

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada abad ke 21 adalah masa dimana Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) mengalami kemajuan yang sangat pesat, terutama pada bidang alat komunikasi. Bermula dari sebuah surat kabar dan *telephone* kabel, kini telah berkembang menjadi sebuah *smartphone*, *laptop*, *tablet*, *ipad* dan lain sebagainya atau yang lebih dikenal dengan sebutan gadget (Ramadhani, Iswinarti, dan Zulfiana, 2019). Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), gadget merupakan sebuah perangkat elektronik yang memiliki fungsi praktis (Subagijo, 2020). Dan beberapa tahun belakangan ini gadget merupakan salah satu perkembangan teknologi komunikasi yang semakin mutakhir di Indonesia (Rosiyanti & Muthmainnah, 2018). Indonesia sendiri diketahui sudah memiliki banyak bentuk dan jenis dari gadget dengan kegunaan dan fungsinya masing-masing yang bisa membantu dan juga bisa memudahkan pekerjaan masyarakat. Sehingga banyak kalangan masyarakat yang tidak bisa menghindari dan selalu dihadapkan pada berbagai situasi yang membuat mereka harus meleak teknologi. Tidak jarang pula alat-alat teknologi komunikasi ini sering dijadikan oleh orang tua sebagai sarana atau media untuk memfasilitasi anak-anak mereka. Seperti untuk pembelajaran diluar kelas, untuk mengisi waktu luang, untuk hiburan, atau hanya sekedar mencari informasi (Ramadhani, Iswinarti, dan Zulfiana, 2019). Hingga banyak anak-anak pada saat ini yang sudah mulai familiar dan mulai menggunakan gadget didalam kehidupan sehari-hari. Hal itu sesuai dengan survei yang dilakukan oleh theAsianparent Insights pada tahun 2014 pada lingkup studi kawasan *Asia Tenggara*, setidaknya ada 2.417 orang tua yang memiliki gadget dan anak dengan usia 3-8 tahun pada 5 negara, yaitu Singapura, Thailand, Philipina, Malaysia dan Indonesia. Dari jumlah sampel orang tua tersebut, diperoleh data sebanyak 3.917 sampel anak-anak dengan usia 3-8 tahun. Dari 98% responden anak-anak dengan usia 3-8 tahun tersebut adalah

penguna gadget, 67% diantaranya mereka menggunakan gadget milik orang tua, sedangkan



18% lainnya menggunakan gadget milik saudara atau keluarga mereka, dan 14% nya mereka menggunakan gadget milik sendiri. Dari hasil survey ini menunjukkan bahwa yang menikmati kegunaan gadget bukan hanya remaja sampai orang dewasa, tetapi anak-anak juga termasuk menikmati kegunaan gadget. Dan hasil survey ini juga mengungkapkan bahwa 98% responden anak-anak di Asia Tenggara menggunakan gadget atau *Handphone* (Okky, 2015).

Selain itu, di era digital seperti saat ini sudah ada beberapa sekolah di Indonesia yang mulai menerapkan kurikulum berbasis teknologi yang mengajak anak-anak sejak di level sekolah dasar untuk berinteraksi dengan gadget (Subagijo, 2020). Hingga pada saat ini sudah banyak pula media pembelajaran yang tersedia dalam bentuk teknologi digital, contohnya buku elektronik. Dimana buku-buku elektronik tersebut dapat diunduh di internet secara gratis ataupun berbayar. Selain itu juga tersedia macam-macam aplikasi pembelajaran yang diperuntukkan bagi para siswa tanpa harus bertatap muka. Contoh aplikasi belajar daring atau orang lebih kenal dengan sebutan belajar tanpa harus tatap muka yang lagi populer saat ini adalah aplikasi Ruang guru. Ruang guru merupakan layanan belajar berbasis teknologi, termasuk layanan kelas *virtual*, *platform ujian online*, video belajar berlangganan, *marketplace les privat*, serta konten-konten pendidikan lainnya yang bisa diakses oleh para siswa melalui *web* dan *aplikasi* yang ada di gadget (*ruangguru.com*, 2020). Oleh sebab itu, tak jarang orang tua memberikan gadget kepada anaknya.

