

**UPAYA ORANG TUA DALAM MENGATASI KECANDUAN
PENGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI
DI DESA SAPIK KAB. ACEH SELATAN**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

**IKRALIDANI
NIM. 150210037**

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM, BANDA ACEH
2022 M/ 1444 H**

**UPAYA ORANG TUA DALAM MENGATASI KECANDUAN PENGGUNAAN
GADGET PADA ANAK USIA DINI DI DESA SAPIK KEC. KLUET TIMUR KAB.
ACEH SELATAN**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:

Ikralidani
NIM. 150210037

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Disetujui Oleh:

Pembimbing I,

Muthmainan, M.A
NIP. 19820404201503005

Pembimbing II,

Rafidhah Hanum, M. Pd
NIP. 198907032023212038

**UPAYA ORANG TUA DALAM MENGATASI KECANDUAN
PENGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI DI DESA
SAPIK KEC. KLUET TIMUR KAB. ACEH SELATAN**

SKRIPSI

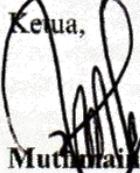
Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan dinyatakan Lulus
serta diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pada Hari/Tanggal:

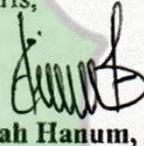
Selasa, 26 Desember 2022 M
02 Jumadil Akhir 1444 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

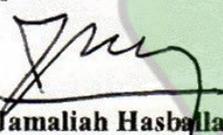
Ketua,


Muthmainnah, M.A
NIP.198204042015032005

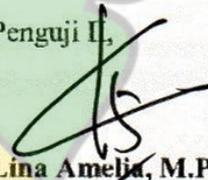
Sekretaris,


Rafidhah Hanum, M.Pd
NIP. 198907032023212038

Penguji I,


Dra. Jamaliah Hasballah, M.A
NIP.196010061992032001

Penguji II,


Lina Amelia, M.Pd
NIP. 198509072020122010

Mengetahui,

**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Barusalam Banda Aceh**




Prof. Saiful Muhlis, S.Ag., MA., M.Ed., Ph. D
NIP. 19730102 199703 1 003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ikralidani
NIM : 150210037
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Upaya Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini di Desa Sapik Kab. Aceh Selatan

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain dan mampu mempertanggungjawabkan atas karya ilmiah ini.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu mempertanggungjawabkan atas karya ilmiah ini.

Bila kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.



Banda Aceh, 12 Desember 2022

Yang menyatakan,

Ikralidani

ABSTRAK

Nama : Ikralidani
NIM : 150210037
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Anak Usia Dini
Judul : Upaya Orangtua dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini di Desa Sapik Kec. Kluet Timur Kab. Aceh Selatan
Tanggal Sidang : 26 Desember 2022
Tebal Skripsi : 82 Lembar
Pembimbing I : Muthmainnah, MA
Pembimbing II : Rafidhah Hanum M. Pd
Kata Kunci : Upaya Orang Tua, Kecanduan Gadget

Menariknya fitur-fitur yang terdapat pada *gadget* tentunya memberikan dampak positif dan dampak negatif pada anak saat menggunakannya. Hal ini bergantung pada pengawasan orangtua saat anak menggunakan *gadget*. Ketidakmampuan orangtua untuk mengawasi anaknya yang sedang bermain *gadget*, tentu akan memberikan kesempatan kepada anak untuk melihat konten-konten negatif, yang berupa kekerasan atau pornografi. Selain konten, durasi penggunaan *gadget* pada anak juga harus diperhatikan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui upaya yang dilakukan orang tua terhadap anak kecanduan gadget. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah orangtua dari anak PAUD yang berada di Desa Sapik Kecamatan Kluet Timur Kabupaten Aceh Selatan yang menggunakan gadget yaitu Ibu MZ, EJ, dan LY. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sumber data dari penelitian ini terdiri dari data primer yaitu para masyarakat (lingkungan) dan data sekunder yaitu berupa kajian pustaka. Adapun teknik analisis yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan upaya yang dapat dilakukan orangtua untuk mengatasi anak kecanduan gadget yaitu: 1) penanaman nilai-nilai keimanan atau keagamaan kepada anak, 2) pemilihan aplikasi yang tepat untuk anak, 3) memberikan batas waktu penggunaan gadget pada anak, 4) memberi bimbingan dan pengawasan terhadap anak dalam memanfaatkan kemajuan teknologi.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah segala puji serta syukur Penulis panjatkan ke hadirat ALLAH SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga Penulis telah dapat menyelesaikan penulisan Skripsi ini. Shalawat dan salam tidak lupa Penulis sanjung sajikan kepada Nabi Muhammad SAW, yang menjadi suri teladan bagi kita dan menuntun umat manusia kepada kehidupan yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Alhamdulillah dengan petunjuk dan hidayah-Nya, Penulis telah menyelesaikan penyusunan Skripsi ini untuk memenuhi dan melengkapi persyaratan guna mencapai gelar sarjana pada Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh dengan judul **"Upaya Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini di Desa Sapik Kab.Aceh Selatan"**. Penulis juga menyadari bahwa Skripsi ini tidak akan terwujud tanpa bantuan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Muthmainnah, MA selaku pembimbing I dan kepada Ibu Rafidhah Hanum, M. Pd selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan nasehat, bantuan, doa dan arahan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

