

**PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP PERILAKU
ANAK (*STUDI KASUS GAMPONG PANTERIEK*)**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Tugas Akhir pada Program Studi Pendidikan
Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Oleh :

**ADINDA GUSNITA
NIM. 170212104**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
2020-2021**

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU ANAK
(STUDI KASUS GAMPONG PANTERIEK)**

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 Teknologi Informasi

Oleh :

ADINDA GUSNITA
NIM. 170212104

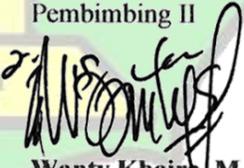
Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Teknologi Informasi

Disetujui Oleh:

Pembimbing I


Yusran, M. Pd
NIP. 197106261997021003

Pembimbing II


Wanty Khaira, M.Ed
NIP. 197606131014112002

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU ANAK
(STUDI KASUS GAMPONG PANTERIEK)**

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 Teknologi Informasi**

Pada Hari/Fanggal:

**Rabu, 4 Agustus 2021 M
25 Zulhijjah 1442 H**

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



**Yusran, M.Pd
NIP. 197106261997021003**

Sekretaris,



Nurul Fajri, S.Pd

Penguji I,



**Wantykhaira, M.Ed
NIP. 197606132014112002**

Penguji II,



**Basrul, Ms
NIDN. 2027038701**

**Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam, Banda Aceh**



**Dr. Muslim Razali, S.H., M.Ag
NIP. 195903091989031001**

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH / SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Adinda Gusnita

NIM : 170212104

Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Anak (Studi Kasus Gampong Panterick)

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 tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenakan sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

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

Banda Aceh, 20 Juli 2021

Yang menyatakan,



Adinda

Adinda Gusnita

ABSTRAK

Nama : Adinda Gusnita
NIM : 170212104
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Teknologi Informasi
Judul : Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Anak
(Studi Kasus Gampong Panteriek)
Tanggal Sidang : 4 Agustus 2021
Tebal skripsi : 86 Halaman
Pembimbing I : Yusran, M.Pd
Pembimbing II : Wanty Khaira, M.Ed
Kata Kunci : *Gadget*, Perilaku Anak, dan Dampak *Gadget*

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis perubahan perilaku pada anak yang disebabkan oleh *gadget*. Penelitian ini dilakukan di Gampong Panteriek Kecamatan Lueng Bata, Banda Aceh. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan penetapan informan secara purposive sampling. Informan dalam penelitian ini berjumlah 10 orang, yang terdiri dari 5 anak-anak dan 5 orang tua. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *gadget* memiliki pengaruh terhadap perilaku anak dalam aspek ibadah, perilaku terhadap orang tua, emosi, meniru, dan belajar. Adapun saran yang dapat diberikan dalam penelitian ini kepada orang tua pertama adalah dengan memahami perannya sebagai pencetak generasi peradaban dan membekali diri dengan *tsaqafah* islam dalam mendidik anak, demi mewujudkan generasi cemerlang dan berkepribadian islam. Kedua, untuk negara diharapkan dapat membuat regulasi atau kebijakan tentang penggunaan *gadget* pada anak.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan hidayah-Nya kepada peneliti, dan berkat rahmatnya lah penulisan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi ini berjudul **“Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Anak (Studi Kasus Gampong Panteriek”**. Adapun tujuan disusun skripsi ini adalah untuk memenuhi tugas akhir pada program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Dalam penyusunan skripsi ini peneliti telah banyak mendapat bantuan, masukan, bimbingan, kerjasama dan dukungan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Orang tua saya yaitu Bapak Agussalim (alm) dan Ibu Rohanita (almh), serta Nenek yang saya cintai karena Allah, yang senantiasa mendoakan, membimbing, mendidik, serta memberikan semangat dan dukungan kebaikan tanpa batas, semoga Allah membalas segala jasa-jasanya dengan kebaikan yaitu SurgaNya.
2. Kepada ustadzah saya Regina Fadilla Panjaitan S.Psi yang telah mendukung, memotivasi, dan mendoakan sehingga penulisan karya ilmiah ini dapat terselesaikan.
3. Prof. Dr. H. Warul Walidin AK. MA. Selaku rektor Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

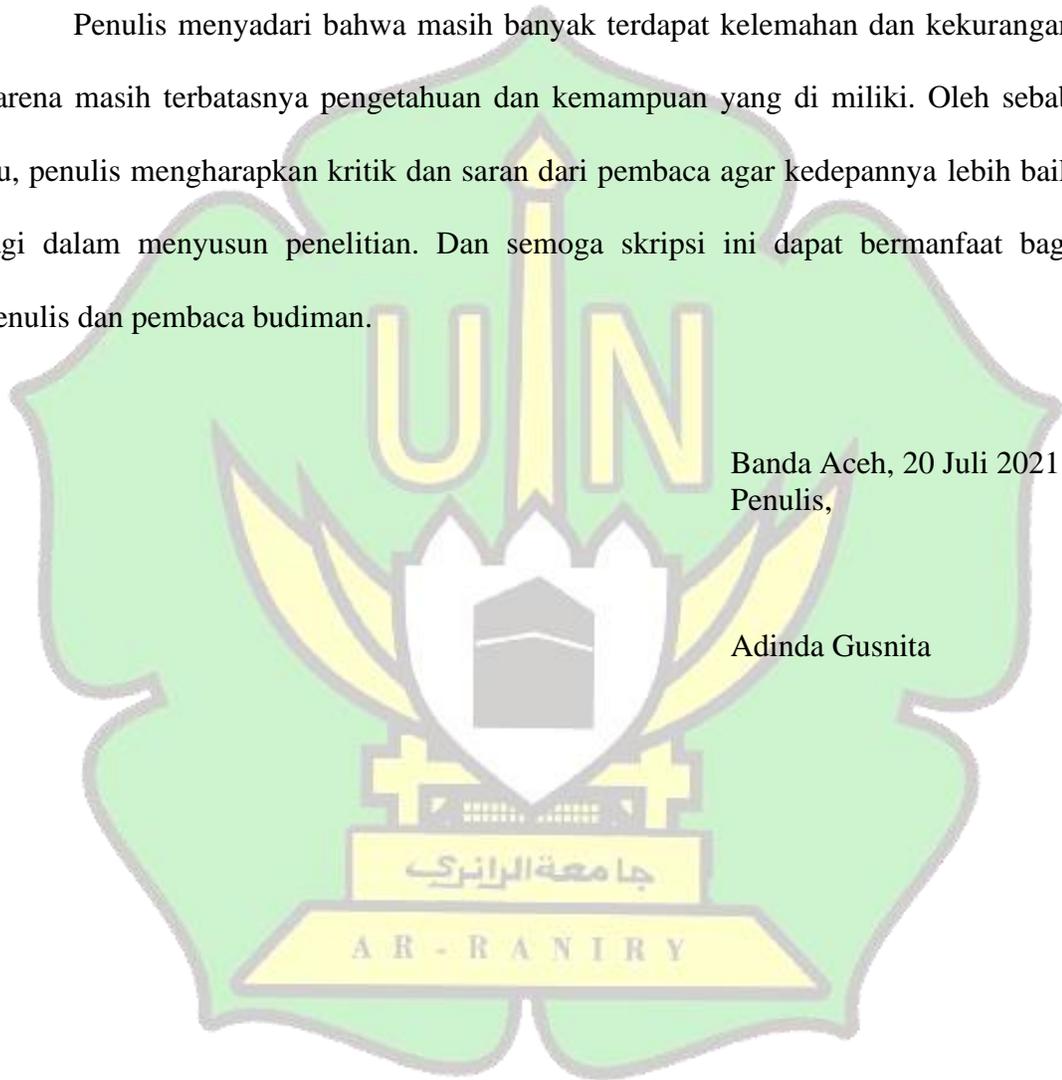
4. Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Dr. Muslim Razali, SH., M.Ag, beserta wakil dekan I Dr. M. Chalis, M.Ag, wakil dekan II Dr. Masbur, S.Ag., M.Ag. Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi Yusran M.Pd, sekretaris Prodi PTI Mira Maisura M.Sc, serta staff Prodi PTI yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak Muhibuddin Hanafiah, M.Ag selaku penasehat akademik yang telah sabar memberikan nasihat dan saran dalam penulisan skripsi ini, serta ucapan terima kasih pula kepada seluruh dosen-dosen yang telah memberikan bimbingan ilmu kepada saya dan teman-teman.
6. Bapak Yusran M.pd dan Ibu Wanti Khaira, M.Ed sebagai dosen pembimbing I dan II yang telah sabar dan ikhlas memberikan bimbingan, ide, nasihat, dan motivasi serta saran-saran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
7. Bapak Muhibuddin Hanafiah, M.Ag. (penguji komprehensif Metodologi Studi Islam), Bapak Yusran, M.Pd. (penguji komprehensif Kependidikan Islam), Bapak Cut Azhar Fuady, S.Pd.I., MT, (penguji komprehensif Microsoft Word, Excell, Power Point, dan Pemograman Java), dan Bapak Ghufran Ibnu Yasa, MT (penguji komprehensif TKJ).
8. Kepada adik-adik dan orang tua yang telah bersedia di wawancarai dan observasi.
9. Para sahabat dan teman-teman yang telah mendukung penulisan ini, Cut Taffazani Fitriani Nada, Mega Ellyadi, Muzdhalifah, Widi Astari, Annisa Humaira, Muhara Mita, Widya, Nurfitriani, Lismawati.

10. Semua pihak yang turut membantu dalam penyusunan skripsi ini. Penulis hanya dapat mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya, semoga Allah membalas semua kebaikan-kebaikan sahabat semua dengan surga-Nya

Penulis menyadari bahwa masih banyak terdapat kelemahan dan kekurangan karena masih terbatasnya pengetahuan dan kemampuan yang di miliki. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca agar kedepannya lebih baik lagi dalam menyusun penelitian. Dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca budiman.

Banda Aceh, 20 Juli 2021
Penulis,

Adinda Gusnita



DAFTAR ISI

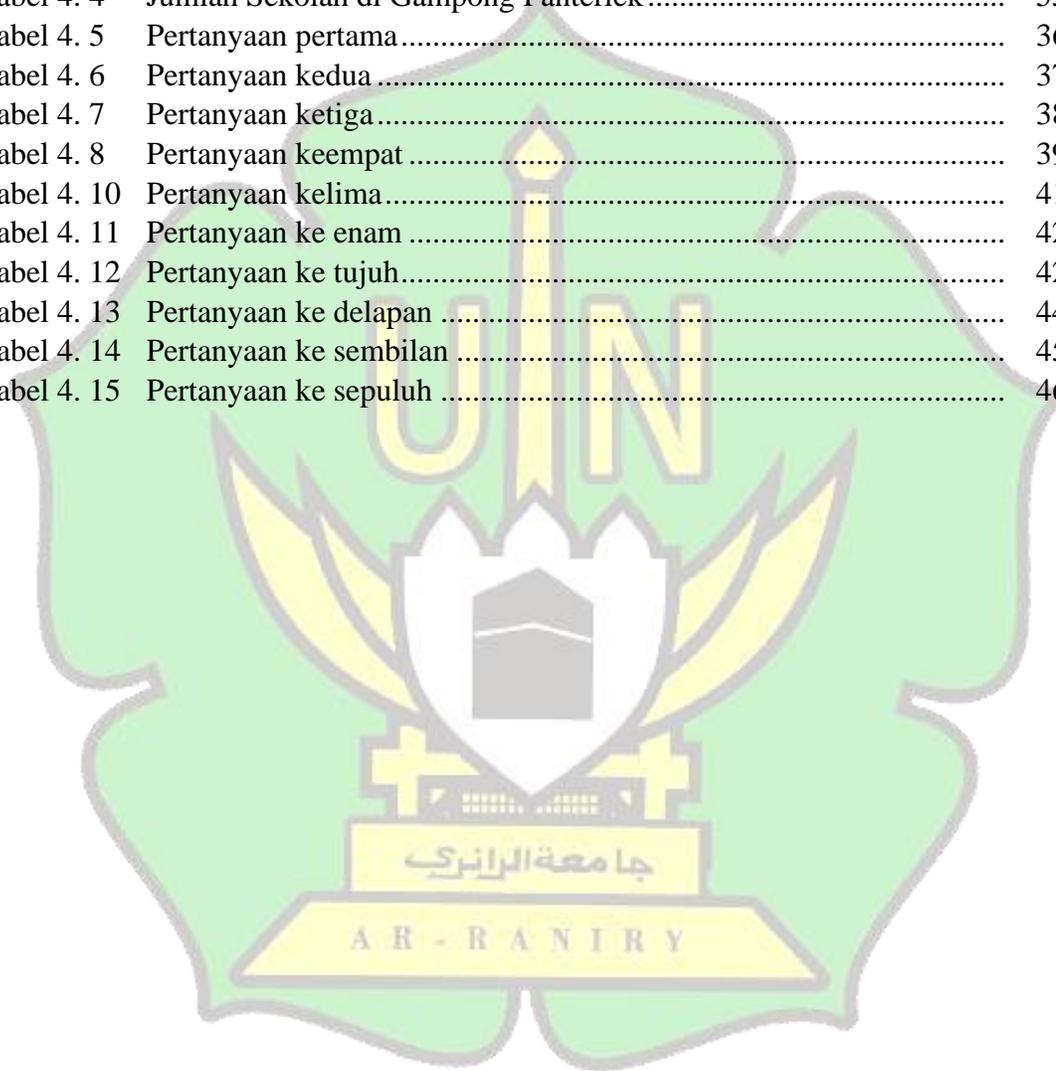
Halaman

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Defenisi Operasional.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. <i>Gadget</i>	10
1. Pengertian <i>Gadget</i>	10
2. Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Anak.....	12
a. <i>Game Online</i>	13
b. <i>YouTube</i>	14
c. <i>Tik Tok</i>	14
B. Perilaku Anak.....	15
1. Pengertian Perilaku Anak.....	15
2. Psikologis Anak	16
3. Pembentukan Perilaku.....	18
4. Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Perilaku Anak	19
a. Dampak positif pada anak	20
b. Dampak negatif pada anak	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	25
A. Metode Penelitian	25
B. Lokasi Penelitian.....	25
C. Subjek dan Objek Penelitian	26
1. Subjek penelitian	26
2. Objek Penelitian.....	26
D. Informan Penelitian.....	26
E. Teknik Pengumpulan Data	27

1. Instrumen penelitian.....	27
a. Instrumen Wawancara	27
b. Instrumen Observasi	29
2. Pengumpulan data.....	30
a. Wawancara	30
b. Observasi	30
c. Dokumentasi.....	30
F. Teknik Analisis Data	31
1. Reduksi Data	31
2. Penyajian Data	32
3. Verifikasi dan Kesimpulan.....	32
G. Teknik Keabsahan Data	33
1. Credibility (Standar Kredibilitas).....	33
2. Transferability (Standar Transferabilitas)	34
3. Dependability (Standar Dependabilitas).....	34
4. Confirmability (Standar Konfirmabilitas).....	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	36
A. Hasil Penelitian	36
1. Tanggapan Orang Tua Terhadap Perubahan Perilaku Anak Akibat <i>Gadget</i>	36
2. Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Perilaku Anak	44
B. Pembahasan.....	47
1. Gambaran Umum Gampong Panteriek.....	51
2. Kondisi Geografis.....	53
3. Jumlah Penduduk.....	54
4. Sarana Pendidikan	55
BAB V PENUTUP.....	56
A. Kesimpulan	56
B. Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN.....	61

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1	Nama-nama Keuchik Gampong Panteriek	52
Tabel 4. 2	Luas Gampong Panteriek.....	53
Tabel 4. 3	Jumlah Penduduk Gampong Panteriek	55
Tabel 4. 4	Jumlah Sekolah di Gampong Panteriek.....	55
Tabel 4. 5	Pertanyaan pertama.....	36
Tabel 4. 6	Pertanyaan kedua	37
Tabel 4. 7	Pertanyaan ketiga.....	38
Tabel 4. 8	Pertanyaan keempat	39
Tabel 4. 10	Pertanyaan kelima.....	41
Tabel 4. 11	Pertanyaan ke enam	42
Tabel 4. 12	Pertanyaan ke tujuh.....	42
Tabel 4. 13	Pertanyaan ke delapan	44
Tabel 4. 14	Pertanyaan ke sembilan	45
Tabel 4. 15	Pertanyaan ke sepuluh	46



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi semakin hari mengalami perkembangan yang begitu pesat. Terlebih dimasa pandemi ini yang mengharuskan kita bergerak ruang via online. Tidak kita pungkiri sebagian besar aktivitas manusia erat kaitannya dengan teknologi informasi. Kehadiran teknologi informasi menjadi hal terpenting bagi kehidupan manusia, khususnya bagi remaja dan anak-anak generasi digital yang banyak menghabiskan waktunya dengan berselancar di sosial media seperti *facebook*, *youtube*, *instagram*, dan lain sebagainya [1].