Terlebih kasus yang saat ini terjadi di era digital adalah sulitnya bagi orang tua untuk menghindari teknologi seperti gadget. Ada beberapa orang tua yang memiliki persepsi, jika mereka tidak memberikan gadget kepada anak itu bisa membuat anak menjadi ketinggalan zaman atau *gaptek* (gagap teknologi) dan dengan adanya berbagai fitur dan aplikasi yang ada di gadget terkadang itu bisa dimanfaatkan bagi orang tua untuk menemani anak mereka agar orang tua bisa menjalankan aktifitasnya dengan tenang, tanpa harus takut anaknya keluyuran, bermain kotor-kotoran, berantakin rumah dan sebagainya (Chusna, 2017). Ini juga sejalan dengan pernyataan dari Brooks (2011) yang menyatakan bahwa sebagian orang tua memberikan alasan, mengapa mereka memberikan gadget pada anak, yaitu: gadget bisa menenangkan anak saat rewel, membuat anak mudah makan,

anak menjadi tidak banyak tingkah, dan bisa memberikan waktu luang untuk orang tua itu sendiri agar dapat melakukan pekerjaan rumah tangga atau bersantai (Purbasari dan Suryanto, 2019). Sedangkan persepsi merupakan sebuah proses berfikir yang memberikan sebuah arti terhadap stimulus, sehingga bisa terbentuk adanya kesan. Proses berfikir ini akan menghasilkan sebuah pemahaman terhadap sesuatu (Hutahean & Abdillah, 2016). Dengan ini dari pandangan orang tua tersebut mengenai penggunaan gadget pada anak, menghasilkan sebuah pemahaman. Bahwa orang tua akan tetap mendukung penggunaan gadget yang memiliki dampak positif dan dampak negatif pada anak atau malah melarang penggunaan gadget pada anak.

Terkait dengan kasus yang terjadi seperti di atas mengenai persepsi orang tua kepada anak dalam penggunaan gadget. Peneliti melakukan survey dengan orang tua murid di SDIT Pelita Alam, secara garis besar dapat di tarik kesimpulannya. Bahwa hasil survey ini memperlihatkan terdapat 35 orang tua, dimana 85,7% orang tua adalah pengguna aktif gadget dan 14,3% bukan pengguna aktif gadget dirumah. Dan ada 71,4% orang tua menyadari jika penggunaan gadget pada anak sekolah dasar itu tidak diperlukan, karena mereka berpersepsi bahwa gadget akan berdampak negatif kepada anak-anak mereka, seperti takut kecanduan gadget, karena anak sekolah dasar belum waktunya menggunakan gadget, dan anak bisa lupa waktu bila diberikan gadget. Sedangkan 28,6% orang tua berpersepsi jika penggunaan gadget pada anak sekolah dasar diperlukan, untuk mencari informasi, untuk hiburan di waktu luang, untuk menonton video edukatif, agar anak tidak ketinggalan zaman, untuk belajar dan untuk alat komunikasi. Dan sebanyak 91,4% dari orang tua tau, jika gadget memiliki dampak negatif seperti adiksi gadget. Dan 8,6% nya lagi orang tua tidak tau akan dampak negatif dari gadget. Sedangkan untuk waktu penggunaannya dalam satu hari 34,3% menjawab anak mereka menggunakan gadget kurang dari satu jam, lalu 62,9% lagi menjawab anak mereka lebih dari dua jam dan sisanya 2,9% menjawab lebih dari empat jam anak mereka menggunakan gadget. Dimana rata-rata dari orang tua ini menjawab lebih dari dua jam anak mereka menggunakan gadget dirumah.

Tak berhenti di situ, untuk mendapatkan data yang lebih kuat. Lalu penulis mengadakan wawancara secara kelompok kepada 26 siswa dan siswi di SDIT Pelita Alam saat sedang jam istirahat mengenai durasi waktu mereka saat menggunakan gadget, apa saja yang anak lakukan ketika bermain gadget, dan bagaimana sikap orang tua mereka saat mereka menggunakan gadget. Dan faktanya rata-rata dalam satu hari mereka menggunakan gadget bisa sampai 4 jam dan bahkan ada yang lebih dari 4 jam, tetapi ada sebagian lagi yang menjawab kurang dari 4 jam. Sedangkan Asosiasi dokter anak *Amerika* dan *Canada* di dalam penelitiannya Vitrianingsih, Khadijah, & Ceria (2018) merekomendasikan anak usia 6 sampai 18 tahun hanya boleh menggunakan gadget dua jam dalam satu hari.