2. Ibu Dr. Heliati Fajriah, MA selaku Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah memberikan arahan, bimbingan, informasi, dan bantuan kepada penulis selama masa kuliah dan masa bimbingan skripsi.
3. Ibu Misbahul Jannah, M. Pd., Ph. D. selaku Penasehat Akademik (PA), yang telah memberikan motivasi dan membantu penulis dalam pengarahannya pembuatan judul skripsi ini.
4. Muzakkir Addin, selaku Keucik Gampong Sapik dan jajarannya yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian dan membantu penulis selama penelitian.
5. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Bapak Wakil Dekan, dosen dan asisten dosen, serta karyawan di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang telah membantu penulis menyelesaikan penulisan skripsi ini.
6. Teristimewa kepada kedua orang tua saya yang tersayang dan tercinta yang telah memberikan do'a, kasih sayang, dukungan, semangat, motivasi dan berkat jasa orang tua penulis dapat menyelesaikan kuliah dan juga kepada kakak-kakak dan abang-abang saya tersayang serta seluruh keluarga yang senantiasa mendo'akan, memberi kasih sayang, memotivasi, memberikan materi dan non-materi selama penulis menempuh pendidikan, semoga Allah SWT membalas kebaikan semuanya.

Penulis sangat mengharapkan kritikan dan saran yang sifatnya membangun untuk kesempurnaan tulisan-tulisan penulis di masa yang akan datang. Penulis sudah berusaha semaksimal mungkin dalam penyelesaian skripsi ini, namun kesempurnaan hanyalah milik Allah SWT bukan milik manusia.

Banda Aceh, 27 November 2022
Penulis,

Ikralidani
Nim : 150210037



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I: PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Definisi Operasional.....	8
BAB II: LANDASAN TEORITIS	9
A. Upaya Orang Tua	9
1. Pengertian Upaya Orang Tua	9
2. Fungsi Orang Tua	11
3. Jenis-Jenis Upaya Orang Tua	12
B. Kecanduan Penggunaan <i>Gadget</i> bagi Anak	13
1. Pengertian <i>Gadget</i>	13
2. Tujuan dan Manfaat <i>Gadget</i>	16
3. Kelebihan dan Kekurangan <i>Gadget</i>	19
4. Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> pada Anak.....	20
5. Jenis-Jenis <i>Gadget</i>	22
6. Ciri-Ciri Anak Kecanduan <i>Gadget</i>	24
7. Cara Mengatasi Kecanduan <i>Gadget</i> Pada Anak	26
BAB III: METODE PENELITIAN	29
A. Pendekatan dan Studi Kasus	29
B. Lokasi dan Subjek Penelitian	29
C. Jenis dan Sumber Data	30
D. Teknik Pengumpulan Data	31
E. Instrumen Penelitian.....	32
F. Teknik Analisis Data	34
G. Tahapan Penelitian	37

BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	39
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	39
B. Deskripsi Hasil Penelitian dan Pembahasan	43
C. Analisis data	48
BAB V: PENUTUP	53
A. Kesimpulan	53
B. Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN-LAMPIRAN	57
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	73



