

**UPAYA ORANG TUA DALAM
MENGONTROL PENGGUNAAN GADGET
PADA ANAK USIA DINI
(Studi di Desa Mata Ie Kecamatan Blang Pidie
Kabupaten Aceh Barat Daya)**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

SITI RAHMA

NIM. 170305015

Mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Filsafat
Program Studi Sosiologi Agama



**FAKULTAS USHULUDDIN DAN FILSAFAT
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM-BANDA ACEH
2021-2022**

PERYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya:

Nama : Siti Rahma
NIM : 170305015
Jenjang : Strata Satu (S1)
Program Studi : Sosiologi Agama

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Banda Aceh, 20 November 2021

Yang Menyatakan



Siti Rahma
NIM: 170305015

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

**UPAYA ORANG TUA DALAM MENGONTROL
PENGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI
(Studi di Desa Mata Ie Kecamatan Blang Pidie
Kabupaten Aceh Barat Daya)**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ushuluddin dan Filsafat
UIN Ar-Raniry Sebagai Salah Satu Beban Studi
Untuk Memeproleh Gelar Sarjana (S1)
Dalam Ilmu Ushuluddin dan Filsafat
Prodi Sosiologi Agama

Diajukan Oleh:

SITI RAHMA

NIM.170305015

Mahasiswi Fakultas Ushuluddin dan Filsafat
Program Studi Sosiologi Agama

Disetujui Oleh:

Pembimbing I


Zuherni AB, Ph.D

NIP. 197701202008012006

Pembimbing II


Arfiansyah, S.Fil.I, M.A

NIP.198104222006041004

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Tim Penguji Munaqasyah Skripsi
Fakultas Ushuluddin Dan Filsafat Uin Ar-Raniry Dan
Dinyatakan Lulus Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban
Studi Program Strata Satu“S1” Dalam Ilmu Ushuluddin
Dan Filsafat Program Studi Sosiologi Agama.

Pada hari/Tanggal: Rabu, 21 Juli 2022 M
22 Dhulhijah 1443 H

Darussalam – Banda Aceh
Panitia Ujian Munaqasah

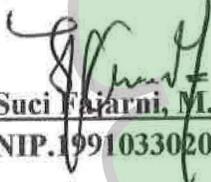
Ketua,


Zuherni AB, Ph.D
NIP. 197701202008012006

Sekretaris,


Arfiansyah, S.Fil., M.A
NIP. 198104222006041004

Anggota I,


Suci Fajarni, M.A
NIP.199103302018012003

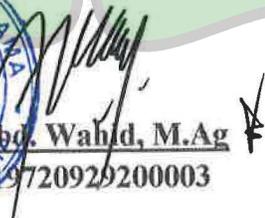
Anggota II,


Dr. Azwan Ajari, S.Ag, MSI
NIP.197006162005011002

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Filsafat
UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh




Dr. Abd. Wahid, M.Ag
NIP. 19720929200003

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah saya panjatkan, segala puji bagi ALLAH SWT telah melimpahkan Rahmat dan Karunianya serta atas segala kesehatan dan kekuatan sehingga peneliti dapat menyusun dan menyelesaikan tugas akhir skripsi ini. Tidak lupa juga shalawat bergandengkan salam peneliti kirimkan dan curahkan kepada pangkuan kita, Baginda Nabi Muhammad SAW, yang mana beliau telah membawa kita dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang seperti sekarang ini. Dan juga telah membawa perubahan kita dari alam kebodohan menjadi alam yang penuh ilmu pengetahuan seperti saat ini. Sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsinya yang berjudul ***“Upaya Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi di Desa Mata Ie Kecamatan Blang Pidie Kabupaten Aceh Barat Daya).”***

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan skripsi ini tidak akan berhasil tanpa adanya dukungan, bimbingan, bantuan dan partisipasi dari berbagai pihak, oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan ribuan terimakasih untuk segala pihak yang terlibat.