Kebutuhan manusia terhadap teknologi informasi semakin meningkat di era modern. Teknologi digital diciptakan untuk memudahkan pekerjaan manusia. Berbagai macam bentuk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya dapat kita jumpai di zaman ini. Salah satu bentuk teknologi yang sering digunakan adalah *gadget*. Setiap orang menggunakannya seperti *smartphone*, komputer, tablet, televisi, dan lain sebagainya.

Gadget kini sudah menjadi kebutuhan sehari-hari masyarakat dalam menjalani aktivitas, tak terkecuali anak-anak. Anak-anak kini telah menjadi pengguna aktif yang banyak menggunakan *gadget*. Disadari atau tidak kebiasaan menggunakan *gadget* dapat mempengaruhi perilaku anak, terutama dalam aspek kecerdasan intelektual dan

emosional [2]. Ketika seorang anak sudah kecanduan bermain *gadget*, maka akan mengakibatkan terganggunya perkembangan psikologisnya. Mulai dari perkembangan secara fisik-motorik, sosioemosional, serta menjadikan anak lebih cepat puas dalam mendapatkan ilmu pengetahuan sehingga menjadikan perilaku anak bermental instan dan tidak terbiasa dengan hal-hal yang rumit [3].

Seperti yang diungkapkan oleh psikolog Rahmi, bahwa *gadget* memiliki pengaruh yang berdampak pada perubahan fisik anak-anak. Seperti menghindari bersosialisasi dengan lingkungan, memiliki hubungan yang kurang baik dengan orang tua, sulit untuk berkonsentrasi saat belajar, mudah bosan, serta dapat mempengaruhi kemampuan menganalisa suatu permasalahan yang disebabkan otak kanannya tidak berkembang [4].

Permasalahan lainnya adalah rendahnya pemahaman nilai agama pada anak. Walaupun nilai-nilai agama sudah diajarkan pada lingkungan sekolah, namun anak masih sulit untuk menerapkan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai agama. Salah satunya seperti trend sujud *freestyle* yang dilakukan oleh sejumlah anak-anak ketika sedang melakukan sholat. Setelah ditelusuri, ternyata gerakan ini mengikuti salah satu gerakan yang ada di *game online Free Fire*. Nilai-nilai agama ini perlu ditanamkan kepada anak sejak kecil, agar kelak tumbuh menjadi manusia yang beradab dan berperilaku baik. Sebagaimana yang di kemukakan Suyadi bahwa “Nilai agama yang menentukan ukuran baik atau buruknya seseorang, baik secara pribadi, sebagai warga masyarakat, dan warga negara” [5].

Dampak negatif lainnya adalah anak-anak zaman sekarang lebih asik bermain dengan *gadget*-nya dibandingkan dengan orang tuanya. Lebih seru bermain game online dan menonton youtube daripada peduli dengan lingkungan sekitar atau bermain dengan temannya, dan dapat menurunkan konsentrasi dan semangat anak dalam belajar [6].

Terlepas dari pengaruh negatif yang ditimbulkan, *gadget* juga memiliki pengaruh positif bagi anak. Salah satunya adalah dapat meningkatkan kecepatan berpikir dan kreativitas anak, dan dapat meningkatkan kemampuan otak kanan anak selama dalam pengawasan yang baik. Namun melihat fakta yang ada, pengaruh negatif lebih dominan mempengaruhi perilaku anak. Salah satunya adalah tontonan pornografi dan porno aksi yang mudah di akses, sehingga dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak. Tersebarnya video-video *prank*, sehingga dapat memotivasi anak untuk meniru hal yang sama. Terlebih dimasa pandemi yang berbasis daring, maka sangat sulit untuk memberikan pendidikan akhlak dan mengontrol perilaku sang anak.

Penelitian ini menggunakan teori S-O-R yang merupakan singkatan dari *Stimulus-Organism-Response*. Teori ini digunakan untuk melihat pengaruh media terhadap sikap seseorang. Di dalam teori ini menyebutkan bahwa efek yang timbul adalah reaksi terhadap stimulus (rasngsangan dari luar), sehingga seseorang dapat memperkirakan kesesuaian antara pesan dan reaksi komunikan. Objek dari teori ini adalah manusia yang terdiri dari perilaku, sikap, pendapat, afeksi, konasi, dan kognisi. Menurut teori ini, organism dapat menghasilkan perilaku tertentu apabila ada

kondisi stimulus tertentu pula. Asumsi dari teori ini adalah media masa dapat menimbulkan efek yang terarah dan langsung kepada komunikan.

Penelitian ini sudah pernah dilakukan sebelumnya oleh Gilang Wisnu Saputra pada tahun 2017 dengan judul Pengaruh Teknologi Informasi Terhadap Kecerdasan (Intelektual, Spiritual, Emosi, dan Sosial) Studi Kasus: Anak-anak. Penelitian tersebut menggunakan kuantitatif deskriptif. Dari hasil penelitian ini di dapatkan bahwa teknologi informasi memiliki dampak yang baik untuk empat bidang kecerdasan anak. Dari hasil kuesioner kecerdasan intelektual memiliki dampak yang kurang baik, terhadap emosional memiliki dampak yang baik, spiritual dan sosial memiliki dampak yang baik.

Puspita Sukmawaty Rasyid mengungkapkan dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku *Seks* Remaja yang dilakukan pada tahun 2020 dengan menggunakan metode survey analitic dengan pendekatan *cross sectional study*. Dari hasil penelitian ini menemukan bahwa terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku *seks* remaja. Banyak remaja yang menggunakan *gadget* untuk mengakses video porno/seks yang menyebabkan pernikahan dini.

Munisa juga melakukan penelitian tentang Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Di TK Panca Budi Medan pada tahun 2020 dengan pendekatan kuantitatif. Dan hasilnya menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara pengguna *gadget* dengan interaksi sosial. Artinya

semakin tinggi penggunaan *gadget* pada anak, maka semakin rendah interaksi sosial anak usia dini di TK Panca Budi Medan.

Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Grace Erta Annastasia pada tahun 2020 yang meneliti tentang Pengaruh Konten *Prank* dalam *Youtube* terhadap Sikap Negatif Mahasiswa Universitas Sumatera Utara dengan pendekatan korelasional kuantitatif. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara konten *prank* dalam *youtube* terhadap sikap negatif mahasiswa USU. Konten *prank* dapat merugikan dan menimbulkan rasa kebencian, cenderung menjauhi, menghindari, atau tidak menyukai keberadaan suatu objek.

Penelitian relevan lainnya juga pernah dilakukan oleh Fitriana tentang Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Remaja dalam Keluarga pada tahun 2020. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Hasil dari penelitian tersebut menyebutkan bahwa remaja Desa Lamdom Banda Aceh mengalami kecanduan terhadap *gadget*, sehingga berpengaruh pada perilaku remaja lebih gampang marah, gelisah, dan mengurung diri.

Berdasarkan uraian diatas, dibuatlah penelitian ini untuk menganalisis pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak (studi kasus Gampong Panteriek) agar para orang tua memiliki pemahaman yang benar dan penting tentang pengaruh *gadget* terhadap perilaku anak, sehingga dapat lebih bijak dan tepat dalam memberikan *gadget* kepada anak.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana tanggapan orang tua terhadap perubahan perilaku anak akibat *gadget*?
2. Apa saja dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis tanggapan orang tua terhadap perubahan perilaku anak akibat *gadget*.
2. Menganalisis dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi dan pemahaman serta memperkaya ilmu pengetahuan kepada orang tua tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak.
2. Secara akademis, penelitian ini memberikan kontribusi referensi ilmiah bagi perkembangan ilmu di UIN Ar-Raniry Banda Aceh mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak.

3. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menemukan solusi atas fenomena yang terjadi ditengah-tengah masyarakat terutama dalam hal pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak, dan menerapkan pengetahuan tersebut pada kehidupan, sehingga dapat lebih bijak dan selektif dalam mendidik anak.
4. Bagi orang tua untuk selalu memperhatikan anak-anaknya terutama tentang pemakaian *gadget* pada anak.
5. Bagi penulis dapat mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak, dan dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti lainnya.

E. Defenisi Operasional

1. **Pengaruh:** Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pengertian pengaruh merupakan kekuatan yang timbul dari sesuatu seperti benda dan orang yang dapat membentuk persepsi dan suatu perbuatan pada seseorang. Pengaruh juga dapat di katakan sebagai sesuatu yang dapat membawa perubahan dalam diri seseorang. Di sisi lain pengertian pengaruh adalah keadaan timbal balik karena ada yang mempengaruhi dan yang dipengaruhi. Sesuatu hal tersebut berubah dikarenakan ada yang memicu atau mempengaruhinya [7]. Sedangkan pengaruh dalam proses komunikasi diartikan sebagai tolak ukur seseorang antara apa yang dipikirkan, dirasakan, dan dilakukan oleh komunikan ketika sebelum dan sesudah menerima pesan [8].

2. **Penggunaan:** Pengertian penggunaan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah sebuah proses dan cara suatu perbuatan dalam memakai sesuatu. Penggunaan adalah aktifitas memakai barang atau fitur-fitur yang telah tersedia.
3. **Gadget:** Menurut Merriam Webster *gadget* merupakan sebuah perangkat elektronik dengan penggunaan yang praktis dan diketahui sebagai hal yang baru. *Gadget* merupakan alat elektronik dan komunikasi yang memiliki banyak fungsi. Diantaranya seperti *smartphone, iphone, dan netbook*. Menurut Castelluccio dan Michael, gadget adalah suatu perangkat yang memiliki fungsi dan tujuan praktis spesifik yang berguna. Pendapat lain juga menyatakan bahwa *gadget* merupakan bentuk nyata dari perkembangan teknologi informasi yang ada pada zaman sekarang. Hal ini dapat mempengaruhi pemikiran dan perilaku [9].
4. **Perilaku:** Menurut Notoatmodjo defenisi perilaku adalah hasil dari semua pengalaman dan interaksi manusia dengan lingkungannya yang dapat dilihat dalam bentuk pengetahuan, sikap maupun tindakan. Wawan mengungkapkan pengertian perilaku adalah tindakan yang dapat diamati yang memiliki tujuan, baik disadari ataupun tidak. Perilaku terjadi karena adanya faktor yang saling berinteraksi. Adapun perilaku anak menurut Skinner adalah respon atau reaksi anak terhadap rangsangan dari luar.
5. **Anak:** Dalam Kamus Bahasa Indonesia anak merupakan orang yang lebih muda atau belum dewasa. Menurut R.A Kosnan mengatakan bahwa anak adalah anak muda yang rentan terpengaruh oleh lingkungan sekitar, sehingga perlu

diperhatian dengan serius. Perilaku anak adalah tindakan yang dilakukan oleh anak yang belum dewasa, baik disadari ataupun tidak.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. *Gadget*

1. *Pengertian Gadget*

Menurut Merriam Webster *gadget* adalah sebuah perangkat elektronik yang penggunaannya praktis dan diketahui sebagai hal yang baru [10]. *Gadget* merupakan alat elektronik dan komunikasi yang memiliki beragam fungsi. Hampir seluruh dunia menggunakan alat canggih ini dikarenakan tingginya kebutuhan informasi yang diperlukan. *Gadget* hadir dapat mempermudah pekerjaan manusia, dan digunakan seluruh kalangan tak terkecuali anak-anak. *Gadget* juga dapat diartikan sebagai perkakas mekanis atau perangkat mini yang menarik karena dapat memberikan kemudahan dan kesenangan bagi para penggunanya. Dengan bermodalakan kouta/pulsa, maka pengguna dapat berselancar di media sosial kapanpun dan dimanapun.

Awalnya *gadget* diciptakan hanya sebagai alat komunikasi, namun karena perkembangan teknologi yang begitu pesat dan kebutuhan manusia terhadap teknologi informasi semakin meningkat maka lahirlah berbagai fitur-fitur di dalamnya yang sangat menarik untuk dimiliki. Namun dibalik kelebihan yang ditawarkan di dalamnya, *gadget* juga memiliki dampak positif dan negatif yang bisa menyerang siapa saja yang memakainya, terlebih lagi bagi anak-anak yang bermain

gadget tanpa kontrol dari orang tua. Yang menjadikan *gadget* banyak digemari dan berbeda dengan perangkat elektronik lainnya adalah adanya inovasi-inovasi baru yang ditemukan didalamnya. Artinya, dari hari ke hari *gadget* muncul dengan model dan tampilan serta dan fitur-fitur canggih yang menarik manusia untuk memilikinya. Inilah salah satu daya tarik *gadget* yang semakin membuat konsumen tertarik untuk memilikinya.

Menurut Gary B, *gadget* merupakan telepon yang dapat digunakan untuk internetan dan menyediakan fungsi kalender, buku alamat, catatan agenda, dan mesin penghitung (kalkulator) [11]. Setianingsih juga menyatakan bahwa *gadget* adalah suatu alat elektronik kecil canggih yang memiliki tujuan dan fungsi khusus, yang sering digunakan untuk mencari informasi-informasi terbaru, sehingga dapat membuat hidup manusia menjadi lebih mudah [12]. *Gadget* merupakan alat ciptaan manusia yang dapat berfungsi membantu pekerjaan manusia dan mempermudah manusia untuk berkomunikasi dengan orang-orang yang lainnya.

Kini *gadget* merupakan barang yang paling diminati oleh seluruh masyarakat yang ada di seluruh negara seperti *smartphone*, *handphone*, *laptop*, *iPad*, *iPhone*, *headphone/headset*, dan kamera digital. Dengan kecanggihannya yang dimilikinya, *gadget* mampu menjadi penjualan terlaris di dunia karena kecanggihannya dan kemudahan yang ditawarkan pada manusia baik komunikasi, hiburan, dan manfaat lainnya.

2. Penggunaan Gadget Pada Anak

Dengan keunggulan dan kecanggihan yang dimiliki *gadget* yang begitu banyak, ketertarikan masyarakat untuk menggunakannya semakin meningkat. *Gadget* semakin hari semakin memiliki berbagai macam aplikasi yang sangat bervariasi, seperti *games* edukasi dan aplikasi yang dapat menghibur anak [13]. Bahkan tak sedikit yang menjadikan *gadget* sebagai sahabatnya. Faktanya *gadget* bukan hanya dikenal dikalangan remaja usia 12-21 tahun, dewasa atau lansia 60 ke atas, namun juga dikenal pada anak-anak usia 7-11 tahun. Bahkan bagi anak usia 3-6 tahun tidak asing lagi dengan perangkat elektronik ini.

Keberadaan *gadget* dalam proses pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting bagi anak. Dengan adanya teknologi di dunia pendidikan dapat menciptakan proses belajar mengajar terasa lebih menyenangkan dan menarik minat anak, sehingga akan memudahkan anak dalam mengerti materi yang diajarkan oleh guru.