Lalu, saat penulis bertanya mengenai apa yang mereka lakukan ketika bermain gadget, dengan lantang mereka bersautan menjawab untuk melihat *Tiktok, Instagram, vidio di Youtube, Games, Browsing, Whatsap* dan sebagainya. Namun saat penulis bertanya mengenai bagaimana sikap orang tua saat mereka menggunakan gadget dirumah, apakah orang tua mereka melarang atau malah mengizinkan mereka menggunakan gadget. Lalu ada yang menjawab :

“orang tua saya tidak melarang, hanya saja orang tua membatasi saya dalam penggunaan gadget. Terlebih jika nilai sekolah saya menurun” jawab siswa yang duduk di depan

“orang tua saya tidak melarang, karena orang tua saya juga menggunakan gadget dirumah” jawaban siswi yang duduk di tengah

“orang tua saya tidak melarang, karena saya di rumah hanya dengan kakak. Sedangkan orang tua saya bekerja” jawab siswa yang duduk nomer dua paling kiri

“orang tua saya juga tidak melarang, karena ibu saya menggunakan gadget dirumah ketika ibu saya sedang bekerja” jawab siswi yang duduknya di paling belakang. Dan sisanya mereka menjawab jika orang tua mereka tidak melarang.

Pernyataan dari anak-anak ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Polar, Onibala, & Oroh (2018) dimana ia mengatakan jika saat ini pengawasan orang tua terhadap anak yang menggunakan gadget masih kurang, itu disebabkan

karena orang tua mereka adalah pengguna aktif gadget dirumah. Seharusnya sebagai orang tua, mereka juga harus bisa menjadi contoh yang baik untuk anak-anak mereka karena anak akan meniru apa yang mereka lihat. Jadi ketika di rumah, sebaiknya orang tua jangan terlalu lama atau bahkan terlalu asyik menggunakan gadget nya, karena hal itu bisa ditiru oleh anak (Juntak & Setyanti, 2019).

Lalu penulis juga mewawancarai sebentar salah satu guru kelas di sekolah itu, lalu guru kelas itu menjelaskan. Bahwa rata-rata dari anak ini telah di fasilitasi oleh orang tua mereka gadget yang canggih seperti *smartphone*, terlebih ada sebagian dari orang tua muridnya adalah pekerja yang membuat anak itu harus diasuh dengan pembantu, nenek atau kakaknya dirumah. Lalu beliau juga menjelaskan ada sebagian orang tua murid yang mengeluhkan jika dirumah anaknya suka lupa akan kewajibannya seperti lupa Sholat, membaca Al-Qur'an, belajar dan sebagainya ketika sudah bermain gadget dan ada juga orang tua murid yang mengeluhkan jika nilai sekolah anaknya menurun, itu di karenakan anaknya sering menggunakan gadget dirumah. Sedangkan menurut Marpaung (2018) sebenarnya orang tua diperbolehkan memperkenalkan teknologi seperti gadget kepada anak, namun jika gadget itu bisa digunakan dan dimanfaatkan dengan benar dan semestinya. Dan orang tua juga harus ingat terdapat dampak positif dan dampak negatif yang bisa ditimbulkan oleh gadget (Syifa, Setianingsih, & sulianto, 2019). Oleh sebab itu, orang tua ataupun orang dewasa baik itu guru di sekolah ataupun pengasuh dirumah harus melakukan upaya agar mampu meminimalisir dampak negatif dari gadget. Dan upaya yang bisa dilakukan adalah dengan adanya pengetahuan, pengawasan dan keterampilan yang orang tua atau orang dewasa miliki, mereka bisa mengajak anak mereka untuk menjadi pengguna gadget yang benar dan bijak. Mengingat saat ini masih banyak orang tua yang masih mengabaikan hal itu, karena sibuk dengan urusan mereka. Lalu membiarkan anak mereka bermain gadget dengan waktu dan konten yang tidak dibatasi, sehingga mengakibatkan anak menjadi rentan kecanduan gadget (Subagijo, 2020). Oleh sebab itu kontrol perilaku orang tua merupakan salah satu keberhasilan orang tua yang dapat ditunjukkan dalam bentuk perhatian terhadap kegiatan pembelajaran disekolah ataupun diluar sekolah termasuk dalam