1. Teristimewa untuk kedua orang tua, Alm. Ayahanda tercinta (Darmiady) yang telah berjerih payah mengorbankan segala hal namun tidak dapat menyaksikan akhir dari segala proses pencapaian ini, dan juga untuk ibunda tercinta (Lailan Sani) yang telah memberikan kasih sayang, dukungan, pengorbanan, semangat dan doa-doa yang tidak pernah putus sehingga penulis dapat lebih semangat untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.
2. Terimakasih juga kepada kedua Abang yang telah ikut memberikan semangat, mendampingi, telah ikut

berpartisipasi, dan selalu mendoakan untuk kelancaran penulisan skripsi ini.

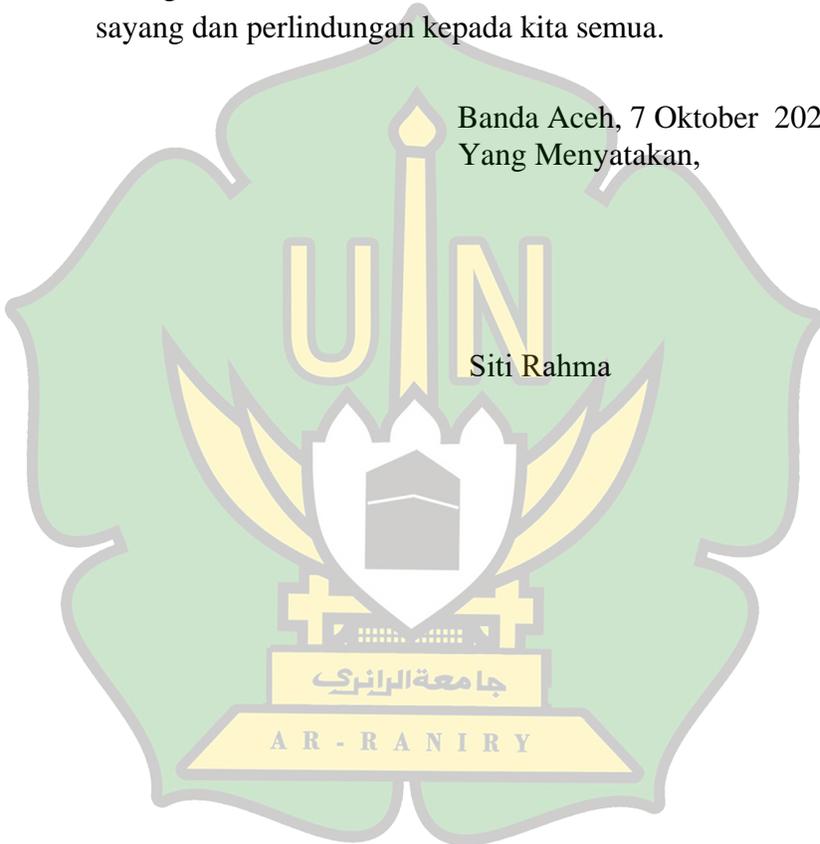
3. Penulis juga mengucapkan terimakasih dengan penuh rasa hormat, kepada Ibu Zuherni AB, Ph.D selaku sebagai pembimbing I yang telah menyalurkan ilmu dan memberi masukan untuk kelancaran skripsi ini.
4. Terimakasih juga untuk Bapak Arfiansyah, S.Fil.I, M.A sebagai pembimbing II dan juga sekaligus Sekretaris Prodi Sosiologi Agama Fakultas Ushuluddin dan Filsafat, yang selama ini telah memberikan masukan, gagasan, ide serta arahan dan bimbingannya kepada penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
5. Kepada Dekan Dr. Abd. Wahid, S, Ag., M. Ag juga beserta seluruh jajaran akademika Fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN Ar-Raniry Banda Aceh, terutama prodi Sosiologi Agama.
6. Kepala Desa Mata Ie, masyarakat dan juga kepada seluruh informan penelitian yang telah bersedia meluangkan waktu untuk penulis mendapatkan informasi, sehingga penulis dapat memperoleh dan melengkapi data dalam penelitian ini.
7. Ucapan terimakasih juga untuk seluruh keluarga besar dan terimakasih juga untuk Rahmat Fitria yang telah ikut berpartisipasi, memberikan dukungan, semangat, dan juga selalu berdoa untuk kelancaran penulisan skripsi ini.
8. Teman seperjuangan, terutama Aprilla Rosa, Badratul Nadilla dan Misdar Astuti yang telah bersedia menemani, memberikan semangat dan berjuang bersama untuk mendapatkan gelar sarjana. Serta juga untuk seluruh teman-teman sekitar dan teman-teman seperjuangan Sosiologi Agama Angkatan 2017.