Penggunaan *gadget* pada anak secara berlebihan juga akan berpengaruh pada perkembangan anak. Anak-anak yang sering berinteraksi dengan *gadget* akan lebih mudah menemukan konten-konten negatif yang tidak sepatutnya ditonton. Sehingga hal tersebut akan mengganggu perkembangan dan psikologis anak. Pendampingan orang tua sangatlah diperlukan dalam menggunakan *gadget*.

Sari dan Mitsalia mengatakan bahwa penggunaan *gadget* dengan intensitas tinggi apabila penggunaannya lebih dari 120 menit per hari, dengan penggunaan waktu selama lebih dari 75 menit dalam sekali pemakaian. Dan biasanya dalam pemakaian bisa lebih dari tiga kali dalam sehari. Penggunaan *gadget* dengan durasi 30-75 menit

akan menimbulkan kecanduan bagi penggunanya. Penggunaan *gadget* dengan intensitas sedang apabila durasi pemakaiannya mencapai 40-60 menit per hari, dengan penggunaan 2-3 kali dalam sehari. Sedangkan intensitas penggunaan *gadget* yang baik adalah dengan durasi kurang dari 30 menit per hari, dengan penggunaan maksimal 2 kali pemakaian dalam sehari [14]. KPAI juga telah melakukan survei pada tahun 2020 terhadap 34 provinsi di Indonesia menunjukkan bahwa terdapat 71,3 persen anak-anak selama pandemi sudah mempunyai *gadget* sendiri.

Terkait penggunaan, biasanya anak-anak menggunakan *gadget* hanya sebagai hiburan. Adapun aplikasi yang sering di akses oleh anak-anak adalah sebagai berikut:

a. Game Online

Salah satu aplikasi teknologi yang paling di senangi oleh anak-anak adalah video *games* atau *game online*. Sejak awal kemunculannya, *game* terus mengalami perkembangan dan beraneka ragam jenisnya, seperti *nitendo*, *sega*, dan yang paling digemari beberapa tahun belakangan adalah *mobile legend* dan *free fire* [15]. Bermain *game* dengan menggunakan internet mendapatkan fasilitas yang lebih daripada bermain *game* secara *online*. Karena pemain bisa berinteraksi secara langsung dengan pemain lain di seluruh dunia melalui *chatting*, video bahkan langsung terhubung dengan suara.

Penelitian pada tahun 2018 mengungkapkan bahwa terdapat 14 persen remaja SMP dan SMA di ibu kota mengalami kecanduan *gadget*. Aktivitas yang sering mereka lakukan adalah bermain media sosial dan *game online* [16]. Delima dalam

penelitiannya mengungkapkan bahwa intensitas penggunaan *gadget* pada anak untuk *game* mencapai 94%. Orang tua menyatakan bahwa anak mereka sudah terbiasa menggunakan alat elektronik ini untuk bermain *game* tanpa memerlukan bantuan dari orang tuanya. Dalam penelitiannya menyebutkan bahwa anak membutuhkan waktu untuk bermain *game* sebesar 63% selama 30 menit untuk sekali bermain *game*, dan 15% menggunakan waktu 30-60 menit untuk sekali bermain *game*. Namun jika tidak ada pengontrolan dari orang tua intensitas bermain *game* bisa semakin tinggi [17].

b. YouTube

YouTube merupakan salah satu bentuk media sosial berbasis video yang mulai di rintis sejak tahun 2005. Dilansir dari statistik dalam situsnya sendiri, *yuotube* memiliki lebih dari satu milyar pengguna yang merupakan hampir sepertiga semua pengguna internet. Berdasarkan data infografis tahun 2018 menunjukkan bahwa media sosial yang paling banyak diminati oleh masyarakat Indonesia adalah *facebook* yaitu sebanyak 50,7%. Posisi kedua di duduki oleh *instagram* yaitu sebanyak 17,8%. Sedangkan *youtube* menempati posisi ketiga paling sering dikunjungi yaitu sebesar 15,1%, diantara penggunanya adalah anak-anak.

c. Tik Tok

Aplikasi tik tok adalah sebuah jaringan sosial media dan platform video musik Tiongkok yang diluncurkan oleh perusahaan bytedence pada September 2016 yang diciptakan oleh Zhang Yiming. Aplikasi ini digunakan oleh pengguna untuk

mengunggah video mereka sendiri yang kemudian dibagikan kepada pengguna aplikasi tik tok lainnya. Tiktok ini adalah aplikasi musik yang digunakan dengan cara *lip-sinc* dengan durasi bersikar 15 detik. Sepanjang quartal pertama (Q1) 2018, tiktok mengukuhkan diri sebagai aplikasi paling banyak diunduh yakni 485 juta kali [18].

B. Perilaku Anak

1. Pengertian Perilaku Anak

Menurut Notoatmodjo perilaku adalah hasil dari semua pengalaman dan interaksi manusia dengan lingkungannya yang ditampilkan dalam bentuk pengetahuan, sikap maupun tindakan. Sedangkan menurut Wawan perilaku adalah sebuah tindakan yang memiliki durasi dan tujuan, baik disadari ataupun tidak. Perilaku juga sering disebut dengan kebiasaan. Pengertian kebiasaan atau perilaku menurut Nunu adalah sesuatu yang biasa dikerjakan, tingkah laku yang sering di ulang sehingga menjadi melekat dalam diri seseorang [19].

Dalam Kamus Bahasa Indonesia anak merupakan orang yang lebih muda atau belum dewasa. Menurut R.A Kosnan mengatakan bahwa anak adalah anak muda yang rentan terpengaruh oleh lingkungan sekitar, sehingga perlu diperhatikan dengan serius. Perilaku anak adalah tindakan yang dilakukan oleh anak yang belum dewasa, baik disadari ataupun tidak. Skinner dalam Notoatmodjo mendefenisikan perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap rangsangan dari luar (stimulus). Pengertian ini dikenal dengan teori SOR (Stimulus-Organism-Respon). Respon dibagi menjadi dua:

a. Respon Responden

Yaitu respon yang timbul akibat rangsangan-rangsangan tertentu. Biasanya respon yang ditimbulkan bersifat relatif tetap. Misalnya seperti senang jika mendengar kabar gembira, tertawa ketika mendengar kabar lucu, dan sedih ketika mendengar berita duka atau kehilangan.

b. Operan Respon

Merupakan respon yang muncul dan berkembang mengikuti rangsangan lain karena adanya penguatan. Perangsang perilakunya disebut dengan *reinforcing stimuli* yang berfungsi sebagai penguat respon. Seperti, guru melakukan tugasnya dengan baik dikarenakan gaji yang diterima cukup, kerjanya yang baik menjadi stimulus untuk memperoleh jabatan yang lebih baik lagi.

Berdasarkan beberapa pengertian perilaku diatas, maka dapat disimpulkan perilaku adalah aktivitas manusia yang sering dilakukan dan memiliki tujuan untuk melakukan sesuatu, baik disadari maupun tidak disadari.

2. Psikologis Anak

Memiliki anak yang sehat dan tumbuh kembang yang baik merupakan dambaan bagi setiap orang tua. Anak merupakan anugerah terindah, karena kelak dia akan menjadi generasi penerus dalam keluarga. Tumbuh kembang anak juga dapat dilihat dari aspek kognitifnya, yaitu kemampuan berpikir sebagaimana yang dikemukakan oleh teori Jean Piaget. Selama proses tumbuh kembang anak menjadi dewasa, terdapat kebutuhan-kebutuhan dasar dan keinginan untuk mencapai sesuatu.

Syeikh Taqiyuddin An-Nabhani dalam kitab *Nidzamal Islam* membagi kebutuhan dasar manusia dalam tiga kategori, pertama kebutuhan jasmani (*Hajatul Hudawiyah*) seperti makan, minum, tidur, dan ekskresi, kedua naluri (*Gharizah*) seperti rasa aman, marah, senang, mencintai, dikasihi, memiliki, dan melanjutkan keturunan. Ketiga, akal yang berfungsi sebagai tempat terjadinya proses berpikir.

Maslow juga membagi kebutuhan dasar manusia dalam dua kategori, pertama kebutuhan fisiologis seperti rasa lapar dan haus, dan kedua kebutuhan psikologis seperti kebutuhan akan rasa aman. Kedua kebutuhan tersebut akan terpenuhi apabila individu melakukan tindakan atau perilaku. Misalnya seperti merasa lapar, maka ia akan berusaha untuk mencari makanan. Dan apabila individu membutuhkan rasa aman, maka dia akan melindungi diri atau berperilaku tertentu untuk memperoleh rasa aman. Kebutuhan psikologis seperti rasa aman merupakan kebutuhan yang sangat penting untuk di perhatikan pada masa tahapan perkembangan anak, karena dapat mempengaruhi perilaku seseorang dalam melakukan aktivitas.

Berbagai penelitian dari kedokteran dan psikolog mengenai pengaruh *gadget* telah dilakukan. Dari segi psikologis, masa kanak-kanak yang disebut dengan *golden age*. Pada masa ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan intelektual, emosi, dan spiritual mengalami perkembangan yang sangat luar biasa yang dapat mempengaruhi psikologis dan perilakunya. Menurut Rahmi, *gadget* memiliki pengaruh terhadap anak-anak yang berdampak pada perubahan fisik, seperti menghindar dari bersosialisasi dengan lingkungan, memiliki hubungan yang kurang baik dengan orang tua, sulit berkonsentrasi, mudah bosan, serta dapat mempengaruhi kemampuan

menganalisa suatu permasalahan yang disebabkan otak kanannya tidak berkembang [20].

3. Pembentukan Perilaku

Didalam kitab *Nizdhamul Islam* karya Syeikh Taqiyuddin An-Nabhani disebutkan bahwa perilaku manusia berkaitan erat dengan informasi yang dimilikinya. Maksudnya adalah manusia selalu mengatur tingkah lakunya dalam kehidupan ini sesuai dengan pemahaman terhadap kehidupan. Sebagai contoh, sikap seseorang terhadap orang yang dicintainya akan membentuk perilaku yang berbeda dari orang yang dibencinya.

Karena ia memiliki pemahaman kebencian terhadapnya. Begitu juga akan berbeda terhadap orang yang sama sekali tidak dikenalnya, karena ia tidak memiliki pemahaman apapun terhadap orang tersebut. Jadi dapat disimpulkan bahwa perilaku manusia itu terbentuk berdasarkan informasi atau pemahaman yang didapatkan. Apabila yang didapatkan informasi yang baik maka ia akan menjadi baik, dan apabila informasi yang didapatkan adalah buruk, maka ia akan berperilaku buruk [21]. Ditha Prasanti dalam penelitiannya juga mengatakan bahwa proses pembentukan perilaku anak juga karena faktor penggunaan teknologi seperti *gadget* secara berlebihan [22].

Akibat dari *gadget* ini anak kecanduan bermain game sehingga mempengaruhi perilaku anak dari rajin menjadi malas. Faktor lain yang menyebabkan pembentukan perilaku anak juga meliputi dari faktor keluarga, sekolah, dan juga komunitas. Sebagai contoh, sikap orang tua yang negatif pada anaknya seperti memukul,

membentak, mencubit atau memberikan tekanan negatif kepada anak, maka hal tersebut dapat membuat anak memiliki rasa minder, penakut, dan tidak berani mengambil resiko. Hal seperti ini penting untuk diperhatikan, karena sikap orang tua dapat mempengaruhi perilaku anak.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perilaku anak dapat terbentuk dari proses meniru yang di lihat melalui panca indera (penglihatan dan pendengaran) dan pemahaman, kemudian di ikuti sehingga melahirkan suatu perilaku. Seorang anak bisa memiliki perilaku yang baik atau buruk tergantung dari sumber atau informasi yang didapatkan.

4. Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Perilaku Anak

Gadget adalah sebuah bentuk madaniyah yang menjadi produk kemajuan sains dan teknologi yang dapat digunakan dalam bidang apapun dan dapat digunakan oleh siapapun tanpa terkecuali. *Gadget* sebagai sarana untuk mempermudah manusia dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Terlepas dari banyaknya manfaat dan kegunaan yang ditimbulkan, *gadget* juga mempunyai dampak positif dan negatif. Dengan tersedianya berbagai macam informasi, hiburan dan aplikasi, menuntut pengguna agar lebih bijak dan selektif dalam menggunakannya.

Melihat perkembangan *gadget* yang banyak diminati oleh anak-anak, maka ada beberapa dampak positif dan negatif yang ditimbulkannya. Adapun dampak positif dan negatifnya adalah:

a. Dampak positif pada anak

1) Perilaku disiplin

Terdapat 67,73 % anak memiliki perilaku disiplin selama daring. Dengan adanya tugas yang diberikan sekolah, dapat membuat anak menjadi rajin dalam mengerjakan tugas. Biasanya anak mencari jawaban menggunakan internet, sehingga dapat memudahkan dan membentuk perilaku disiplin yang baik pada anak. Hal itu dapat di lihat pada pengumpulan tugas dari sekolah.

2) Perilaku tanggung jawab

Selama proses pembelajaran daring terdapat 76,53% anak memiliki rasa tanggung jawab dalam mengerjakan tugas dengan waktu yang telah ditentukan. Hal ini menunjukkan bahwa *gadget* memiliki dampak positif bagi diri anak.

3) Perilaku peduli sosial

Pembelajaran secara daring dapat membuat anak memiliki peduli sosial yang baik, yaitu terdapat 73,87% anak yang menggunakan *gadget* untuk menghubungi temannya untuk menanyakan kabar, melepas rindu, menyelesaikan tugas, serta menanyakan materi apa saja yang telah diberikan oleh guru. Selain itu, anak juga menggunakan *gadget* untuk menghubungi keluarga dan kerabat agar silaturahmi tetap terjaga.

4) Perilaku religious

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nafaida ditemukan bahwa terdapat 76,80% *gadget* berdampak positif terhadap perilaku *religious* anak. Penggunaan *gadget* selama pandemi Covid-19 membuat ibadah anak terkontrol karena wajib merekam dalam setiap hari sebagai penilaian dari sekolah [23].

b. Dampak negatif pada anak

Handriyanto juga mengungkapkan bahwa *gadget* dapat menimbulkan dampak positif dan negatif pada perkembangan anak. Dampak positif yang pertama adalah dapat melatih daya pikirnya dengan melihat gambar, angka, tulisan dalam bentuk video, sehingga secara tidak sadar telah terjadi proses belajar. Kedua, dapat membentuk rasa percaya diri pada anak seperti ketika memenangkan game.

Adapun dampak negatifnya adalah dapat menurunkan konsentrasi belajar anak yang disebabkan ketika belajar ingatannya teringat pada *game*. Kedua, anak menjadi malas belajar membaca, menulis, mengerjakan tugas. Ketiga, anak menjadi anti sosial karena sering berinteraksi dengan *gadget* di rumah dibandingkan orang-orang sekitar. Keempat, dapat merusak mata yang diakibatkan radiasi dari *gadget* dan akan berpengaruh pada otak. Kelima, terjadinya perubahan perilaku berdasarkan dari apa yang di lihatnya.

Dampak negatif yang ditimbulkan *gadget* akan jauh lebih parah apabila tidak ada pengawasan dari orang tua. Ketika anak bermain *gadget* tanpa pengawasan dari orang tua, maka rentan sekali untuk mengakses situs-situs yang dapat membahayakan

perkembangan otak dan perilaku anak. Berikut beberapa perubahan perilaku pada anak yang disebabkan oleh penggunaan *gadget* secara berlebihan:

1) Perilaku tidak patuh pada orang tua

Salah satu penelitian yang dilakukan oleh Ahmad tentang hubungan tingkat kecanduan *gadget* dengan gangguan emosi dan perilaku, mengungkapkan bahwa menyebabkan terjadinya kesenjangan antara anak dengan orang tua, teman sebaya, dan lingkungannya. Bahkan dapat menjadikan anak menjadi susah ketika di ajak berkomunikasi, menjadi tidak peduli dan kurang respon ketika orang tua mengajaknya berbicara [24].