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 : Indikator Wawancara	32
Tabel 3.2 : Instrumen Wawancara	33



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Surat Keputusan Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Dari Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry.....	57
Lampiran 2	: Surat Mohon Izin Pengumpulan Data dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry	58
Lampiran 3	: Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari Desa Sapik	59
Lampiran 4	: Lembar Validasi	60
Lampiran 5	: Lembar Wawancara.....	63
Lampiran 6	: Hasil Wawancara.....	65
Lampiran 7	: Lembar Dokumentasi	67
Lampiran 8	: Daftar Riwayat Hidup.....	73



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan komunikasi pada saat ini memang semakin melaju pesat. Hal ini memberikan dampak yang sangat besar terhadap dunia pendidikan. Dengan kemudahan dalam mengakses berbagai informasi dan hiburan yang telah tersaji dalam bentuk *Online* dan *Offline*. Salah satu yang marak saat ini adalah *gedget*.

Gadget sekarang sangat mudah didapatkan, pada awalnya *gadget* hanya mampu dibeli oleh orang yang berpenghasilan tinggi namun sekarang orang yang berpenghasilan menengah pun sudah mampu membeli *gadget*. Hal ini lantaran harga *gadget* yang murah dan dapat dilakukan dengan pembayaran berkala. Selain itu pengguna *gadget* dapat dengan mudah mengakses informasi yang dibutuhkan baik dalam negeri maupun luar negeri terlebih berkembangnya fitur-fitur *gadget* saat ini menjadi salah satu media hiburan yang murah dan menyenangkan. Umumnya penggunaan *gadget* dikhususkan bagi orang dewasa guna untuk kepentingan, pekerjaan, bisnis, kuliah, maupun kantor. Namun penggunaan *gadget* seringkali disalahgunakan oleh berbagai pihak, misalnya orangtua yang memberikan dengan leluasa *gadget* kepada anak di usia dini.¹

Periode perkembangan anak yang sangat sensitif adalah pada usia 1-5 tahun disebut *The Golden Age*. Pada masa ini seluruh aspek

¹ Afdila, Iaili, & Sodik, M. A., "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Pada Tumbuh Kembang Anak Usia Dini" (*Jurnal: Anak Usia Dini*, 2021), h. 10

perkembangan kecerdasan, yaitu kecerdasan intelektual, emosi dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa sehingga yang akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya sampai dewasa. Ketika anak berada pada masa *The Golden Age* tersebut, mereka menjadi peniru yang handal, mereka lebih pintar dari yang kita pikir, lebih cerdas dari yang kita lihat, sehingga jangan kita anggap remeh.

Menariknya fitur-fitur yang terdapat pada *gadget* tentunya memberikan dampak positif dan dampak negatif pada anak saat menggunakannya. Hal ini bergantung pada awasan orangtua saat anak menggunakan *gadget*. Ketika orangtua sibuk dengan pekerjaannya tentu akan memberikan *gadget* kepada anak agar anak dapat bermain dengan tenang. Orangtua yang berpendidikan tinggi cenderung akan mengawasi anak dalam bermain *gadget* bahkan cenderung memanfaatkan *gadget* sebagai media untuk belajar. Misalnya membaca, menulis, berhitung, menghafal bacaan Al-Qur'an, menghafal lagu. Sedangkan orangtua yang berpendidikan rendah lebih sering membebaskan anaknya menggunakan *gadget* sehingga anak cenderung menggunakan *gadget* tanpa batasan, bahkan banyak juga anak yang membuka konten-konten negatif.

Anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif dimana banyak produk-produk elektronik dan *gadget* yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka. Anak harus merengek ketika *gadget* kesayangan itu tidak berada dalam genggamannya. Anak ini dapat dikatakan telah mengalami ketergantungan terhadap salah satu terobosan terbaru pada era globalisasi ini. Pada saat makan, saat belajar, saat bermain, bahkan saat tidur tidak dapat lepas dari *gadget* tersebut.