Dalam penulisan ini penulis sadar bahwa, penulisan skripsi ini masih terdapat banyak sekali kekurangan, karena kesempurnaan hanya milik ALLAH SWT saja. Penulis

sudah menyelesaikan skripsi ini dengan semaksimalnya, akan tetapi penulis akan menerima segala kritikan dan saran dari pembaca. Sehingga dengan adanya kritikan dan saran penulis berharap skripsi ini menjadi lebih baik lagi. Dan juga penulis berharap semoga ALLAH SWT meridhoi atas segala upaya pencapaian penulis selama ini, dan semoga ALLAH SWT selalu mencurahkan rahmat, kasih sayang dan perlindungan kepada kita semua.

Banda Aceh, 7 Oktober 2021
Yang Menyatakan,

Siti Rahma



Nama : Siti Rahma
NIM : 170305015
Tebal Skripsi : 76 Halaman
Fak/Jur : Ushuluddin dan Filsafat
Pembimbing I : Zuherni AB, Ph.D
Pembimbing II : Arfiansyah, S.Fil.I, M.A

ABSTRAK

Di Desa Mata Ie Kecamatan Blang Pidie Kabupaten Aceh Barat Daya terdapat banyak anak-anak yang masih berusia dini sudah menggunakan gadget. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan mengetahui dampak penggunaan gadget pada perkembangan anak usia dini dan upaya-upaya yang dilakukan oleh orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan langkah-langkah reduksi data, penyajian data dan verifikasi data (kesimpulan). Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa ada beberapa dampak positif dan negatif, yaitu; mempermudah anak untuk berkomunikasi dengan orang tua, anak menjadi susah diatur dan keras kepala, dan mengurangi interaksi dengan lingkungan sekitar. Selanjutnya tentang upaya orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak usia dini, yaitu; orang tua memberikan pengawasan dan mendampingi ketika anak menggunakan gadget, berkomunikasi secara langsung dengan anak, orang tua menggantikan gadget dengan media lain, orang tua mengurangi penggunaan gadget ketika sedang bersama anak, dan juga orang tua membiasakan diri dan menggantikan aktivitas dengan membaca buku ketika sedang bersama dengan anak.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN DAN SINGKATAN

Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri P dan K
Nomor: 158bTahun 1987 – Nomor: 0543 b/u/1987

1. Konsonan

No	Ar ab	Latin	Ket	No	Ara b	Latin	Keteranga n
1	ا	Tidak dilambangkan		16	ط	t	t dengan titik di bawahnya
22	ب	B		17	ظ	z	z dengan titik di bawahnya
33	ت	T		18	ع	'	
44	ث	ṡ	S dengan titik di atasnya	19	غ	G	
55	ج	J		22	ف فـ	F	
66	ح	ḥ	h dengan titik di bawahnya	22	ق قـ	Q	
7	خ	Kh		22	ك	K	
8	د	D		23	ل	L	
9	ذ	Ẓ	z dengan titik di atasnya	22	م مـ	M	
110	ر	R		25	ن	N	
111	ز	Z		226	و وـ	W	

No	Arab	Latin	Ket	No	Arab	Latin	Keterangan
112	س	S		٢٢٧	ه هـ	H	
13	ش	Sy		٢٢٨	ع عـ	'	
114	ص	ṣ	s dengan titik di bawahn ya	٢٢٩	ي يـ	Y	
115		ḍ	d dengan titik di bawahn ya				

1. Vokal

Vokal Bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

a. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin
◌َ	<i>Fathah</i>	A
◌ِ	<i>Kasrah</i>	I
◌ُ	<i>Dammah</i>	U

b. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan huruf, transliterasinya gabungan huruf, yaitu:

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan Huruf
يَ	<i>Fathah</i> dan <i>ya</i>	Ai
وَ	<i>Fathah</i> dan <i>wau</i>	Au

Contoh:

كيف: *kaifa*

هول : *haula*

2. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda
يَ / اَ	<i>Fathah</i> dan <i>alif</i> atau <i>ya</i>	Ā
يِ	<i>Kasrah</i> dan <i>ya</i>	Ī
يُ	<i>Dammah</i> dan <i>wau</i>	Ū

Contoh:

قَالَ : *qāla*

رَمَى : *ramā*

قِيلَ : *qīla*

يَقُولُ : *yaqūlu*

3. Ta Marbutah (ة)

Transliterasinya untuk ta marbutah ada dua.

- a. Ta *marbutah* (ة) hidup

Ta *marbutah* (ة) yang hidup atau mendapat harkat *fathah*, *kasrah*, dan *dammah*, transliterasinya adalah t.

- b. Ta *marbutah* (ة) mati

Ta *marbutah* (ة) yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah h.

- b. Kalau pada suatu kata yang akhir huruf ta *marbutah* (ة) diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al, serta

bacaan kedua kata itu terpisah maka ta *marbutah* (ة) itu ditransliterasikan dengan h.

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *rauḍah al-atfāl/ rauḍatul*

atfāl

الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ : *al-Madīnah al-Munawwarah/ al-*

Madīnatul

Munawwarah

طَلْحَةَ

: *Ṭalḥah*

Catatan:

Modifikasi

1. Nama orang berkebangsaan Indonesia ditulis seperti biasa tanpa transliterasi, seperti M. Syuhudi Ismail. Sedangkan nama-nama lainnya ditulis sesuai kaidah penerjemahan. Contoh: Ḥamad Ibn Sulaiman.
2. Nama negara dan kota ditulis menurut ejaan Bahasa Indonesia, seperti Mesir bukan Misr; Beiru, bukan Bayrut ; dan sebagainya.
3. Kata-kata yang sudah dipakai (serapan) dalam kamus Bahasa Indonesia tidak ditransliterasi. Contoh: Tasauf, bukan Tasawuf.

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PERNYATAAN KEASLIAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Pustaka.....	10
B. Kerangka Teori	14
C. Definisi Operasional	18
BAB III METODE PENELITIAN	23
A. Lokasi Penelitian	23
B. Jenis Penelitian.....	23
C. Informan Penelitian	24
D. Sumber Data	26
E. Teknik Pengumpulan Data	27
F. Teknik Analisis Data	30
BAB IV HASIL PENELITIAN	33
A. Gambaran Umum Lokasi Peneliti	33
B. Pembahasan dan hasil penelitian.....	39

BAB V PENUTUP	66
A. Kesimpulan	66
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	72



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 : Informan Penelitian

Tabel 4.1 : Nama, Luas Wilayah per Kecamatan dan Jumlah Desa di Kabupaten Aceh Barat Daya.

Tabel 4.2 : Jumlah Penduduk di Desa Mata Ie Kecamatan Blang Pidie.

Tabel 4.3 : Kegiatan Sosial Masyarakat.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi dan informasi merupakan sesuatu yang tidak dapat dihindari dalam kehidupan sekarang ini. Kemajuan teknologi dan informasi saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat, banyak perkembangan yang telah terjadi diantaranya dalam bidang transportasi industri dan komunikasi. Teknologi hadir menawarkan berbagai jenis dan selalu baru dari hari ke hari. Perkembangan teknologi yang paling banyak diminati saat ini adalah teknologi informasi, salah satunya adalah gadget (handphone). Gadget (handphone) adalah media yang digunakan sebagai alat untuk komunikasi. Dengan kehadiran gadget semakin memudahkan kegiatan komunikasi manusia, yang dulunya hanya berlangsung melalui surat-menyurat tapi zaman sekarang sudah digantikan dengan sebuah gadget (handphone).¹