penggunaan gadget pada anak, yang dimana orang tua perlu menghadirkan pribadi sukses yang bisa dijadikan teladan bagi sang anak (Noormiyanto, 2018). Ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Henderson dan Mapp, 2004. Dimana Henderson dan Mapp membuktikan bahwa kontrol orang tua dalam pendidikan anaknya dirumah sangat berhubungan dengan potensi anak, perilaku anak, dan budaya anak. oleh sebab itu kontrol orang tua terhadap anak merupakan suatu keharusan yang perlu dilakukan oleh orang tua (Noormiyanto, 2018). Di dalam penelitiannya Bulantika, dkk (2020) menyatakan bahwa kontrol orang tua merupakan sikap dari orang tua dalam memantau dan mengawasi apa yang anaknya lakukan, karena dengan adanya kontrol dari orang tua anak diharapkan bisa memiliki tingkah laku dan kebiasaan yang baik, termasuk dalam penggunaan dan pemanfaatan gadget. Peran dan kontrol orang tua ini merupakan pokok utama yang sangat dibutuhkan dalam perkembangan anak. Terlebih orang tua merupakan seseorang yang paling berpengaruh dalam mencegah ataupun mengatasi dampak negatif dari gadget (Sahriana, 2019).

Untuk dampak negatif dari gadget merupakan: penggunaan gadget secara terus menerus akan menimbulkan kecanduan pada anak dan akan menimbulkan dampak yang lebih serius, seperti menurunnya penglihatan pada anak sehingga anak akan merasa kesulitan dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Sedangkan untuk dampak positifnya merupakan: dari gadget anak bisa mengikuti pembelajaran seperti menghafal Al Qur'an, mengetahui kosakata bahasa Inggris, gadget bisa dijadikan sebuah sarana hiburan bagi anak selagi dalam durasi yang tidak berlebihan dan kecerdasan anak akan terasah ketika anak dapat menyelesaikan sebuah tahapan games yang lebih tinggi dari sebelumnya. Bukan hanya itu, di dalam jurnalnya Juntak & Setyanti (2018) mengatakan jika penggunaan gadget yang berlebihan bisa menyebabkan kecenderungan anak dalam bermain gadget dan bisa menyebabkan anak menjadi lupa waktu, baik waktu belajar, waktu bermain ataupun waktu untuk menjalin relasi dengan sesamanya, baik itu di rumah ataupun lingkungan sekolah. Sebagai contoh, seorang pelajar sebenarnya membutuhkan gadget hanya untuk mencari informasi yang bisa menunjang pelajarannya. Tetapi saat ia hendak mencari informasi tersebut, ia tergoda untuk bermain games. Itu karena terdapat notifikasi yang

muncul di layar gadgetnya, lalu ia malah menjadi asyik bermain games hingga ia lupa waktu dan tujuan awalnya menggunakan gadget, yaitu untuk belajar anak (Lubis, Azizah, & Ikawati, 2020). Maka dari itu orang tua juga harus memahami jika penggunaan gadget pada anak itu perlu asalkan: disesuaikan dengan usia anak, ketat dalam penggunaan aplikasi di gadget, memilih aplikasi yang berbau edukasi, membatasi durasi anak dalam bermain gadget, orang tua juga wajib untuk mengajak anak melakukan kegiatan yang lebih positif, orang tua juga wajib mengawasi dan mengontrol penggunaan gadget pada anak (Lubis, Azizah, & Ikawati, 2020). Dan jika orang tua telah berhasil membuat kesepakatan dengan sang anak mengenai peraturan dalam bermain gadget, kemudian menentukan waktu bermain gadget dan sebagainya, maka anak sudah bisa menggunakan gadget dengan aman (Annisa, Marlina & Zulminiarti, 2018). Tetapi jika anak dibiarkan terus menerus menggunakan gadget tanpa adanya batasan dan kontrol dari orang tua akan menimbulkan kecanduan pada anak. Dan ini di benarkan oleh Tiharyo dkk, jika penggunaan gadget yang berlebihan, posisi yang tidak benar dan intensitas pencahayaan tidak baik akan berdampak penurunan tajam pada penglihatannya (Lubis, Azizan, & Ikawati, 2020). Radiasi yang di timbulkan oleh gadget ini berjenis gelombang RF, radiasi jenis ini bukan termasuk golongan yang mematikan dan berbahaya. Hanya saja bila radiasi ini pada level tinggi dengan intensitas yang terus menerus bisa merusak jaringan tubuh karena tubuh kita tidak dilengkapi dengan sistem ketahanan untuk mengantisipasi sejumlah panas yang berlebih diakibatkan oleh radiasi RF. Chusna juga menjelaskan ketika radiasi dari gadget ini memasuki kepala orang dewasa, radiasinya akan menyerap sebanyak 25%, sedangkan untuk anak usia 12 tahun sebanyak 50% dan untuk anak usia 5 tahun sebanyak 75%. Oleh karenanya, resiko radiasi ini akan lebih besar berdampak pada anak yang sudah 'akrab' dengan gadget, terlebih bila usianya kurang dari 16 tahun sudah diberikan gadget. Bukan hanya itu, jika dibandingkan orang dewasa, anak-anak pada zaman sekarang sudah mengenal teknologi tanpa kabel sejak kecil sehingga waktu untuk bersentuhannya dengan radiasi lebih panjang. Ini dikarenakan usia 12 sampai dengan 15 tahun anak akan mengalami proses bangkitnya nalar dan kesadaran diri. Dimana masa ini terdapat energi serta tumbuhnya keingin tahun dan keinginan untuk coba-coba (Chusna, 2017).