Orangtua tidak dapat melakukan banyak hal selain menuruti keinginan anak tersebut. Pada hakikatnya, anak-anak belum saatnya mengenal *gadget*, mereka masih memerlukan interaksi yang lebih luas dengan *crayon*, buku gambar, teman-teman bermain, dan lain sebagainya.²

Ketidakmampuan orangtua untuk mengawasi anaknya yang sedang bermain *gadget*, tentu akan memberikan kesempatan kepada anak untuk melihat konten-konten negatif, yang berupa kekerasan atau pornografi. Selain konten, durasi penggunaan *gadget* pada anak juga harus diperhatikan. Menurut Asosiasi dokter anak Amerika Serikat dan Kanada menganjurkan para orangtua harus tegas dan konsisten untuk tidak memberikan *gadget* pada anak usia 0-2 tahun. Anak 3-5 tahun dibatasi satu jam per hari, dan dua jam untuk anak 6-18 tahun.

Banyak penelitian yang mengkaji mengenai dampak penggunaan *gadget* untuk anak usia dini, seperti yang dilakukan oleh Pebriana dalam jurnalnya yang berjudul Analisis Penggunaan *Gadget* Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini menyimpulkan bahwa pengaruh *gadget* terhadap interaksi sosial pada anak usia dini ternyata memberikan dampak negatif. Seringnya anak usia dini berinteraksi dengan *gadget* dan juga dunia maya mempengaruhi daya pikir anak terhadap sesuatu di luar hal tersebut. *Gadget* juga ternyata secara efektif dapat mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan terdekatnya. Selain itu, ia juga akan merasa asing dengan lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi sosial selain itu anak juga kurang peka dan bahkan cenderung tidak peduli terhadap lingkungannya. Hal ini tentunya sangat

² Syifa, Hanggara, *Perkembangan Media Informasi dan Teknologi terhadap Anak dalam Era Globalisasi*. (Malang: Fakultas Pertanian Universitas Brawijaya, 2010), h. 11-12

membahayakan perkembangan sosial pada anak usia dini. Sebagai orangtua, sebaiknya mereka membimbing dan memantau serta memberikan pemahaman yang baik kepada anak untuk lebih selektif dalam memilih permainan (*game online*) yang terdapat pada *gadget*.³

Penelitian yang dilakukan oleh Warisyah yang berjudul “Pentingnya Pendampingan Dialogis OrangTua dalam Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini” menyimpulkan bahwa berkembangnya *gadget* pada anak usia dini tentu memiliki dampak negatif. Perlu adanya pendampingan dialogis dari orangtua untuk meminimalisir anak dari pengaruh negatif penggunaan *gadget*. Pendampingan dialogis yang dimaksud adalah pendampingan yang dilakukan secara berkelanjutan. Apabila anak sedang menggunakan *gadget* orangtua harus mendampingi anaknya, membuka fitur-fitur yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Disamping itu orangtua harus mampu menjadi guru bagi anaknya.⁴

Selain itu hal senada juga dilakukan oleh Putri Hana Pebriana mengenai “Analisis Penggunaan *Gadget* terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini” hasil penelitiannya menunjukkan kebanyakan *gadget* yang diberikan para orangtua kepada anaknya adalah berdasarkan keinginan anaknya. Untuk tujuan tertentu seperti untuk mengenalkan teknologi lebih dini atau sekedar untuk

³ Pebriana, Putri , Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. (*Jurnal Obsesi*, 2017), h.11.

⁴Yusmi Warinsyah, Pentingnya “Pendampingan Dialogis” Orang Tua dalam Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini. (*Jurnal FKIP Universitas Muhammadiyah Ponorogo*, 2015), h. 90-100

membuat anaknya tidak bosan. Ketergantungan terhadap *gadget* pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam menggunakan *gadget*. Bermain *gadget* dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial.⁵

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan pada Desa Sapik Kecamatan Kluet Timur Kabupaten Aceh Selatan pada tanggal 5 Maret 2022, dimana rata-rata pekerjaan orangtua di desa tersebut adalah sebagai petani/pekebun, ada juga PNS atau di kantor. Walaupun demikian, banyak sekali anak yang menggunakan perangkat dengan jenis *smartphone*, *tablet*, dan *Ipad*. Kondisi anak-anak di Desa Sapik tergolong mengalami kecanduan *gadget* hal ini dapat dilihat dari durasi yang digunakan untuk bermain *gadget* yang relatif lama. Selain itu anak-anak juga enggan untuk bermain diluar rumah dan memilih untuk bermain dengan *gadget* kesayangannya. Salah satu subjek yang peneliti teliti adalah seorang anak yang berumur 5 tahun dan orangtuanya bekerja di kantor. Saat diberikan *gadget* anak tersebut akan merasa tenang. Namun, ketika tidak diberi dia akan menangis dan mengamuk. Hal tersebut terjadi menjadi kebiasaan yang harus dituruti orang tuanya. Biasanya, subjek A menggunakan *gadget* untuk membuka fitur *youtube*, *game*. Namun, orangtuanya tidak begitu memperdulikan anaknya yang menggunakan *gadget* karena sibuk dengan pekerjaan. Sehingga *gadget* yang diberikan terus menerus akan berdampak buruk bagi anak.