Oleh sebab itu gadget sangat menyatu dan dekat dengan kehidupan sosial manusia. Dengan beragamnya jenis gadget yang diproduksi oleh berbagai perusahaan, sehingga menciptakan aplikasi-aplikasi yang canggih dalam menyajikan berbagai media berita, informasi gaya hidup² dan berbagai hiburan lainnya. Aplikasi yang diciptakan oleh gadget contohnya seperti facebook, whatsapp, instagram, twitter, youtube dan lain sebagainya. Penggunaan gadget tidak saja berfokus pada komunikasi, akan tetapi seseorang juga bisa mendapatkan berbagai macam informasi yang ada di berbagai belahan dunia, contohnya informasi tentang gaya hidup, dan juga dapat menikmati beragam jenis hiburan yang disediakan di dalam gadget.

¹ M. Harun, dkk. *Makhluk Sosial, Tanpa Sosial*, (Lembaga Pengembangan Pendidikan dan Profesi, UNNES, November: 2018), hal 9

² Fahdian Rahmandani, Agus Tinus, M. Mansur Ibrahim “Analisis Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) Terhadap Kepribadian dan Karakter (kekar) Peserta Didik di SMA Negeri 9 Malang” *Jurnal Civic Hukum*. Volume 3 Nomor 1 Mei Tahun 2018, hal 19-20

Sekarang ini manusia telah menjadi budak dari teknologi, karena seseorang akan merasa tidak tenang dan takut jika berjauhan dengan gadgetnya, dan seseorang dianggap ketinggalan zaman apabila tidak mengikuti perkembangan teknologi saat ini. Akibat dari perkembangan teknologi manusia dituntut untuk terus mengikuti setiap perkembangan yang mungkin bisa merubah beberapa hal dalam kehidupan sehari-hari, terutama perubahan yang berkaitan dengan gaya hidup.

Singkatnya perkembangan teknologi pada saat ini dapat memberikan banyak kenyamanan dan kemudahan dalam kehidupan manusia. Akan tetapi tanpa disadari perkembangan teknologi juga membawa pengaruh buruk. Karena pada dasarnya perkembangan teknologi sebagai suatu hal yang dapat memudahkan segala urusan manusia, namun sekarang berubah menjadi sesuatu yang membuat lunturnya rasa solidaritas dan mengurangi kebersamaan dengan lingkungan sekitar.³ Pada saat ini penggunaan gadget tidak hanya pada orang dewasa dan remaja, akan tetapi juga digunakan oleh anak-anak, bahkan banyak ditemui anak yang masih berusia dini juga sudah mulai menggunakan gadget.

Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Yang disebut sebagai anak usia dini adalah yang masih berusia 0-6 tahun, yang mana sebagian pada usia tersebut seorang anak sedang mengalami masa pertumbuhan yang sangat pesat baik dari segi fisik, kemampuan, maupun dari segi perkembangan seorang anak dalam berinteraksi. Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini perlu diarahkan pada peletakan dasar-dasar yang tepat bagi pertumbuhan dan perkembangan manusia seutuhnya, terutama terkait dengan

³ Muhamad Ngafifi “Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya” *Jurnal Pembangunan dan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, Volume 02 Nomor 01 Tahun 2014, hal 34

kebersihan dan kesehatan yang merupakan dasar dan prinsip untuk setiap anak.⁴

Sangat penting untuk diketahui bahwa masa perkembangan anak yang sangat sensitif adalah saat anak berusia 1-5 tahun, karena saat itu disebut sebagai the golden age (usia emas). Pada masa ini otak anak mengalami perkembangan paling cepat dalam sejarah kehidupannya.⁵ Dan pada saat ini juga perkembangan anak mulai terbentuk, perkembangan pada masa awal ini akan menjadi penentu bagi perkembangan ke depannya kelak. Ketika seorang anak berada pada usia ini, anak menjadi seorang peniru yang sangat handal, anak menjadi lebih pintar dan akan lebih cerdas dari apa yang kita pikirkan. Oleh sebab itu perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini tidak terlepas dari peran dan pengawasan orang tua, yaitu ayah dan ibu.