Agar anak tidak sampai kebablasan dalam menggunakan gadget hingga menyebabkan kecanduan dan orang tua juga wajib melakukan 3D, yaitu (1) dibutuhkan ketika anak bertanya mengenai penggunaan aplikasi yang berkaitan dengan pelajaran dan orang tua juga perlu menjelaskan dengan cermat; (2) didampingi, apabila anak ingin berdiskusi mengenai belajar dan saat anak sedang bermain gadget; (3) dipantau, orang tua wajib mengontrol penggunaan gadget pada anak, agar anak tidak melihat sesuatu didalam vidio ataupun games yang menunjukkan kekerasan dan aplikasi yang berdampak pornografi (Lubis, Azizan, Ikawati, 2020). Sebagai contoh, anak kelas 6 SD orang tua boleh memberikan gadget selama maksimal 2 jam dalam satu hari di akhir pekan. Lalu berikan pengertian, bahwa mereka hanya boleh menggunakan gadget untuk melihat vidio yang positif dan edukatif. Orang tua juga jangan membiarkan anak menggunakan gadget sendiri dengan jaringan internet, karena terkadang terdapat konten negatif yang bisa muncul di gadget, seperti munculnya konten pornografi, konten kekerasan atau konten horor.

Didalam penelitiannya Barber (1996) kontrol perilaku orang tua dibedakan menjadi 2 jenis kontrol, yaitu kontrol perilaku dan kontrol psikologis. Dengan ini penulis memilih untuk menggunakan kontrol perilaku orang tua, dimana kontrol perilaku orang tua merupakan sebuah upaya orang tua lakukan untuk mengatur dan mengelola perilaku anak agar sesuai dengan norma yang ada didalam keluarga ataupun norma sosial yang berlaku.

Berdasarkan uraian diatas mengenai fenomena persepsi orang tua terhadap penggunaan gadget kepada anak. Dengan masih kurangnya kontrol dari orang tua mengenai penggunaan gadget kepada anak, maka dari itu penulis terdorong untuk melakukan penelitian mengenai **“Hubungan Antara Persepsi Orang Tua Dan Kontrol Perilaku Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak di SDIT Pelita Alam”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Apakah ada Hubungan Antara Persepsi Orang Tua Dan

Kontrol Perilaku Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak di SDIT Pelita Alam?

1.3 Tujuan Penelitian

Sebagaimana sudah di paparkan dalam latar belakang masalah dan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah untuk menjawab pertanyaan yang sudah disusun secara sistematis, yaitu ada atau tidaknya Hubungan Antara Persepsi Orang Tua Dan Kontrol Perilaku Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak di SDIT Pelita Alam.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu menjadikan referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya khususnya pada bidang psikologi pendidikan, psikologi keluarga, dan psikologi perkembangan yang berkaitan dengan persepsi orang tua dalam penggunaan gadget pada anak.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan masukan yang bisa bermanfaat untuk pihak-pihak yang terkait dengan masalah ini. Khususnya untuk para orang tua dan orang dewasa yang berada dekat dengan anak, agar bisa menjadi contoh yang baik dalam penggunaan gadget dan bisa lebih mengawasi penggunaan gadget pada anak agar tidak berlebihan hingga menimbulkan dampak yang negatif.