Nurhalipah juga menegaskan, dampak negatif dari *gadget* ialah dapat membuat anak lebih mementingkan *gadget* daripada perintah orang tua. Ketika orang tua memerintahkan untuk melakukan sesuatu, namun anak tidak memperdulikannya dan tetap melanjutkan permainannya. Sehingga menciptakan hubungan yang kurang baik antara orang tua dan anak.

2) Perilaku emosi

Hasanah dalam penelitiannya menyebutkan bahwa penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi perilaku anak dalam aspek intelektual dan emosional. *Gadget* memiliki dampak yang kurang baik untuk kecerdasan intelektual dan emosional pada anak. Hal yang sama juga diungkapkan oleh Fitriana yang mengatakan bahwa remaja yang kecanduan *gadget* akan mempengaruhi perilakunya, seperti lebih mudah marah, gelisah, dan mengurung diri [25].

Anak dianggap kecanduan bermain *gadget* apabila intensitas penggunaannya lebih dari 2 jam dalam sehari. Apabila *gadget*nya diambil atau tidak diberikan, maka dapat menimbulkan perilaku emosi pada anak seperti menangis, marah, berteriak, bahkan sampai memukul. Seorang pecandu *gadget* tidak akan tahan apabila harus berpisah dengan *gadget* dalam waktu yang lama, pikirannya akan terus tertuju pada *gadget*. Apabila belum mendapatkannya, maka akan menimbulkan rasa gelisah pada anak.

3) Perilaku malas belajar

Akibat dari *gadget* ini anak kecanduan bermain *game* sehingga mempengaruhi perilaku anak dari rajin menjadi malas. Seperti malas membaca, menulis, mengerjakan tugas, sehingga konsentrasi dan semangat anak berkurang dan prestasi belajar menurun. Semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget* terhadap anak, maka akan semakin menumbuhkan rasa malas pada anak.

Seperti yang diungkapkan oleh Jarot dalam penelitiannya yang mengatakan anak akan menjadi malas bergerak, malas keluar rumah, malas berolahraga, dan bentuk-bentuk malas lainnya [14]. Hal yang sama juga diungkapkan oleh psikolog Rahmi, bahwa *gadget* dapat membuat anak kesulitan untuk berkonsentrasi ketika belajar, menjadikan anak cepat bosan, dan kesulitan dalam memecahkan suatu permasalahan.

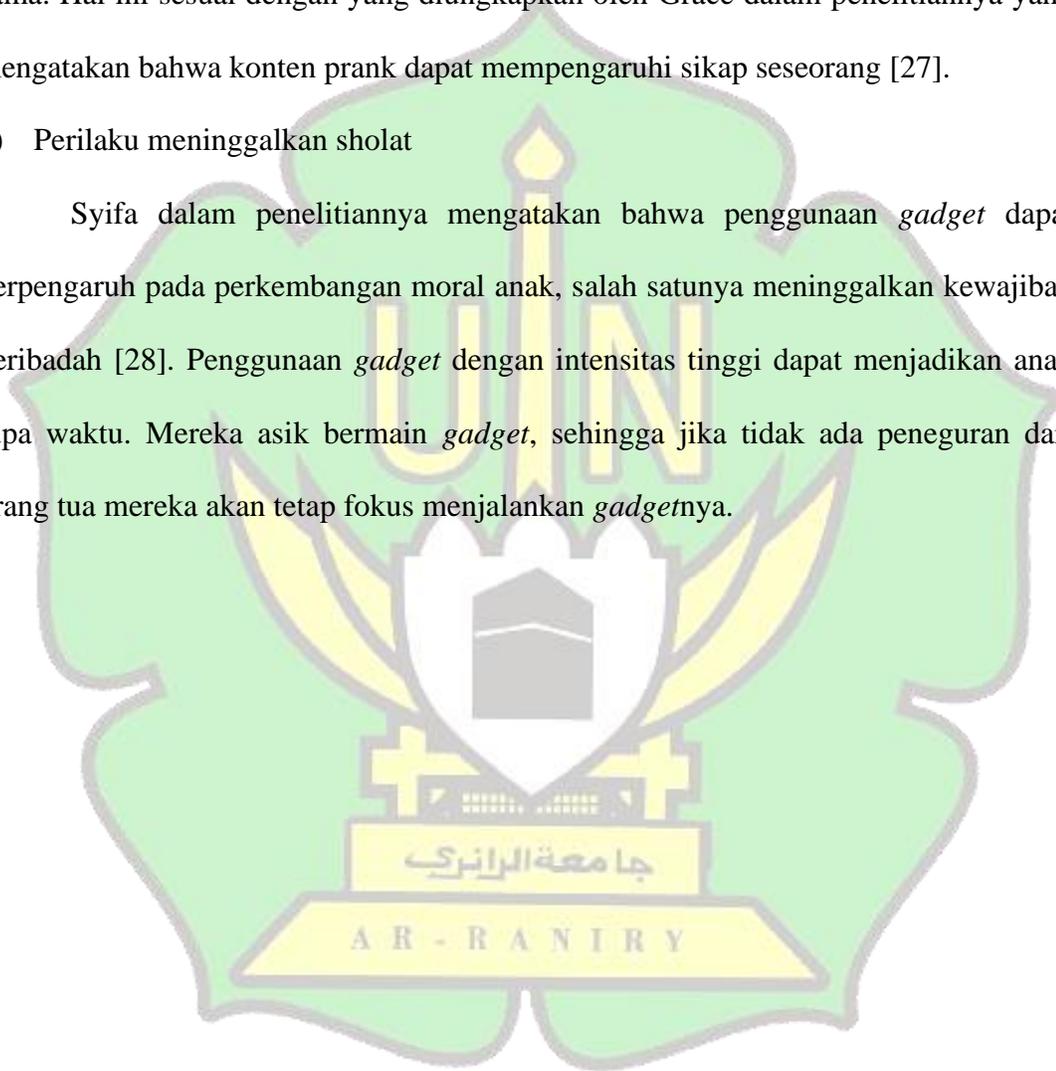
4) Perilaku meniru

Handriyanto mengungkapkan bahwa *gadget* dapat mempengaruhi perilaku anak, salah satunya seperti suka meniru perilaku yang ada dalam *gadget*, tergantung

dari apa yang dilihatnya [26]. Media sosial yang banyak di akses oleh anak-anak adalah *youtube*. Salah satu konten yang paling diminati adalah konten prank. Tersebaranya video-video prank dapat memotivasi anak untuk menirukan hal yang sama. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Grace dalam penelitiannya yang mengatakan bahwa konten prank dapat mempengaruhi sikap seseorang [27].

5) Perilaku meninggalkan sholat

Syifa dalam penelitiannya mengatakan bahwa penggunaan *gadget* dapat berpengaruh pada perkembangan moral anak, salah satunya meninggalkan kewajiban beribadah [28]. Penggunaan *gadget* dengan intensitas tinggi dapat menjadikan anak lupa waktu. Mereka asik bermain *gadget*, sehingga jika tidak ada peneguran dari orang tua mereka akan tetap fokus menjalankan *gadgetnya*.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Pendekatan kualitatif ini digunakan untuk memahami fenomena-fenomena yang terjadi dari sudut pandang subjek. Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak (sebagai informan utama) dan orang tua (sebagai informan pendukung). Penentuan subjek dilakukan dengan teknik purposive sampling dengan kriteria yaitu orang tua dan anak-anak yang berdomisili di Gampong Panteriek, dan bermain *youtube* atau *game*.

Pendekatan penelitian bersifat deskriptif, karena penulis nanti akan menggambarkan pemecahan masalah yang di analisis dengan menggambarkan keadaan objek penelitian sesuai dengan fakta-fakta yang ada. Sesuai dengan penelitian ini yang mempunyai tujuan untuk mendeskripsikan bagaimana pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak.

B. Lokasi Penelitian

Dalam penelitian ini penulis mengambil lokasi di Gampong Panteriek, Kecamatan Lueng Bata, Banda Aceh. Adapun alasan dipilih lokasi ini adalah karena melihat terjadinya perubahan perilaku pada anak, sehingga akan memudahkan penulis untuk mendapatkan informasi dan data sesuai rumusan dan tujuan penelitian.

C. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek penelitian

Subjek penelitian adalah orang yang dimintai keterangan atau informasi yang berkaitan dengan tujuan penelitian. Keterangan tersebut didapatkan dengan memberikan pertanyaan yang dapat dilakukan secara lisan atau pun tulisan. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah orang tua anak sebanyak 5 orang.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah sesuatu yang ingin diteliti, atau yang lebih dikenal dengan variabel yang akan di teliti. Adapun objek dalam penelitian ini yaitu pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak.

D. Informan Penelitian

Meolog menjelaskan bahwa penetapan informan penelitian dapat dilakukan dengan metode purposive. Peneliti akan menetapkan jumlah informan berdasarkan anggapan bahwa informan tersebut dapat memberikan informasi yang sesuai dengan dengan rumusan penelitian.

Untuk itu, jumlah informan dalam penelitian ini adalah sebanyak 10 orang. Diantaranya 5 orang anak-anak yang akan di observasi, dan 5 orang tua yang akan di wawancarai. Informan nanti akan dipilih secara purposive sampling dengan kriteria anak-anak yang bermain youtube atau game dan berdomisili di Gampong Panteriek.

Tabel 3. 1 Nama-nama Informan

No	Nama Anak	Orang Tua
1	FN	NN
2	AQ	EV
3	HK	RI
4	HN	SA
5	MY	HR

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan instrumen non tes, yaitu dengan menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Adapun kisi-kisi instrumennya adalah sebagai berikut:

a. Instrumen Wawancara

Tabel 3. 2 Instrumen Wawancara
Pertanyaan

No	Pertanyaan
1	Bagaimana tanggapan Bapak/Ibu tentang penggunaan <i>gadget</i> pada anak?
2	Apakah Bapak/Ibu termasuk orang tua yang membolehkan anak untuk bermain <i>gadget</i> ?

3	Biasanya apa yang sering di mainkan oleh anak ketika bermain <i>gadget</i> ?
4	Adakah syarat tertentu tentang penggunaan <i>gadget</i> ? dan kira-kira berapa jam dalam sehari anak bermain <i>gadget</i> ?
5	Bagaimana tanggapan Bapak/Ibu tentang aplikasi yang sering dimainkan anak (<i>game online/youtube</i>) yang sering digemari oleh anak-anak?
6	Bagaimana dengan <i>gadget</i> yang digunakan sebagai media belajar, apakah ada syarat tertentu tentang pemilihan aplikasinya?
7	Sebaiknya pada usia berapa orang tua mulai memperkenalkan <i>gadget</i> kepada anak?
8	Apa benar <i>gadget</i> dapat mempengaruhi perilaku anak? kalau iya/ada, perubahan perilaku apa yang terjadi pada anak ketika sebelum dan sesudah menggunakan <i>gadget</i> ?
9	Seberapa besar peran orang tua dalam mengontrol anaknya ketika bermain <i>gadget</i> ?
10	Upaya apa yang akan Bapak/Ibu lakukan dalam mengatasi perubahan perilaku pada anak yang disebabkan penggunaan <i>gadget</i> ?

b. Instrumen Observasi

Tabel 3. 3 Instrumen Observasi

No	PERILAKU YANG DIAMATI	DESKRIPSI
1.	PERILAKU ANAK DALAM HAL IBADAH	
	<ul style="list-style-type: none"> a. Menjaga sholat 5 waktu b. Tidak berkata kotor c. Rajin mengaji 	
2.	PERILAKU ANAK KEPADA ORANG TUA	
	<ul style="list-style-type: none"> a. Hormat dan patuh terhadap orang tua walaupun sedang bermain <i>gadget</i> b. Berbicara dengan santun walaupun sedang bermain <i>gadget</i> 	
3.	PERILAKU ANAK KEPADA DIRI SENDIRI	
	<ul style="list-style-type: none"> a. emosi b. meniru apa yang di lihat dari <i>gadget</i> 	
4.	PERILAKU ANAK KETIKA PROSES BELAJAR	
	<ul style="list-style-type: none"> a. Fokus ketika belajar b. Tidak bermain <i>gadget</i> ketika belajar c. Semangat dalam mengerjakan tugas 	

2. Pengumpulan data

a. Wawancara

Wawancara merupakan sebuah percakapan antara dua orang atau lebih yang pertanyaannya diajukan oleh penulis kepada subjek untuk dijawab. Metode ini digunakan untuk memperoleh informasi atau data tentang penggunaan gadget oleh anak. Penulis akan melakukan wawancara semi terstruktur secara langsung kepada orang tua yang berpacu pada pedoman namun sifatnya masih terbuka. Dan pihak yang akan di wawancarai adalah orang tua sebanyak 5 orang.

b. Observasi

Metode observasi dilakukan untuk memperoleh informasi tentang perilaku anak seperti yang terjadi dilapangan. Dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap informan di Gampong Panteriek. Untuk menganalisis lebih dalam lagi, peneliti akan melakukan observasi terhadap anak sebanyak 5 orang.

Teknik observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi non partisipan. Menurut Meolog, teknik observasi non partisipan pengamat hanya melakukan satu jenis yaitu mengadakan pengamatan. Disini peneliti tidak ikut serta dalam kegiatan, akan tetapi hanya berperan mengamati kegiatan.

c. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan sebagai pendukung dalam penelitian ini, yaitu dengan mencari data yang relevan. Data yang dimaksud adalah tentang kegiatan apa saja

yang dilakukan oleh anak-anak Gampong Panteriek, dan meminta data dan informasi baik angka, arsip dan gambar di kantor keuchik Gampong Panteriek.

F. Teknik Analisis Data

Analisis adalah suatu langkah mengelompokkan, membuat suatu uraian, serta meningkatkan data sehingga mudah untuk dibaca. Tujuan analisis data adalah untuk menyederhanakan sehingga dengan mudah memahaminya. Pada penelitian ini berwujud kata-kata, kalimat-kalimat, atau paragraf-paragraf yang ditampilkan dalam bentuk narasi yang bersifat deskriptif, yaitu dengan menggunakan kata-kata.

Tujuan dari analisis ini adalah untuk menggambarkan kejadian yang faktual dan akurat mengenai fakta-fakta yang terjadi selama penelitian yang dilakukan di Gampoeng Panteriek. Penelitian ini dilakukan dengan membaca data yang telah di olah menjadi kata-kata, kalimat, atau paragraf yang ditampilkan bentuk narasi dan bersifat deskriptif. Adapun analisis data menggunakan teori Miles dan Huberman:

1. Reduksi Data

Dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi yang didapatkan, kemudian data tersebut akan di pilih dan di pilah sesuai dengan data yang ingin di dapatkan. Dengan melakukan reduksi data akan memberikan gambaran yang jelas tentang pengaruh gadget terhadap perilaku anak. Adapun langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a) Penulis mengumpulkan/merangkum data-data yang sudah di dapatkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi.
- b) Kemudian data-data tersebut di pilih dan hanya mengambil informasi yang berkaitan dengan topik pembahasan peneliti.
- c) Lalu dituliskan dalam sebuah tabel agar mendapatkan gambaran yang jelas dan mudah dipahami.

2. Penyajian Data

Setelah mereduksi data, maka data-data yang sudah didapatkan akan ditampilkan dalam bentuk uraian singkat. Penulis akan mengungkapkan apa yang sebenarnya terjadi dari hasil pengumpulan data wawancara, observasi, dan dokumentasi.