Berdasarkan hasil observasi pendahuluan yang telah dilakukan di Desa Mata Ie Kecamatan Blang Pidie Kabupaten Aceh Barat Daya, terlihat bahwa anak dari mulai usia 2-4 tahun keatas sudah memiliki gadget. Dari observasi tersebut terlihat jelas bahwa pada umumnya anak menggunakan gadget untuk bermain game dan menonton animasi yang ada dalam gadget. Anak-anak merasa terhibur dengan tayangan animasi tersebut, dan membuatnya merasa nyaman untuk berlama-lama bermain gadget. Akan tetapi sebagian dari anak juga menggunakan gadget sebagai media untuk belajar, contohnya seperti aplikasi Icando. Aplikasi Icando adalah sebuah aplikasi yang diciptakan sebagai media belajar untuk anak, yang di dalamnya memiliki berbagai tayangan aktivitas yang membuat anak senang, selain itu di aplikasi youtube juga terdapat banyak jenis video yang bisa dijadikan sebagai media belajar untuk anak usia dini.⁶ Penggunaan kedua aplikasi tersebut

⁴ Ade E Sumengkar, *Good, Great, Beyond. Menjadi Pribadi Penuh Kesadaran Diri Menuju Akreditasi Mandiri*, (Yayasan Keluarga Haerhave, 2020), hal 23-24

⁵ Moh Fauzuddin dan Mufarizuddin “*Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*”, Volume 02 Nomor 02 Tahun 2018, hal 163

⁶ Observasi Awal 23 Mei 2021

tidak hanya sebagai media belajar akan tetapi juga sebagai media hiburan untuk anak.

Terdapat banyak aspek perkembangan anak yang harus melakukan penyesuaian dengan lingkungan yang serba canggih terhadap perkembangan teknologi seperti saat ini, contohnya yang berkaitan dengan permainan anak. Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak dapat berpengaruh pada kondisi fisik maupun mental seorang anak. Karena selain mempunyai sisi positif gadget juga memiliki sisi negatif jika digunakan. Penelitian yang dilakukan oleh Amalia & Hamid (2020) menyatakan bahwa adiksi gadget (handphone) dapat mempengaruhi kesehatan mental anak, yang paling banyak ditemukan yaitu kecemasan, depresi dan bahkan gangguan perilaku.⁷

Dampak positif dari penggunaan gadget pada perkembangan anak usia dini adalah dapat memudahkan anak dalam proses belajar, karena terdapat banyak aplikasi dan video yang dapat membantu untuk melatih kemampuan berpikir seorang anak. Kehadiran gadget dengan mudah menarik perhatian anak, sehingga kemampuan berpikirnya lebih mudah untuk dibentuk melalui gadget. Gadget juga digunakan sebagai sarana hiburan dan melatih jiwa kompetisi pada anak-anak,⁸ karena terdapat berbagai jenis gambar menarik yang disukai oleh kalangan anak-anak. Gambar tersebut disajikan dalam aplikasi youtube dan juga dalam permainan. Selain itu dampak positif penggunaan gadget juga melatih kemampuan untuk menggerakkan anggota tubuh, contohnya seperti gerakan tangan, kepala, serta gerakan bibir.

Akan tetapi ditemukan juga dampak negatif dari penggunaan gadget yaitu anak keras kepala dan kasar. Hal seperti itu bisa terjadi karena anak melihat tontonan video yang belum

⁷ Mutiara Mirah Yunita, Teguh Lesmana, Devi Jatmika, Alfina Damayanti, dan Theresia Finda Kusuma “Mengetahui Budaya Adiksi Gadget dan Cara Mengatasinya” *Jurnal Pengabdian dan Kewirausahaan*. Volume 05 Nomor 02 Tahun 2021, hal 71.

⁸ Nur Sri Rahayu, Elan, dan Sima Mulyadi “Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini” *Jurnal Paud Agapedia*. Volume 05 Nomor 02 Desember 2021, hal 3

wajar dan video orang yang menggunakan bahasa kotor sehingga ditiru oleh anak yang melihatnya. Karena pada kenyataannya anak-anak belum sepenuhnya memahami hal baik serta buruknya aplikasi dan video yang digunakan tersebut.