1.5 Uraian Keaslian Penelitian

Uraian ini berisi tentang perbedaan penelitian yang telah dilakukan dengan yang akan dilakukan oleh penulis, berikut merupakan beberapa penelitian yang ada:

1. Penelitian ini dilakukan oleh Hindra Lucas (2017) dengan judul “Hubungan antara persepsi dengan sikap orang tua tentang penggunaan gadget pada anak usia dini di TK Tunas Lentera School” subjek didalam penelitian ini merupakan orang tua murid yang anaknya bersekolah di TK Tunas Lentera School dan didalam penelitian ini memiliki hasil korelasi $R_{xy} = 0,202$ dengan $Sig = 0,044 < 0,05$) yang menunjukkan jika variabel persepsi memiliki hubungan dengan variabel sikap orang tua di TK Tunas Lentera School. Jika dibandingkan dengan penelitian yang ingin penulis lakukan adalah sama-sama menjelaskan tentang penggunaan gadget pada anak dengan variabel bebasnya persepsi, sedangkan perbedaannya terdapat di variabel terikatnya. Hindra menggunakan variabel terikatnya adalah sikap, sedangkan penulis menjadikan kontrol orang tua sebagai variabel terikatnya.
2. Penelitian ini dilakukan oleh Rahmania dan Suminar (2012) dengan judul “Hubungan antara Persepsi Terhadap Kontrol Orangtua dengan Kecenderungan Prilaku Delinkuensi pada Remaja yang pernah Terlibat Tawuran” subjek didalam penelitian ini merupakan 32 remaja yang pernah terlibat tawuran dan didalam penelitian ini memiliki hasil koefisien korelasi antara persepsi terhadap kontrol prilaku orang tua sebesar 0,729 yang menunjukkan bahwa koefisien korelasi penelitian ini tergolong besar dan kedua variabel dalam penelitian ini memiliki korelasi yang tinggi. Jika dibandingkan dengan penelitian yang ingin penulis lakukan adalah fenomena dan juga subjek nya berbeda, dimana penelitian ini mengangkat fenomena kecenderungan prilaku delinkuensi dan subjeknya remaja. Sedangkan penulis mengangkat fenomena penggunaan gadget pada anak dan subjeknya orang tua murid yang bersekolah di SDIT Pelita Alam.
3. Penelitian ini dilakukan oleh Anisa, Marlina dan Zulminiati (2019) dengan judul “Hubungan Persepsi Orangtua Tentang dampak Smartphone Terhadap Perkembangan Sosial pada Anak di Kelompok Bermain Gugus 1 Kecamatan Nanggalo Kota Padang” subjek didalam penelitian ini merupakan orang tua yang mempunyai anak yang berusia 3-4 tahun di Kelurahan Gurun Laweh dan didalam penelitian ini memiliki hasil sebesar 0,744 dan koefisien determinasinya sebesar 0,553 hal ini berarti persepsi orang tua tentang

dampak smartphone sebesar 55,3% terhadap perkembangan anak, yang berarti persepsi orang tua tentang dampak smartphone mempunyai hubungan yang cukup besar terhadap perkembangan sosial anak. Jika dibandingkan dengan penelitian yang ingin penulis lakukan adalah terdapat perbedaan variabel terikatnya dan lokasi penelitian.

4. Penelitian ini dilakukan oleh Noormiyanto (2018) "Pengaruh Intensitas Anak Mengakses Gadget dan Tingkat Kontrol Orang tua Terhadap Interaksi Sosial Anak SD Kelas Tinggi di SD 1 Pasuruhan Kidul Kudus Jawa Tengah" subjek didalam penelitian ini merupakan 56 siswa kelas tinggi di SD 1 Pasuruhan kidul. Dan didalam penelitian ini memiliki hasil koefisien korelasi R sebesar 0,674 yang artinya variabel intensitas mengakses gadget dan kontrol orang tua mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap interaksi sosial siswa kelas tinggi di SD 1 Pasuruhan kidul. Jika dibandingkan dengan penelitian yang ingin penulis lakukan adalah terdapat perbedaan di variabel bebas, lokasi dan subjek penelitiannya.
5. Penelitian ini dilakukan oleh Widiastuti dan Duryati "Hubungan Persepsi Orang tua Terhadap Bahaya Gadget dengan Pengambilan Keputusan Memberikan Gadget" subjek didalam penelitian ini merupakan 75 ibu yang memiliki anak usia maksimal 7 tahun. Dan berdasarkan hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai $r = -0,710$ dan $p = 0,000$ ($p < 0,05$) sehingga hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara persepsi orang tua terhadap bahaya gadget dengan pengambilan keputusan memberikan gadget pada anak. jika dibandingkan dengan penelitian yang ingin penulis lakukan adalah terdapat perbedaan di variabel terikat, lokasi dan juga subjeknya.