3. Verifikasi dan Kesimpulan

Untuk melakukan verifikasi atau kesimpulan, peneliti akan melakukan proses pengecekan data untuk memastikan keabsahan dan kevalidannya. Adapun langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a) Membuat tabel dengan format: No, Item Hasil Penelitian, Wawancara, Observasi, Dokumentasi, Interpretasi.
- b) Menuliskan data-data yang sudah didapatkan pada tabel tersebut.
- c) Menyimpulkan data-data yang sudah di dapatkan pada kolom interpretasi.

G. Teknik Keabsahan Data

1. Credibility (Standar Kredibilitas)

Standar kredibilitas ini identik dengan validitas internal pada penelitian Standar kredibilitas ini identik sekali dengan validitas internal pada penelitian secara kualitatif. Yang mana kredibilitas ini dilakukan agar dapat meningkatkan tingkat kepercayaan terhadap hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti. Banyak sekali upaya yang dapat dilakukan dalam teknik uji kepercayaan terhadap data hasil penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

- a. Memperpanjang keikutsertaan peneliti dalam segala proses pengumpulan data di lapangan. Karena dengan semakin lama peneliti terlibat dalam pengumpulan data, maka akan semakin memungkinkan pula tingkat kepercayaan data yang di peroleh peneliti.
- b. Melakukan observasi secara sungguh-sungguh, terus-menerus dan menyeluruh, sehingga peneliti dapat memahami lebih dalam mengenai segala fenomena yang diteliti.
- c. Melakukan trigulasi baik pada metode, sumber data, maupun pada pengumpulan data sehingga peneliti dapat memperoleh informasi dengan variasi yang seluas-luasnya dan selengkap-lengkapny.
- d. Melibatkan teman sejawat yang tidak melakukan penelitian untuk diajak berdiskusi, sehingga dapat memberi masukan bagi peneliti terhadap penelitian yang dilakukan.

- e. Melakukan analisis/ kajian kasus negatif, yang mana dapat membantu sebagai pembanding dan juga dapat mempertajam hasil penelitian.
- f. Melacak kesesuaian dan juga kelengkapan hasil analisis data.
- g. Melakukan pengecekan bersama-sama anggota penelitian untuk meningkatkan tingkat kepercayaan terhadap hasil data penelitian.

2. Transferability (Standar Transferabilitas)

Transferabilitas merupakan validitas internal yang ada dalam penelitian kualitatif. Prinsip awal transferabilitas ini adalah penilaian dari pembaca laporan penelitian. Apabila para pembaca laporan penelitian ini memperoleh gambaran serta pemahaman yang jelas tentang penelitian yang dilakukan, maka hasil penelitian kualitatif tersebut memiliki nilai transferabilitas yang tinggi.

3. Dependability (Standar Dependabilitas)

Semakin konsisten yang peneliti lakukan dalam keseluruhan proses penelitian, baik itu dalam kegiatan pengumpulan informasi/ data, interpretasi temuan, maupun dalam melaporkan hasil dari penelitian, maka akan semakin memenuhi tingkat dependabilitas. Hal ini kurang lebih hampir menyerupai bentuk standar reliabilitas (keterandalan) yang terdapat pada penelitian kualitatif. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengecek dependabilitas ini adalah dengan melakukan pemeriksaan terhadap dependabilitas itu sendiri. Dan hal ini dapat dilakukan oleh auditor yang independen, dengan cara memeriksa kembali seluruh hasil penelitian.

4. Confirmability (Standar Konfirmabilitas)

Pada standar konfirmabilitas secara terfokus lebih menekankan kepada audit (pemeriksaan) kualitas dan juga kepastian hasil dari penelitian. Apakah benar data yang diperoleh tersebut berasal dari lapangan ataupun tidak. Dalam pemeriksaan ini, biasanya sering dilakukan bersamaan dengan audit dependabilitas.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Tanggapan Orang Tua Terhadap Perubahan Perilaku Anak Akibat *Gadget*

Untuk memperkuat hasil observasi yang telah dilakukan, peneliti melakukan wawancara bersama orang tua anak yaitu Ibu NN, Ibu EV, Ibu RI, Ibu SA, dan Ibu HR dengan tanggapan yang berbeda-beda. Berikut hasil wawancara bersama informan:

Tabel 4. 1 Pertanyaan pertama; Bagaimana tanggapan Bapak/ibu tentang penggunaan gadget terhadap anak?

No	Informan	Jawaban
1.	Ibu NN	“Kalau menurut ibu <i>gadget</i> itu sebenarnya bagus. Ada juga segi positif dan negatifnya. Kalau seandainya bagi anak-anak, mungkin sering digunakan untuk bermain <i>game</i> . Ada juga segi positifnya, gadget itu bisa untuk proses belajar mengajar. Dikarenakan sekarang kita belajarnya melalui internet atau daring, sehingga tanpa adanya <i>gadget</i> , anak-anak tidak bisa belajar, tidak bisa terjangkau untuk menyelesaikan soal”.
2.	Ibu EV	“Sebenarnya kalau untuk segi pendidikan boleh, tapi kalau untuk di luar pendidikan sangat tidak dibenarkan

		sebenarnya.
3.	Ibu RI	“Tidak bagus, karena anak ibu kerjanya setiap hari main <i>gadget</i> aja. Terus perilakunya juga berubah jadi jahat”.
4.	Ibu SA	“Sebenarnya tidak bagus, karena bermain <i>gadget</i> itu bisa merusak pikiran dan mata anak”.
5.	Ibu HR	“Dapat merusak anak-anak, maka jangan salah dipergunakan. Ada baik dan negatifnya .Tapi tetap kita kontrol dia jangan lepas terus”.

Berdasarkan dari jawaban yang diberikan oleh informan dapat disimpulkan bahwa besar pengaruh gadget terhadap anak. *Gadget* memiliki dampak positif dan negatif. Tetapi lebih dominan ke negatifnya. Positifnya dapat membantu proses belajar mengajar, dan negatifnya dapat membuat anak kecanduan bermain *gadget*, merusak mata, dan merubah perilaku.

Tabel 4. 2 Pertanyaan kedua; Apakah bapak/ibu termasuk orang tua yang membolehkan anak untuk bermain gadget?

No	Informan	Jawaban
1.	Ibu NN	“Bermain <i>gadget</i> kalau seandainya untuk hal positif, iya. Tapi untuk hal-hal negatif seperti main <i>game</i> , mungkin tidak”.
2.	Ibu EV	“Boleh, sebentar saja. Ada waktunya dia belajar, dan

		ada waktunya dia bermain <i>gadget</i> ”.
3.	Ibu RI	“Sebenarnya tidak, karena melawan kali gara-gara hp berubah 100 derajat”
4.	Ibu SA	“Ada, sekali-sekali”.
5.	Ibu HR	“Sebenarnya tidak boleh, ada waktu-waktunya. Kalau sebentar saja boleh”.

Berdasarkan dari jawaban yang diberikan informan dapat disimpulkan bahwa mereka termasuk orang tua yang membolehkan anaknya untuk bermain *gadget*, asalkan digunakan untuk hal yang positif dan dengan durasi waktu yang sebentar saja.

Tabel 4. 3 Pertanyaan ketiga; Biasanya apa yang sering dimainkan oleh anak ketika bermain *gadget*?

No	Informan	Jawaban
1.	Ibu NN	“Main game, game FF”
2.	Ibu EV	“Game pendidikan ada juga, seperti membaca, masalah kosa kata, sama game-game yang mobil-mobilan, <i>youtube</i> , itu yang di lihat tentang kartun”
3.	Ibu RI	“Game”
4.	Ibu SA	“ <i>Youtube</i> , upin- ipin, dan <i>game</i> ”.
5.	Ibu HR	“sering menonton mak beti, doraemon, <i>tiktok</i> kadang-kadang”

Dari hasil jawaban bersama informan dapat disimpulkan bahwa aplikasi yang sering dimainkan oleh anak-anak di Gampong Panteriek adalah bermain *game*, menonton *youtube*, dan *tiktok*. Video *youtube* yang banyak di akses oleh anak-anak Gampong Panteriek seperti kartun upin-ipin, doraemon, mak beti, dan video-video lucu lainnya.

Tabel 4. 4 Pertanyaan keempat; Adakah syarat tertentu tentang penggunaan gadget?

No	Informan	Jawaban
1.	Ibu NN	“Boleh, kalau hari-hari libur saya mengizinkan untuk bermain <i>gadget</i> , tapi harus ada pantauan dari orang tua”.
2.	Ibu EV	“Bisa bermain hp, tapi dia harus belajar juga”.
3.	Ibu RI	“Ada syaratnya, asalkan tugas sekolah selesai”.
4.	Ibu SA	“Tidak ada, kalau diminta kadang-kadang kasih, kadang-kadang tidak”.
5.	Ibu HR	“Sebentar saja, asalkan jangan lama, terus saya lihat juga apa yang di buka di hp itu”.

Berdasarkan jawaban yang diberikan informan dapat disimpulkan bahwa para orang tua memberikan persyaratan kepada anak. Persyaratannya berbeda-beda, ada yang membolehkan anaknya menggunakan *gadget* di hari libur dengan pantauan orang tua, sebentar saja, dan tugas sekolah dapat terselesaikan. Dan ada juga orang tua yang tidak memberikan persyaratan apapun.

Tabel 4. 5 Pertanyaan; Berapa jam dalam sehari anak bermain *gadget*?

No	Informan	Jawaban
1.	Ibu NN	“2 jam sudah selesai, kalau lebih dari 2 jam nanti akan diberi denda seperti nyapu, cuci piring”.
2.	Ibu EV	“Paling cepat 15 menit, paling lama setengah jam”.
3.	Ibu RI	“Sampai 4 jam, dari jam 12 sampai jam 4 sore”.
4.	Ibu SA	“ Tidak sampai 1 jam”.
5.	Ibu HR	” Paling lama 1 jam”.

Dari hasil jawaban dari informan dapat disimpulkan bahwa durasi penggunaan *gadget* oleh anak beragam, ada yang 30 menit, 1 jam, 2 jam, bahkan 4 jam dalam sehari. Anak-anak yang bermain *gadget* melebihi 2 jam dalam sehari tergolong penggunaan *gadget* dengan intensitas tinggi atau lebih dikenal dengan kecanduan *gadget*. Sari dan Mitsalia dalam penelitiannya mengatakan bahwa penggunaan *gadget* dengan intensitas yang baik untuk anak-anak adalah dengan durasi kurang dari 30 menit per hari, dengan penggunaan maksimal 2 kali pemakaian dalam sehari.

Tabel 4. 6 Pertanyaan kelima; Bagaimana tanggapan Bapak/Ibu tentang *game online*?

No	Informan	Jawaban
1.	Ibu NN	“Tidak bagus, karena mempengaruhi pola pikirnya, yaitu tidak bisa membaca. Karena <i>gadget</i> itu sangat mempengaruhi, untuk otak anak itu tidak bagus”.
2.	Ibu EV	“Lebih ke negatifnya, dia pun belajar sudah kurang sekarang”.
3.	Ibu RI	“Negatif, gara-gara itu tidak suka, gara-gara <i>game</i> berubah jadi malas. Kalau kita suruh sering bilang bentar lagi, suka tunda-tunda”.
4.	Ibu SA	“Sering kali bilang tunggu dulu bentar”
5.	Ibu HR	“Maksudnya yang namanya ekonomi, bentar-bentar habis paket”

Dari hasil yang didapatkan dari informan dapat disimpulkan bahwa *game* memberikan dampak negatif kepada anak. Seperti mempengaruhi pola pikir, membuat anak tidak bisa membaca, semangat belajar berkurang, suka menunda-nunda perintah orang tua, dan mengalami kerugian ekonomi karena cepat habis paket.

Tabel 4. 7 Pertanyaan ke enam; Bagaimana dengan *gadget* yang digunakan sebagai media belajar?

No	Informan	Jawaban
1.	Ibu NN	“Sangat bagus”.
2.	Ibu EV	“Sebenarnya boleh, karena selama ini belajarnya daring”.
3.	Ibu RI	“Oh mau..itu boleh”.
4.	Ibu SA	“Kalau untuk belajar boleh”.
5.	Ibu HR	“Kalau belajar iya, kalau tidak tau dia tanyak <i>google</i> , bahkan pandai dia sama saya”.

Berdasarkan jawaban yang di dapatkan dari informan dapat disimpulkan bahwa orang tua sangat setuju apabila *gadget* digunakan sebagai media belajar. Biasanya mereka menggunakan mesin pencarian seperti *google* untuk mencari jawaban soal yang diberikan oleh guru.

Tabel 4. 8 Pertanyaan ke tujuh; Upaya apa yang akan Bapak/Ibu lakukan dalam mengatasi perubahan perilaku pada anak yang disebabkan penggunaan *gadget*?

No	Informan	Jawaban
1.	Ibu NN	“Stop, diberhentikan untuk bermain <i>gadget</i> . Upaya lain adalah penanaman akidah akhlaknya, agamanya sejak dini”.
2.	Ibu EV	“ Harus kita pantau dari dekat, biasanya kita pantau melalui pendidikan. Gimana yang halal dan yang haram, kita bisa

		lihat apa saja yang dibuka”
3.	Ibu RI	“Nggak tau juga..apa yaa”
4.	Ibu SA	“ Saya lihat apa yang dia nonton ketika bermain <i>gadget</i> , sering saya kasih tau sama dia mana yang baik dan mana yang tidak, mana yang boleh dan mana yang tidak boleh”.
5.	Ibu HR	“Di ingatkan, dilarang. Kalau kedapatan melakukan hal-hal yang aneh tidak akan kasih lagi. Kalau misalkan dia melawan dengan kita gara-gara hp, ya tidak akan kasih lagi”.

Berdasarkan hasil yang didapatkan melalui informan dapat disimpulkan bahwa, upaya yang dilakukan orang tua dalam mengatasi perubahan perilaku yang disebabkan oleh *gadget* pada anak adalah dengan melakukan pengontrolan dan memberikan pemahaman kepada anak tentang penggunaan *gadget* yang sebenarnya. Selain pemahaman tentang *gadget*, pemahaman tentang agama menjadi penting ditanamkan kepada anak sejak dini. Agar dimana pun anak berada, baik dalam pengontrolan ataupun tidak dalam pengontrolan orang tua, dia tetap akan menggunakan *gadget* untuk hal kebaikan. Sehingga dengan pemahaman agama yang baik pada anak, dapat membuat anak memiliki prinsip hidup dan tidak mudah terpengaruh dengan hal-hal negatif yang terdapat pada *gadget*.

2. Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Anak

Untuk mengetahui lebih lanjut tentang perubahan perilaku pada anak yang disebabkan oleh pengaruh *gadget*, maka penulis mengajukan pertanyaan kepada informan. Adapun hasil dari wawancara adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 9 Pertanyaan pertama; Sebaiknya pada usia berapa orang tua mulai memperkenalkan *gadget* kepada anak?

No	Informan	Jawaban
1.	Ibu NN	“Mungkin usia dia sekolah, paling sd kelas satu, apalagi zaman sekarang <i>gadget</i> itu diutamakan.
2.	Ibu EV	“kelas 1 SMP”
3.	Ibu RI	“kelas 2 SMP”
4.	Ibu SA	“kelas 6 SD”
5.	Ibu HR	“SD kelas 3,4,5,6. Maksudnya kalau pelajarannya sudah lumayan tinggi”.

Dari hasil wawancara penulis menemukan bahwa orang tua banyak yang memilih pada usia sekolah dasar (SD) untuk memperkenalkan *gadget* pada anak. Sedangkan dua informan menjawab pada saat anak Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Tabel 4. 10 Pertanyaan kedua; Apa benar gadget dapat mempengaruhi perilaku anak? Kalau iya, perubahan perilaku apa yang terjadi pada anak ketika sebelum dan sesudah menggunakan *gadget*?