Penggunaan gadget juga dapat mengurangi interaksi anak dengan lingkungan sekitar terutama dengan keluarga. Seharusnya pada anak yang berusia dini interaksi sosial sangat dibutuhkan karena anak nantinya akan diajarkan bagaimana cara hidup dalam sebuah masyarakat, lalu anak juga diajarkan berbagai peran yang nantinya akan menjadi identifikasi dirinya. Selain itu pada saat melakukan interaksi sosial anak akan mendapatkan berbagai informasi tentang segala hal yang ada di sekeliling nya.⁹ Selain itu jika sudah terbiasa bermain gadget, akan membuatnya gelisah dan takut jika sewaktu-waktu dipisahkan dengannya. Akibat yang timbul dari hal tersebut adalah bukan hanya mengurangi interaksi dengan keluarga akan tetapi anak juga menjadi pribadi yang suka dengan kesendirian.

Terkait dengan pembahasan diatas orang tua mempunyai peran yang sangat penting dalam mengatasi permasalahan tersebut. Orang tua memiliki pandangan yang sangat mulia dalam islam, terutama seorang ibu memiliki kedudukan yang sangat tinggi dan mulia, satu di antara sekian banyak kemuliaan yang dimiliki oleh ibu adalah sebagai sosok utama yang wajib menerima bakti dari seorang anak¹⁰ sebanyak tiga kali lipat dibanding ayah. Seorang ibu juga diberikan kemuliaan^R lebih oleh Allah, yaitu Allah menempatkan surga dibawah telapak kaki ibu, bahkan ridho Allah tergantung pada ridhonya orang tua terutama ibu.

Diantara unsur-unsur terpenting yang akan menentukan kepribadian seseorang dikemudian hari adalah nilai-nilai yang diambil dari lingkungan keluarga terutama orang tua. Nilai-nilai

⁹ Wahyu Novitasari dan Nurul Khotimah “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun” *Jurnal Paud Teratai*. Volume 05 Nomor 03 Tahun 2016, hal. 1

¹⁰ Munirah “Peran Ibu Dalam Membentuk Karakter Anak Perspektif Islam” *Jurnal Auladuna*. Volume 01 Nomor 02 Desember Tahun 2014. hal 257

yang dimaksud adalah nilai-nilai agama, moral, dan sosial. Sejak kecil anak sudah mendapatkan ajaran dari kedua orang tuanya melalui keteladan dan kebiasaan hidup sehari-hari dalam keluarga. Keteladanan dan kebiasaan yang orang tua lakukan tidak terlepas dari pengamatan seorang anak.

Sebagai orang tua seharusnya membatasi dan mengontrol penggunaan gadget pada anak. Orang tua harus menetapkan batasan waktu kapan seorang anak diizinkan untuk menggunakan gadget dan juga berapa lama durasi waktu yang boleh digunakan. Sebagai orang tua harus disiplin dan konsisten dalam melakukan sesuatu, karena seorang anak juga akan ikut disiplin dalam melakukan hal yang telah di sepakati bersama. Jika seorang anak meminta gadget untuk bermain game maka sebaiknya pilihkan jenis permainan yang aman dan dapat mendidik pribadi anak, tujuannya agar anak tidak semakin larut dalam aktivitas dunia mayanya.¹¹ Orang tua seperti ini juga akan lebih sering meluangkan waktu untuk bermain dan bercerita tentang hal-hal yang dapat membuat anak tertawa, sehingga anak tidak merasa kesepian dan terabaikan.

Terkait hal tersebut peran orang tua terhadap anak-anaknya harus selalu dilakukan. Satu hal yang harus dihindari yaitu jangan sampai orang tua terlalu mengangungkan gadget sebagai peneman untuk anak. Karena hal tersebut merupakan langkah pertama dari kecanduan gadget pada anak.

Timbulnya dampak kecanduan gadget pada anak tetap bertitik tolak dari komitmen dan konsisten orang tua. Berdasarkan permasalahan tersebut sehingga membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang ini. Peneliti akan melakukan penelitian tentang ***“Upaya Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gadget Terhadap Anak Usia Dini di Desa Mata Ie Kecamatan Blang Pidie Kabupaten Aceh Barat Daya”***.