⁵ Putri Hana Pebriana. "Analisis Penggunaan Gadget... h. 5

Berdasarkan uraian di atas sudah banyak peneliti yang mengkaji mengenai penggunaan *gadget*. Keterbaruan dalam penelitian ini adalah ingin mengkaji lebih dalam mengenai pengaruh *gadget* pada perkembangan anak usia dini hal ini perlu dilakukan agar orang tua lebih mengontrol anak-anaknya dalam menggunakan *gadget*. Oleh karena itu peneliti tertarik membahas tentang “Upaya Orang Tua dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini di Desa Sapik”

B. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana gambaran kecanduan *gadget* pada anak usia dini di Desa Sapik Kecamatan Kluet Timur Kabupaten Aceh Selatan?
2. Bagaimana upaya orangtua dalam mengatasi kecanduan penggunaan *gadget* pada anak usia dini di Desa Sapik Kecamatan Kluet Timur Kabupaten Aceh Selatan?

C. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikann gambaran kecanduan *gadget* pada anak usia dini di Desa Sapik Kecamatan Kluet Timur Kabupaten Aceh Selatan.

2. mendeskripsikan upaya orangtua dalam mengatasi kecanduan penggunaan *gadget* pada anak usia dini di Desa Sapik Kecamatan Kluet Timur Kabupaten Aceh Selatan.

D. Manfaat Penelitian

Adapun yang menjadi manfaat dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini secara teoritis diharapkan mampu memberikan kontribusi ilmu pengetahuan baru bagi masyarakat mengenai upaya orangtua agar anak mengurangi pemakaian *gadget*

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini secara praktis bermanfaat bagi:

- a. Peneliti yaitu untuk mengetahui pengaruh yang akan ditimbulkan oleh *gadget* pada anak usia dini
- b. Orangtua yaitu sebagai informasi mengenai upaya yang dapat dilakukan ketika anak mengalami kecanduan *gadget*
- c. Peneliti selanjutnya yaitu sebagai bahan referensi untuk penelitian yang serupa.

E. Definisi Operasional

1. Upaya Orang Tua

Upaya orangtua merupakan usaha, atau cara orangtua untuk merealisasikan apa yang diinginkan.⁶ Dalam hal ini tentunya berkaitan dengan usaha atau cara yang dilakukan orangtua dalam membimbing anak untuk menjalankan apa yang diperintahkan. Upaya orangtua dilakukan dapat berupa mengawasi, mengontrol dan memperhatikan segala aktivitas anak. Jadi peran orangtua sangat diperlukan dalam mengatasi kecanduan penggunaan *gadget*. Upaya orangtua yang dimaksud dalam penelitian ini adalah upaya orangtua dalam memberikan *gadget* pada anak di Desa Sapik Kecamatan Kluet Timur Kabupaten Aceh Selatan dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada anak usia 4-6 tahun.

2. Kecanduan Penggunaan Gadget

Kecanduan *gadget* adalah ketertarikan berlebih yang dilakukan anak dalam menggunakan *gadget*.⁷ Anak susah untuk tidak menggunakan *gadget*, selalu ketergantungan dan anak sering marah jika dilarang dalam penggunaan *gadget*. Jika dibiarkan, kondisi ini akan memberikan dampak negatif dan mengganggu aktivitas sehari-hari pada anak

⁶ Sunita dkk, *Yes or Not Gadget Buat Si Buah Hati*. (Yogyakarta. Deepublish, 2017) , h.52

⁷ Novitasari, Wahyu. *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*. (Surabaya: UNS, 2016), h. 23