No	Informan	Jawaban
1.	Ibu NN	“Sangat banyak, ada positif dan negatifnya. Positifnya anak yang tidak bisa belajar membaca, gara-gara gadget bisa membaca. Ada juga perilaku aneh, kalau dia main game kalah, dia berteriak sendiri. Emosi meledak-ledak, emosi meningkat. Kemudian suka memperagakan apa yang ada di tiktok di depan kaca, goyang sendiri, ketawa sendiri”.
2.	Ibu EV	“Sangat mempengaruhi, dulu langsung gerak kalau disuruh”.
3.	Ibu RI	“ Iya jelas, ketika tidak ada hp, apa yang kita suruh ‘iya mak’. Sekarang, tunggu dulu mak, sikit lagi, satu orang lagi. Kalau tidak di kasih marah dia, nangis, banting-banting pintu, dan berkata kotor”.
4.	Ibu SA	“Ada, sering dia pukul adiknya”.
5.	Ibu HR	“Tidak juga, tergantung orang tuanya. Kalau kita arahkan ke arah yang baik, maka baik dia. Tergantung pemakaian kita”.

Bersadarkan hasil yang didapatkan dari informan dapat disimpulkan bahwa 4 dari 5 informan sepakat bahwasanya gadget dapat mempengaruhi perilaku anak. Baik

perilaku baik maupun perilaku buruk. Tapi disini peneliti menemukan lebih banyak berpengaruh pada perilaku buruk daripada perilaku baik. Adapun perubahan perilaku yang terjadi adalah emosi yang meledak-ledak, memukul adik, menunda-nunda perintah orang tua, dan meniru goyangan *tiktok*.

Tabel 4. 11 Pertanyaan ketiga; Seberapa besar peran orang tua dalam mengontrol anaknya ketika bermain *gadget*?

No	Informan	Jawaban
1.	Ibu NN	“Sangat besar sekali, menurut saya <i>gadget</i> itu sangat berpengaruh bagi anak dalam bermain game. Tapi kalau seandainya ia memakai untuk hal-hal positif, tidak ada masalah. kalau untuk hal-hal yang negatif seperti bermain <i>tiktok</i> , <i>game</i> , dan yang sejenisnya, itu menurut saya tidak baik”.
2.	Ibu EV	“ Iya , harus kita kontrol jangan sampai dia membuka yang aneh-aneh, cara mengontrolnya kita disamping”.
3.	Ibu RI	“Besar sekali, kalau dia lagi main harus dikontrol. terkadang saya hapus, nangis”
4.	Ibu SA	“Sering kontrol dia ketika bermain <i>gadget</i> ”
5.	Ibu HR	“Besar sekali, maksudnya tidak kasih begitu saja, karena takut nanti rusak mata”.

Dari hasil yang didapatkan dari informan dapat disimpulkan bahwa orang tua

memiliki peran yang sangat besar dalam mendidik anaknya, terlebih ketika bermain *gadget*. Pengawasan kepada anak ketika bermain *gadget* sangatlah penting, agar anak tidak mudah terpapar dengan konten-konten negatif yang akan merusak pikiran dan perilakunya.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang didapatkan maka dapat disimpulkan bahwa *gadget* berpengaruh pada perilaku anak, baik perilaku baik maupun perilaku buruk. Hal tersebut dibenarkan oleh orang tua yang merasakan terjadinya perubahan perilaku pada anak. Dampak positif yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* adalah dapat membantu proses belajar dan memudahkan anak dalam mengerjakan tugas.

Peneliti menemukan bahwa anak-anak di Gampong Panteriek menggunakan *gadget* hampir setiap hari. Dan intensitas penggunaannya mencapai lebih dari 2 jam per hari. Bahkan ada yang mencapai 4 jam dalam sehari. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Widya dalam penelitiannya tentang dampak negatif kecanduan *gadget* oleh anak yang mengatakan bahwa intensitas penggunaan *gadget* tergolong tinggi apabila anak menggunakannya lebih dari 120 menit per hari. Berdasarkan hal ini peneliti menyimpulkan bahwa anak-anak di Gampong Panteriek mengalami kecanduan *gadget*.

Adapun dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak adalah:

1. Perilaku ibadah

Dalam hal ibadah, mereka sering meninggalkan sholat dikarenakan keasikan bermain game. Ketika waktu sholat tiba, mereka masih saja asik bermain *gadget* dan melanjutkan *game online* bersama teman-temannya. Mereka mengerjakan sholat ketika ditempat pengajiannya saja, dan jika tidak di ingatkan oleh orang tua maka mereka tidak melaksanakan sholat. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Syifa dalam penelitiannya yang mengatakan bahwa *gadget* mempengaruhi aspek moral anak, salah satunya adalah meninggalkan kewajiban beribadah.

2. Perilaku terhadap orang tua

Dalam aspek perilaku terhadap orang tua, *gadget* dapat membuat anak sering menunda perintah orang tua. peneliti menemukan bahwa anak-anak yang sedang bermain *gadget* kemudian diperintahkan oleh ibunya untuk membeli sesuatu atau mengerjakan sesuatu, mereka banyak yang mengatakan “sebentar lagi, nanti saja, dan tunggu dulu”. Ketika *game*-nya selesai baru mereka melaksanakan perintah orang tua. Sehingga membuat kesenjangan antara anak dan orang tua. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Hidayat dalam penelitiannya yang mengatakan bahwa salah satu dampak negatif dari *gadget* ialah dapat membuat anak lebih mementingkan *gadget* daripada perintah orang tua. Ketika orang tua memerintahkan untuk melakukan sesuatu, namun anak tidak memperdulikannya dan tetap melanjutkan permainannya.

3. Perilaku emosional

Dalam aspek emosional, anak-anak yang kecanduan bermain *gadget* dapat membuat anak lebih cepat marah dan menangis. Apabila anak tidak diberi izin oleh orang tua untuk bermain *gadget*, maka dia akan menggunakannya secara sembunyi-sembunyi. Ketika kalah bermain *game* mereka akan merasa kesal dan berteriak, memukul, bahkan berkata kotor. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Fitriana yang mengungkapkan bahwa remaja yang kecanduan *gadget* dapat berpengaruh pada perilaku lebih mudah marah, gelisah, dan mengurung diri.

4. Perilaku meniru

Gadget dapat mempengaruhi anak dalam meniru sesuatu. Mereka meniru sesuatu berdasarkan dari apa yang mereka lihat atau informasi yang didapatkan. Salah satu perilaku meniru yang dilakukan adalah bergoyang ala *tiktok* dan merekamnya, menge-*prank* kawan dan orang tua dengan kata-kata yang terkenal di media sosial “tapi boong”, berkata “anjay”, dan berdandan ala artis lalu bernyanyi di depan cermin.

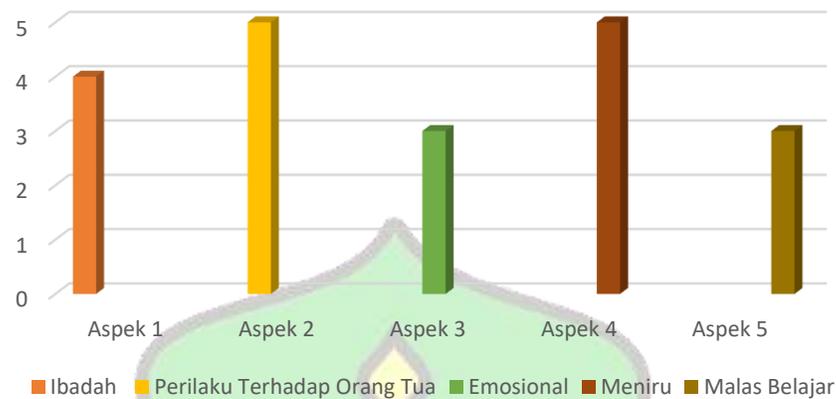
Aktivitas meniru ini mereka dapatkan dari hasil informasi yang mereka dapatkan dari media sosial seperti *game* dan tontonan di *youtube*. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Syeikh Taqiyuddin An-Nabhani dalam kitab *Nidzamal Islam*, bahwa manusia berperilaku berdasarkan informasi yang didapatkan. Hal yang sama juga diungkapkan oleh Grace bahwa konten *prank* dapat mempengaruhi sikap negatif seseorang.

5. Perilaku malas belajar

Dalam hal belajar *gadget* dapat membuat anak sulit untuk fokus dan menurunkan semangat belajar. Mereka lebih antusias bermain *gadget* daripada di suruh belajar oleh orang tuanya. Ketika di suruh belajar, ekspresi wajah menjadi cemberut, sehingga suasana belajar menjadi tidak menyenangkan. Kecanduan *gadget* inilah yang membuat fokus belajar anak teralih dengan teknologi *gadget* seperti *game* dan *youtube*. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh psikolog Rahmi bahwa *gadget* dapat membuat anak kesulitan untuk berkonsentrasi ketika belajar, menjadikan anak cepat bosan, dan kesulitan dalam memecahkan suatu permasalahan.

Berdasarkan hal ini dapat disimpulkan bahwa *gadget* memiliki pengaruh terhadap perilaku anak dalam hal ibadah, perilaku suka menunda perintah orang tua, perilaku emosi, perilaku meniru, dan perilaku malas belajar. Oleh karena itu diperlukan peran orang tua dalam melakukan pengontrolan dan pengawasan kepada anak, yaitu dengan memberikan informasi-informasi yang baik bagi pikiran dan psikologis anak. Karena dari informasi-informasi inilah yang dapat membentuk perilaku anak. Serta orang tua juga harus memberikan perilaku yang baik di depan anak.

Berikut ini merupakan jumlah data anak yang terpengaruh *gadget* yang mengakibatkan terjadinya perubahan perilaku pada anak. Yang terdiri dari 5 aspek, yaitu; aspek ibadah, perilaku terhadap orang tua, emosional, meniru, dan malas belajar.



Gambar 4. 1 Dampak Gadget pada Perilaku Anak

1. Gambaran Umum Gampong Panteriek

Secara geografis Gampong Panteriek berada pada Kecamatan Lueng Bata Kota Banda Aceh. Menurut orang-orang tua di gampong tersebut mengatakan bahwa Gampong Panteriek sudah ada sekitar tahun 1600 M. Hal ini dapat dibuktikan dengan sebuah peninggalan sejarah yang berupa penulisan kitab suci Al-Quran yang ditulis langsung oleh seorang ulama pada tahun 1732 M. Ulama tersebut bernama Syeikh Abdurrahman, atau yang biasa dikenal dengan panggilan Tgk Chik Panteriek. Dari nama beliau akhirnya gampong tersebut di beri nama Gampong Panteriek, lebih tepatnya pada tahun 2006. Menurut beberapa sejarawan Indonesia mengatakan bahwa Tgk Chik Panteriek merupakan salah satu tokoh ulama yang namanya tercatat dalam sejarah Indonesia.

Asal usul nama Panteriek berasal dari kata *Pante* yang artinya pantai, hal ini dikarenakan letak daerah gampong ini yang berdekatan dengan Krueng Aceh yang

terhubung sampai ke laut. Sementara kata *riek* yang berarti buah kelapa tua, hal ini dikarenakan banyaknya pohon kelapa yang ditemukan di pinggir pantai tersebut, sehingga disebutlah dengan nama Gampong Panteriek. Sejak tahun 1950 hingga sekarang Gampong Panteriek telah mengalami beberapa pergantian kepemimpinan.

Adapun susunan kepemimpinan di Gampong Panteriek adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 12 Nama-nama Keuchik Gampong Panteriek

No	Tahun	Keuchik	Sekretaris
1	1950-1955	Ismail	-
2	1955-1960	Ahmad	-
3	1960-1965	Budiman	-
4	1965-1975	M. Daud	-
5	1975-1985	Husen	-
6	1985-1990	M. Dahlan	-
7	1990-2000	Hadji Jakfar	-
8	2000-2005	Adnan H.Nurdin	Drs. Rizal Daud
9	2005-2011	Drs. Buchari	Azwir, S.Pd.I
10	2011-2016	Azwir, S.Pd.I	-
11	2016-2020	Afifuddin	Elfitrah Deliansyah
12	2021	PLT.Elfitrah Deliansyah	-

Sumber: Dokumen Rencana Pembangunan Jangka Menengah Gampong Panteriek

2. Kondisi Geografis

Gampong Panteriek memiliki luas wilayah sebesar 50 Ha dan merupakan salah satu dari sembilan gampong yang berada di Kecamatan Lueng Bata, Banda Aceh. Secara geografis, Gampong Panteriek berbatasan dengan:

- Utara : Gampong Lamseupeng
- Selatan : Gampong Lueng Bata
- Barat : Jalan T. Imuem Lueng Bata
- Timur : Sungai Krueng Aceh

Berikut dibawah ini nama-nama gampong yang termasuk dalam Kecamatan Lueng Bata Banda Aceh:

Tabel 4. 13 Luas Kecamatan Lueng Bata

No	Gampong	Luas (Ha)
1	Lamdom	73,8
2	Cot Masjid	34,6
3	Batoh	135,5
4	Lueng Bata	66,4
5	Blang Cut	52,2
6	Lampaloh	13,3
7	Sukadamai	30,2
8	Panteriek	51,3
9	Lamseupeng	76,8
Jumlah		534,1

Sumber: Data Badan Pusat Statistik Kota Banda Aceh

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa gampong yang paling kecil luasnya adalah Gampong Lampaloh, dan yang paling luas yaitu Gampong Batoh. Sementara Gampong Panteriek berada pada urutan ke enam terluas yang ada di Kecamatan Lueng Bata. Gampong Panteriek terdapat 4 dusun yakni, Dusun Kali, Dusun Bambu, Dusun Jeumpa (Cinta Kasih Timur), dan Dusun Seulanga (Dusun Cinta Kasih Barat). Menurut pemaparan orang tua gampong mengatakan bahwa Dusun Kali dan Dusun Bambu telah lebih dulu ada, sedangkan Dusun Jeumpa dan Dusun Seulanga baru ada pasca kejadian Tsunami Aceh pada tahun 2004 lalu. Dusun Jeumpa dan Dusun Seulanga terletak di Komplek Perumahan Budha Tzu Chi.

