The purpose of this study was to determine the parents' perception of the use of gadgets in parenting, as well as the use of gadgets in the application of parenting. The method used in this research is qualitative method. Data collection was obtained from interviews and literature studies. The research targets used in this study are parents who have children with criteria aged 3-9 years. This study uses a purposive sampling technique. Informants in this study amounted to 3 people

The results of this study indicate that the perception of parents based on their understanding of the use of gadgets is quite good, in terms of knowledge about gadgets and their positive and negative impacts. The knowledge that parents have is more about the perception that the use of this gadget is positive because the presence of a gadget really helps children's needs. In addition, the use of gadgets in the application of parenting styles, namely the supervision style carried out by parents in Cikunten Village is authoritative (warm and firm). Parents in Cikunten Village give their children time to play gadgets by providing a limit in the form of time to play games. Parenting patterns in reducing the use of gadgets in children are by providing assistance when children are using gadgets, providing direction so that children can use gadgets as a medium for learning at home, limiting children's time when using gadgets, providing knowledge to children about the positive and negative impacts of using gadgets. Negative use of gadgets. Based on this, the implications of this research are that parents must always monitor and accompany children when using gadgets, and the community tells the content that children should see, and provides examples of good gadget use. In addition, the government provides good content for children