3. Jumlah Penduduk

Berdasarkan data rekapitulasi jumlah penduduk Gampong Panteriek Kecamatan Lueng Bata pada bulan maret 2021 berjumlah 4057 jiwa, diantaranya laki-laki 2181 jiwa dan perempuan 1876 jiwa. Sebagaimana yang tercantum dalam tabel dibawah ini:

Tabel 4. 14 Jumlah Penduduk Gampong Panteriek

No	Nama Dusun	Penduduk			
		KK	LK	PR	LK+PR
1	Dusun Bambu	145	346	252	598
2	Dusun Kali	145	285	289	574
3	Dusun Jeumpa	434	814	657	1471

4	Dusun Seulanga	435	736	678	1414
Jumlah		1159	2181	1876	4057

Sumber : Data Rekapitulasi Jumlah Penduduk Gampong Panteriek

4. Sarana Pendidikan

Di Gampong Panteriek terdapat beberapa bangunan sekolah negeri. Diantaranya, terdapat satu bangunan tingkat Taman Kanak-Kanak (TK), satu buah bangunan Sekolah Dasar (SD), dan sebuah bangunan Sekolah Menebghah Pertama (SMP). Selengkapnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4. 15 Jumlah Sekolah di Gampong Panteriek

Tingkat Pendidikan	Negeri	Swasta
TK	1	0
SD	1	0
SMP	1	0
Jumlah	3	0

Sumber: Data Badan Pusat Statistik (BPS) Kota Banda Aceh

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

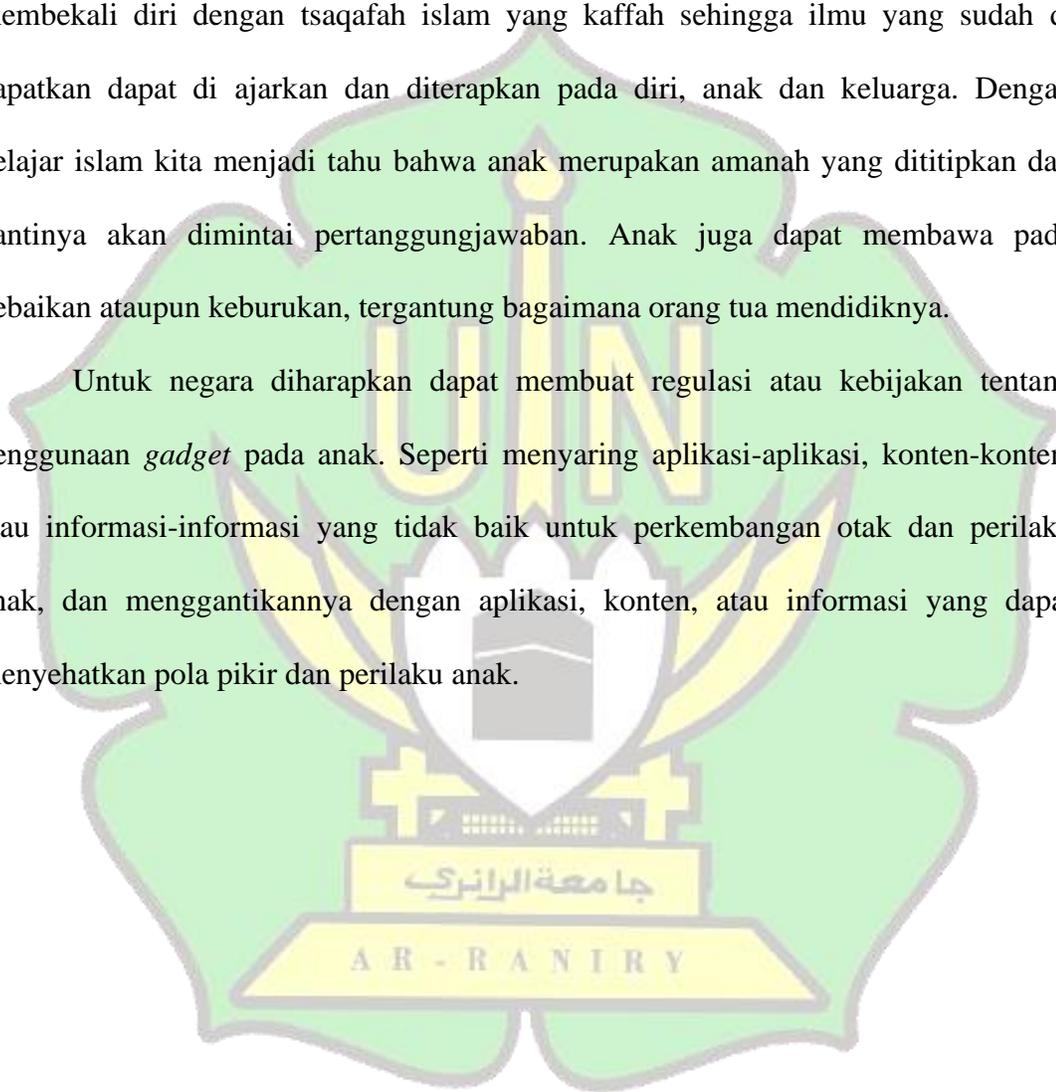
Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa *gadget* mempengaruhi perilaku anak dalam aspek ibadah, perilaku terhadap orang tua, emosi, meniru, dan belajar. Dari aspek ibadah, mereka sering meninggalkan sholat karena terlalu asik bermain *gadget*. Dari aspek perilaku kepada orang tua, mereka suka menunda-nunda apa yang diperintahkan. Penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat mempengaruhi perkembangan anak seperti lebih muda marah, kesal, menangis, dan memukul. Dari segi pembelajaran, dapat membuat fokus dan konsentrasi anak menurun. Dan dari tontonan yang mereka dapatkan dari *game* dan *youtube* dapat membuat anak suka berperilaku meniru.

Selain dampak negatif yang ditimbulkan, *gadget* juga memiliki dampak positif pada perilaku anak seperti membentuk rasa bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas dan membuat proses belajar berjalan dengan baik. Disinilah peran orang tua sangat diperlukan, seperti memberikan pemahaman yang benar tentang fungsi dan penggunaan *gadget*, memberikan pemahaman agama agar anak tidak mudah terpapar dengan dampak negatif yang disebabkan oleh penyalahgunaan *gadget* yang tidak semestinya, serta menjadi orang tua teladan yaitu dengan mencontohkan perilaku baik di depan anak.

B. Saran

Dari segi orang tua terutama ibu diharapkan untuk memahami posisinya sebagai madrasatul ula (sekolah pertama) bagi anak. Sehingga para ibu harus membekali diri dengan tsaqafah islam yang kaffah sehingga ilmu yang sudah di dapatkan dapat di ajarkan dan diterapkan pada diri, anak dan keluarga. Dengan belajar islam kita menjadi tahu bahwa anak merupakan amanah yang dititipkan dan nantinya akan dimintai pertanggungjawaban. Anak juga dapat membawa pada kebaikan ataupun keburukan, tergantung bagaimana orang tua mendidiknya.

Untuk negara diharapkan dapat membuat regulasi atau kebijakan tentang penggunaan *gadget* pada anak. Seperti menyaring aplikasi-aplikasi, konten-konten, atau informasi-informasi yang tidak baik untuk perkembangan otak dan perilaku anak, dan menggantikannya dengan aplikasi, konten, atau informasi yang dapat menyehatkan pola pikir dan perilaku anak.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Aprilia, A. Sriati, and S. Hendrawati, "Tingkat Kecanduan Media Sosial pada Remaja," *Jnc*, vol. 3, no. 1, pp. 41–53, 2018.
- [2] G. Wisnu Saputra, M. Aldy Rivai, M. Su, S. Lana Gust Wulandari, and T. Rosiana Dewi, "Pengaruh Teknologi Informasi Terhadap Kecerdasan (Intelektual, Spiritual, Emosional Dan Sosial) Studi Kasus: Anak-Anak," *Stud. Inform. J. Sist. Inf.*, vol. 10, no. 2, pp. 77–88, 2017, [Online]. Available: file:///C:/Users/User/Downloads/7755-21305-1-SM.pdf.
- [3] R. D. K. Wardhani, "Pengaruh gadget terhadap perkembangan psikologis bagi anak usia dini," (*JPPPAUD FKIP UNTIRTA*) *Junal Penelit. dan Pengemb. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 2, pp. 135–142, 2016.
- [4] M. Hasanah, "Muhimmatul Hasanah," *Indones. J. Islam. Early Child. Educ.*, vol. 2, no. 2, pp. 2017–214, 2017.
- [5] N. Amelia, M. Ali, and D. Miranda, "Peningkatan Aspek Perkembangan Nilai Agama Dan Moral Anak Usia 5-6 Tahun Tk Al-Ikhlas Ketapang," *J. Pendidik. dan Pembelajaran Untan*, vol. 2, no. 8, pp. 1–15, 2013.
- [6] R. Nurhalipah, M. Yustiana, and M. Muslih, "Pengaruh Gadget Terhadap Minat Belajar Pada," *Semansif*, vol. 2020, no. 1979–2328, pp. 172–177, 2020.
- [7] A. S. Cahyono, "Pengaruh media sosial terhadap perubahan sosial masyarakat di Indonesia," *J. ilmu Sos. ilmu Polit. diterbitkan oleh Fak. Ilmu Sos. Polit. Univ. Tulungagung*, vol. 9, no. 1, pp. 140–157, 2016, [Online]. Available: <http://www.jurnal-unita.org/index.php/publiciana/article/download/79/73>.
- [8] D. L. Fay, "Pengaruh Media Sosial Tik Tok Terhadap Gaya Komunikasi Santri Taman Pendidikan Al-Quran Ar-Risalah," *Angew. Chemie Int. Ed.* 6(11), 951–952., 2021.
- [9] M. I. Al Ulil Amri, R. S. Bahtiar, and D. E. Pratiwi, "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar pada Situasi Pandemi Covid-19'," *Trapsila J. Pendidik. Dasar*, vol. 2, no. 02, p. 14, 2020, doi: 10.30742/tpd.v2i2.933.
- [10] Kursiwi, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V (Lima) Jurusan pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FTIK) Syarif Hidayatullah Jakarta," *Fak. Ilmu Tarb. dan Kegur.*, pp. 1–122, 2016.
- [11] Dalillah, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di SMA Darussalam Ciputat*. 2019.

- [12] S. Setianingsih, "Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas," *Gaster*, vol. 16, no. 2, p. 191, 2018, doi: 10.30787/gaster.v16i2.297.
- [13] Pranata dkk, "DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP INTERKSI SOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN," 2016.
- [14] R. Widya, "Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak Usia Dini Dan Penanganannya Di PAUD Ummul Habibah," *J. Abdi Ilmu*, vol. 13, no. 1, pp. 29–34, 2020, [Online]. Available: <http://jurnal.pancabudi.ac.id/index.php/abdiilmu/article/view/888>.
- [15] R. Syahrani, "Perilaku Yang Ditimbulkan Dari Kecanduan Game Online Pada Siswa SMP Negeri 1 Palu," *J. Psikol. Pendidik. dan Konseling J. Kaji. Psikol. Pendidik. dan Bimbing. Konseling*, vol. 1, no. 1, pp. 84–92, 2015.
- [16] D. Untuk, M. Salah, S. Syarat, G. Mencapai, and S. K. Masyarakat, *Literature review : faktor-faktor yang menyebabkan gaming disorder pada remaja di indonesia skripsi*. 2020.
- [17] N. L. G. M. W. G. N. S. Agustika, "Intensitas Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini," *J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 8, no. June, pp. 112–120, 2020.
- [18] I. No *et al.*, "Pengaruh Intensitas Menggunakan Aplikasi Tiktok Terhadap Perilaku Narsisme Remaja Muslim Komunitas Muser Jogja Squad," *PENINGGALAN Sej. SEBAGAI SUMBER BELAJAR Sej. DALAM PENANAMAN NILAI-NILA Kebangs. PENDAHULUAN Banyuwangi merupakan Wil. yang memiliki beberapa Drh. yang berpotensi memiliki situs peninggalan Sej. yang sampai saat ini masih ada namun kondisi*, vol. 1, no. 1, pp. 41–57, 2019, [Online]. Available: http://www.ghbook.ir/index.php?name=فرهنگ و رسانه های نوین&option=com_dbook&task=readonline&book_id=13650&page=73&chkhashk=ED9C9491B4&Itemid=218&lang=fa&tmpl=component%0Ahttp://www.albayan.ae%0Ahttps://scholar.google.co.id/scholar?hl=en&q=APLIKASI+PENGENA.
- [19] D. Prasanti and D. R. Fitrianti, "Pembentukan Karakter Anak Usia Dini: Keluarga, Sekolah, Dan Komunitas," *Pembentukan Anak Usia Dini keluarga, Sekolah, Dan Komunitas*, vol. 2, no. 1, p. 15, 2018.
- [20] N. Nurfirdaus and Risnawati, "Studi Tentang Pembentukan Kebiasaan Dan Perilaku Sosial Siswa (Studi Kasus di SDN 1 Windujanten)," *J. Lensa Pendas*, vol. 4, no. 1, pp. 36–46, 2019, [Online]. Available: <http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/lensapendas/article/download/486/339/>.

- [21] سينا, ا, “Nizhamul Islam,” p. 283, 1386.
- [22] P. S. Rasyid, J. G. Claudia, and ..., “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Seks Remaja,” *JIDAN (Jurnal ...)*, vol. 7, no. 1, pp. 15–20, 2020, [Online]. Available: <https://ejurnal.poltekkes-manado.ac.id/index.php/jidan/article/view/1147>.
- [23] Rizky Nafaida, Nurmasyitah, and Nursamsu, “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak,” *BEST J. (Biology Educ. Sains Technol.)*, vol. 03, no. 02, pp. 57–61, 2020, [Online]. Available: <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/best/article/view/2807>.
- [24] A. R. Asif and F. A. Rahmadi, “Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget dengan Gangguan Emosi dan Perilaku Remaja Usia 11-12 Tahun [Relationship between Gadgets Addiction Levels and Teenage Emotions and Behavior Ages 11-12 Years Old],” *J. Kedokt. Diponegoro*, vol. 6, no. 2, pp. 148–157, 2017, [Online]. Available: <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/medico/article/view/18529>.
- [25] Fitriana, A. Ahmad, and Fitria, “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga,” *Psikoislamedia J. Psikologi, Univ. Syah Kuala, Banda Aceh*, vol. 5, no. 2, pp. 182–194, 2020, [Online]. Available: <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/Psikoislam/article/download/7898/5390>.
- [26] B. Sukmawati, “Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Bicara Anak Usia 3 Tahun di TK Buah Hati Kita,” *J. Obs.*, vol. 3, no. 1, pp. 51–60, 2019.
- [27] G. E. Annastasia, “Pengaruh Konten Prank Dalam Youtube,” 2020.
- [28] L. Syifa, E. S. Setianingsih, and J. Sulianto, “Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar,” *J. Ilm. Sekol. Dasar*, vol. 3, no. 4, p. 538, 2019, doi: 10.23887/jisd.v3i4.22310.

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

LAMPIRAN

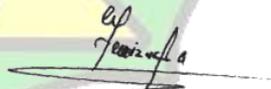
PEDOMAN WAWANCARA

Nama : Adinda Gusnita
NIM : 170212104
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi

No	Rumusan Masalah	Pertanyaan
1	Bagaimana profil perilaku anak terhadap gadget?	<ul style="list-style-type: none">• Bagaimana tanggapan Bapak/Ibu tentang penggunaan gadget pada anak?
2	Bagaimana tanggapan orang tua terhadap perubahan perilaku anak akibat gadget?	<ul style="list-style-type: none">• Apakah Bapak/Ibu termasuk orang tua yang membolehkan anak untuk bermain gadget?• Biasanya apa yang sering di mainkan oleh anak ketika bermain gadget?• Adakah syarat tertentu tentang penggunaan gadget? dan kira-kira berapa jam dalam sehari anak bermain gadget?• Bagaimana tanggapan Bapak/Ibu tentang aplikasi yang sering dimainkan anak (game online/youtube) yang sering digemari oleh anak-anak?• Bagaimana dengan gadget yang digunakan sebagai media belajar, apakah ada syarat tertentu tentang pemilihan aplikasinya ?• Upaya apa yang akan Bapak/Ibu lakukan dalam mengatasi perubahan perilaku pada anak yang disebabkan penggunaan gadget ?
3	Apa saja dampak penggunaan gadget terhadap perilaku anak?	<ul style="list-style-type: none">• Sebaiknya pada usia berapa orang tua mulai memperkenalkan gadget kepada anak?• Apa benar gadget dapat mempengaruhi perilaku anak? kalau iya/ada, perubahan perilaku apa yang terjadi pada anak ketika sebelum dan sesudah menggunakan gadget?• Seberapa besar peran orang tua dalam mengontrol anaknya ketika bermain gadget?

Banda Aceh, 10 Juli 2021

Pembimbing Instrumen


EVI ZUHARA, M.Pd

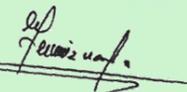
HASIL JUDGEMENT INSTRUMEN

Nama : Adinda Gusnita
NIM : 170212104
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi

Pertimbangan	Saran/Rekomendasi/Revisi
Bahasa	Baik
Konstruk	Baik
Isi	Baik

Banda Aceh, 10 Juli 2021

Pembimbing Instrumen



EVI ZUHARA, M.Pd

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Gambar 5. 1 SK dan Surat Izin Penelitian

218

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-9348h/Un.08/FTK/KP.07.6/05/2021
TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;
b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.

Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag. RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Teknologi Informasi tanggal 10 Mei 2021

MEMUTUSKAN

Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk Saudara:
1. Yusran, M. Pd sebagai pembimbing pertama
2. Wanty Khaira, S.Ag., M.Ed. sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :
Nama : Adinda Gusnita
NIM : 170212104
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Anak (Studi Kasus Gampong Panteriek)

KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2021;

KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai 6 (enam) bulan sejak tanggal ditetapkan;

KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 28 Mei 2021
An. Rektor
Dekan

Muslim Razali

Tembusan
1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Syekh Abdur Rauf Kapelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651-7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-10377/Un.08/FTK-I/TL.00/06/2021
Lamp : -
Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth.
Geuchik Gampong Panteriek

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **ADINDA GUSNITA / 170212104**
Semester/Jurusan : VIII / Pendidikan Teknologi Informasi
Alamat sekarang : Jl. Cinta kasih barat 9 no 33

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul *Pengaruh Gadget Terhadap Perilaku Anak (Studi Kasus Gampong PANTERIEK)*

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 29 Juni 2021
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Dr. M. Chalis, M.Ag.

*Berlaku sampai : 20 Oktober
2021*

Rumusan masalah	Pertanyaan wawancara	Nama Informan					Kesimpulan
		Ibu NN	Ibu Ev	Ibu RI	Ibu SA	Ibu HA	
<ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana tanggapan orang tua terhadap perubahan perilaku anak akibat gadget? 	1. Bagaimana tanggapan Bapak/Ibu tentang penggunaan gadget terhadap gadget?	<p>Kalau menurut ibu gadget itu sebenarnya bagus. Ada juga segi positif dan negatifnya. Kalau seandainya bagi anak-anak, mungkin sering dibuat untuk main game. Ada juga segi positifnya, gadget itu bisa untuk proses belajar mengajar. Karena sekarang kita belajarnya melalui internet/daring. jadi kan tanpa adanya gadget ataupun sejenisnya</p>	<p>Sebenarnya sih kalau untuk segi pendidikan boleh, tapi kalau untuk pendidikan sangat tidak dibenarkan sebenarnya. Tapi kenyataannya malah terbalik sekarang, (tertawa)</p>	<p>Kalau menurut ibu gak bagus nak, karena anak ibu kerjanya setiap hari main gadget aja. Terus perilakunya juga berubah jadi jahat</p>	<p>sebenarnya gak bagus sih, karena bermain gadget itu bisa merusak pikiran anak dan mata anak.</p>	<p>Rusaklah anak-anak, jangan salah dipergunakan. Ada baiknya juga, negatifnya juga ada. Tapi tetap kita kontrol dia jangan lepas terus.</p>	<p>Gadget memiliki dampak positif dan negatif. Positifnya baik untuk pendidikan. Negatifnya anak menjadi candu bermain game</p>

		, anak-anak tidak bisa belajar, tidak bisa terjangkau untuk menyelesaikan soal.					
	2. Apakah Bapak/Ibu Termasuk orang tua yang membolehkan anak untuk bermain gadget?	Bermain gadget kalau seandainya untuk hal positif ya. Tapi untuk hal-hal negatif seperti main game, mungkin tidak.	Boleh, sebentar. Ada waktunya dia belajar, ada waktunya dia bermain gadget	Enggaklah, karenakan melawan kali, gara-gara hp berubah kali 100 derajat	Ada sekali-sekali	Sebenarnya enggak boleh, ada waktunya. Enggak boleh doooooor main, gak aksh. Misalnya untuk sebentar nonton doraemon boleh lah, untuk nonton-nonton si beti sebentar, barang-barang setengah jam boleh..tapi kalo doooooor gak bisa, ndak boleh	Termasuk orang tua yang membolehkan anaknya untuk bermain gadget asalkan digunakan untuk hal yang positif dan dengan durasi waktu yang sebentar saja.

	<p>3. Biasanya apa yang sering dimainkan oleh anak ketika bermain gadget?</p>	<p>Main game, game FF</p>	<p>Game pendidikan ada juga, seperti membaca, masalah kosa kata, sama game-game yang mobil-mobilanlah. Youtube, itu yang dilihat masalah plastisin, kadang-kadang masalah kartun</p>	<p>Game</p>	<p>Youtube, upin ipin, game</p>	<p>Sering nonton mak beti, doraemon, tiktok kadang-kadang. Tapi kalau saya tengok, saya marahin dia</p>	<p>Aplikasi yang sering dimainkan adalah game, meonton youtube, dan tiktok.</p>
	<p>4. Apakah ada syarat tertentu tentang penggunaan gadget? dan kira-kira berapa jam dalam sehari anak bermain gadget?</p>	<p>Boleh, kalau hari-hari libur saya mengizinkan untuk bermain gadget, tapi harus ada pantauan dari orangtua</p> <p>2 jam sudah selesai, kalau lebih dari 2 jam nanti kenak</p>	<p>Bisa bermain hp, tapi dia harus belajar juga.</p> <p>Paling cepat 15 menit, paling lama setengah jam.</p>	<p>Ada syaratnya asalkan tugas sekolah selesai</p> <p>Sampai 4 jam, dari jam 12-4 sore</p>	<p>Gak ada, kalau diminta kadang-kadang kasih, kadang-kadang enggak</p> <p>Gak sampe 1 jam.</p>	<p>Sebentar aja, "mak pinjam hp sebentar mak?" boleh tapi jangan lama, terus saya tengok juga apa yang ditengok di hp itu.</p> <p>Paling lama 1 jam</p>	<p>Syaratnya berbeda-beda. Ada yang membolehkan anaknya menggunakan gadget di hari libur dengan pantauan orangtua, sebentar saja, tugas sekolah selesai, Waktu pengguna</p>

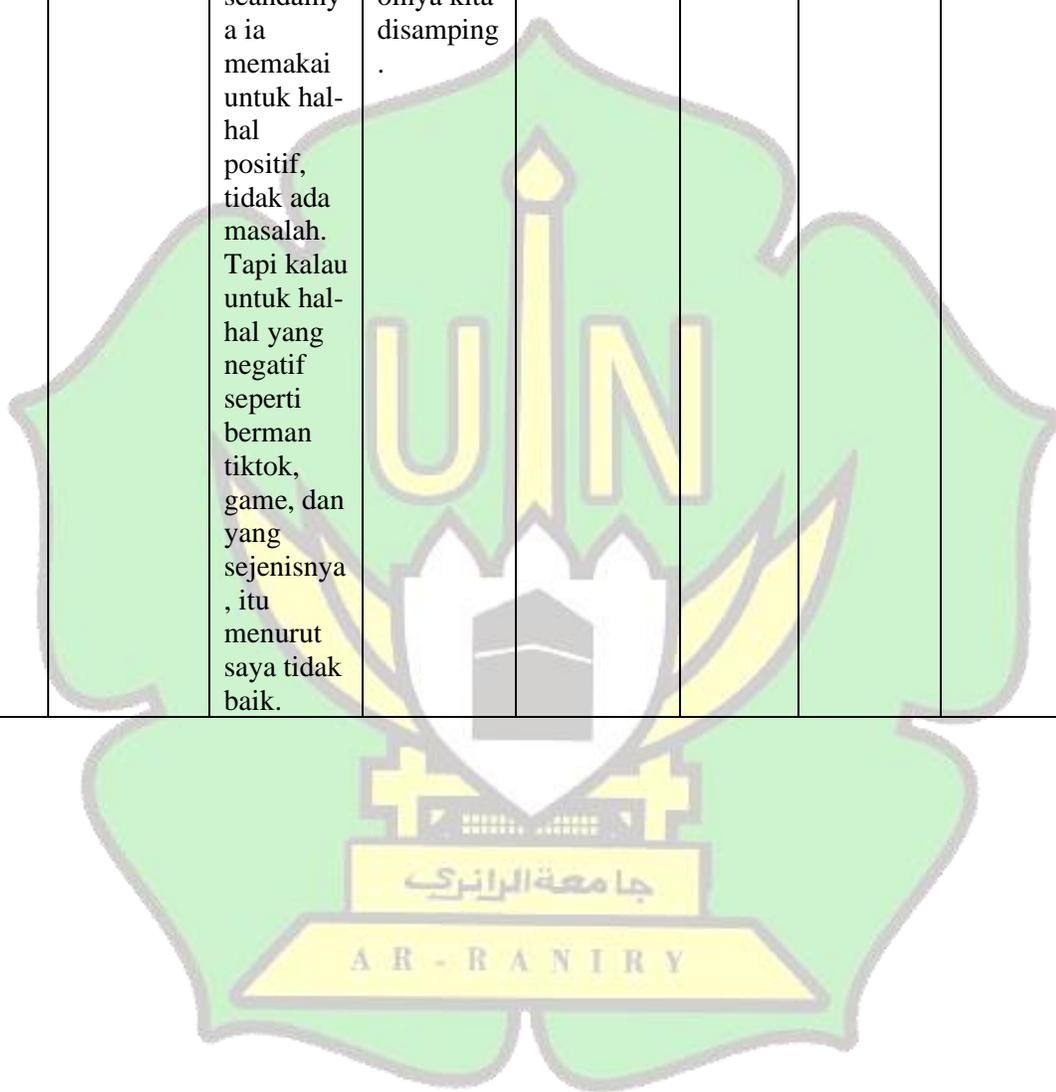
		denda seperti nyapu, cuci piring					anya juga beragam, ada yang 30 menit, 1 jam, 2 jam, bahkan 4 jam dalam sehari. Anak-anak yang bermain gadget melebihi 2 jam dalam sehari tergolong penggunaan gadget dengan intensitas tinggi.
5.	Bagaimana tanggapan bapak/ibu tentang aplikasi yang sering digemari oleh anak (game/youtube)?	Tidak bagus, karena mempengaruhi salah satunya pola pikirnya, ga bisa membaca. Karena gadget itu sangat mempengaruhi, untuk otak anak itu tidak bagus	Lebih ke negatifnya, dia pun belajar udah kurang sekarang	Negatif, gara-gara tu gak suka, gara-gara game berubah jadi malas. Kalau kita suruh sering bilang bentar lagi, suka tunda-tunda	Sering kali bilang tunggu dulu bentar	Maksudnya yang namanya ekonomi, bentar-bentar abis paket. Kalau dia suka nonton pilem yang lucu-lucu	Orang tua memandang aplikasi yang sering dimainkan oleh anak seperti game dan youtube dapat menimbulkan dampak negatif. Seperti mempengaruhi pola pikir, membuat

							anak tidak bisa membaca, semangat belajar berkurang, suka menunda-nunda perintah orang tua, dan mengalami kerugian ekonomi karena pakatnya habis.
6.	Bagaimana dengan gadget yang digunakan sebagai media belajar?	Sangat bagus	Senenarnya sih boleh, karena selama ini belajarnya daring	Oh mau..itu boleh	Kalau untuk belajar boleh	Kalau belajarnya, kalau gak tau dia tanyak google. Bahkan pande dia sama saya	Orang tua sangat setuju apabila gadget digunakan sebagai media belajar
7.	Upaya apa yang akan bapak/ibu lakukan dalam mengatasi perubahan perilaku pada anak	Stop, diberhentikan untuk bermain gadget. Upaya lain adalah penanaman akidah akhlakunya, agamanya sejak dini	Harus kita pantau dari dekat. Biasanya kita pantau melalui pendidikan, gimana yang halal yang haram, kita bisa lihat apa aja yang dibuka	Nggak tau juga ya..apa yaa	Saya lihat apa yang dia nonton ketika main gadget, sering saya kasih tau sama dia, yang	Diingatin, dilarang. Kalau kedapatan melakukan hal-hal yang aneh gak akan kasih tau lagi. Kalau mislakan dia	Upaya yang dilakukan orang tua dalam mengatasi perubahan perilaku yang disebabkan oleh gadget pada anak adalah dengan memberik

	yang disebabkan oleh gadget?				mana yang baik mana yang tidak, mana yang boleh mana yang enggak boleh	melawan dengan kita gara-gara hp, ya enggak kasih lagi	an pemahaman kepada anak tentang penggunaan gadget yang sebenarnya. Selain pemahaman tentang gadget, pemahaman tentang agama menjadi penting ditanamkan kepada anak sejak dini.
<ul style="list-style-type: none"> • Apa saja dampak penggunaan gadget terhadap perilaku anak? 	8. Sebaiknya pada usia berapa orang tua mulai memperkenalkan gadget kepada anak?	Mungkin usia dia sekolah, paling sd keals 1. Apalagi jaaman sekarang gadget itu diutamakan	Biasa sih SMP kelas 1	Kelas 2 smp	Yang tepatnya kelas 6 sd baru bisa	Kalau udah sd kelas 3,4,5,6 lah seharusnya. Maksudnya kalau pelajarannya udah agak tinggi	Orang tua banyak yang memilih pada usia sd, dikarenakan proses belajar sekarang dilakukan secara daring
	9. Apa benar gadget dapat mempengaruhi perilaku	Oh sangat banyak itu Ada positif, ada negatifnya	Sangat mempengaruhi. Dulu langsung gerak	Ya jelas. Waktu gak ada hp oman, apa yang kita suruh 'iya	Ada, sering dia pukul adiknya	Gak juga, tergantung orang tuanya. Kalau kita	Orang tua sepakat bahwasanya gadget dapat mempengaruhi

	<p>u anak? Kalau iya, perubahan perilaku apa yang terjadi pada anak ketika sebelum dan sesudah menggunakan gadget?</p>	<p>. Positifnya anak yang gak bisa belajar membaca, gara-gara gadget bisa membaca. Ada juga perilaku aneh. Kalau dia main game kalah, dia berteriak sendiri. Emosi meledak-ledak, emosi meningkat. Sering memperagakan apa yang ada di tiktok, dia pun memperagakan di depan kaca. Joget sendiri, ketawa sendiri.</p>	<p>kalau disuruh</p>	<p>mak'. Sekarang, tunggu dulu mak, sikit lagi, satu orang lagi. Kalau gak di kasih marah dia, nangis, banting-banting pintu. Gara-gara hp lah dia jahat kali, untuk abnagnya udah dibilang anjing, gara-gara hp tu..</p>		<p>arahkan ke bagus, bagus dia. Tergantung pemakaian kita.</p>	<p>perilaku anak. Baik perilaku baik ataupun buruk. Dampak positifnya anak dapat membaca. Dampak negatifnya anak lebih cepat marah, dan menunda perintah orang tua.</p>
10.	<p>Seberapa besar peran orang tua dalam mengo</p>	<p>Sangat besar sekali. Menurut saya gadget itu sangat berpengaruh</p>	<p>Ya kalau kita kontrol harus kita control, paling jangan sampai</p>	<p>Ya besar sekali. Kalau dia lagi main harus dikontrol. k adang ku hapus,</p>	<p>Sering kontrol dia ketika main gadget</p>	<p>Besar sekali, maksudnya ga kasih kali gitu..karena takut nanti,</p>	<p>Orang tua sepakat bahwasanya peran orang tua sangatlah besar sekali</p>

	<p>ontrol anakny a ketika bermain gadget?</p>	<p>uh bagi anak dalam bermain game. Tapi kalau seandainya ia memakai untuk hal-hal positif, tidak ada masalah. Tapi kalau untuk hal-hal yang negatif seperti bermain tiktok, game, dan yang sejenisnya, itu menurut saya tidak baik.</p>	<p>dia buka yang aneh-aneh di gadget itu. Cara mengontrolnya kita disamping .</p>	<p>nangis</p>		<p>terutama rusak mata</p>	<p>mengontrol anaknya bermain gadget.</p>
--	---	--	---	---------------	--	----------------------------	---



Dokumentasi



Gambar 5.2 Wawancara 1



Gambar 5.3 Wawancara 2



Gambar 5. 4 Wawancara 3



Gambar 5. 5 Wawancara 4



Gambar 5. 6 Wawancara 5