¹¹ Observasi Awal 26 Mei 2021

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana dampak penggunaan gadget pada perkembangan anak usia dini di Desa Mata Ie Kecamatan Blang Pidie Kabupaten Aceh Barat Daya?
2. Bagaimana upaya orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak usia dini di Desa Mata Ie Kecamatan Blang Pidie Kabupaten Aceh Barat Daya?

C. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

a. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui bagaimana dampak penggunaan gadget pada perkembangan anak usia dini.
2. Untuk mengetahui bagaimana upaya orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak usia dini.

b. Manfaat Penelitian

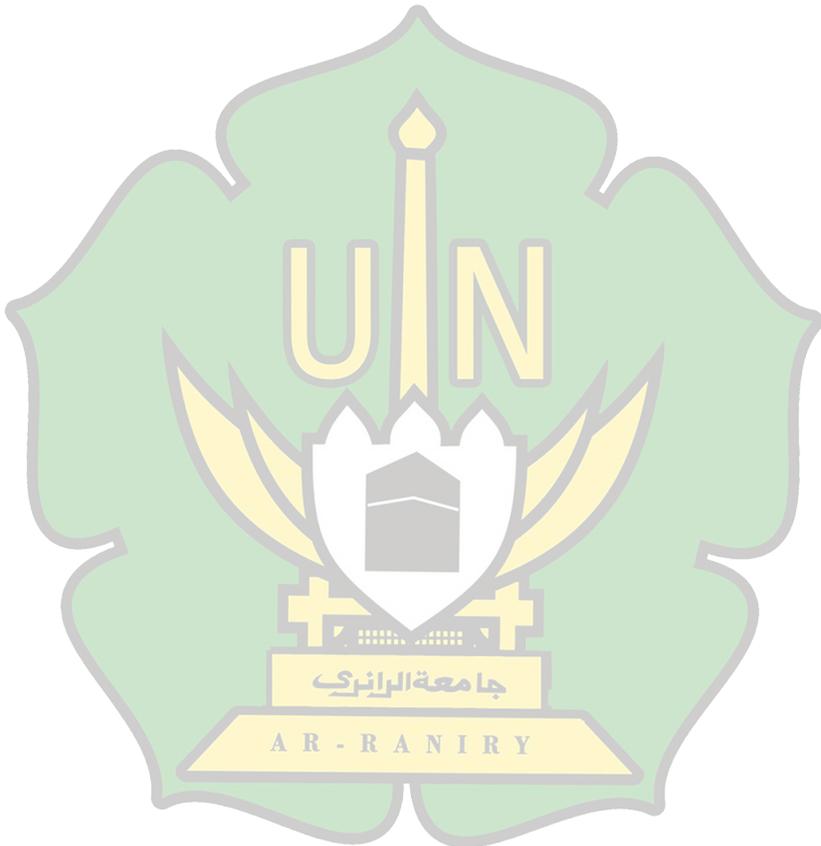
1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi ilmu pengetahuan baru bagi masyarakat terutama di bidang psikologi mengenai upaya orang tua agar anak mengurangi penggunaan gadget yang berlebihan.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi anak, penelitian ini diharapkan mampu untuk mengatasi/mengontrol penggunaan gadget pada anak usia dini.
- b) Bagi orang tua, penelitian ini diharapkan mampu untuk mengatasi/mengontrol penggunaan gadget pada anak usia dini.
- c) Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan dalam memahami penggunaan gadget pada anak usia dini dan upaya orang tua dalam mencegahnya.

- d) Dapat membantu peneliti lain jika ingin melakukan penelitian yang sejenis.



BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan salah satu cara untuk memperoleh sumber yang sudah ada, sumber data merupakan hal yang sangat penting di dalam ilmu pengetahuan, yaitu menyimpulkan fakta-fakta, mengisi gejala-gejala baru yang sudah terjadi. Pada dasarnya, penelitian ilmiah tidak mampu berjalan tanpa adanya penelitian-penelitian terdahulu yang sesuai dengan apa yang akan di teliti. Adapun penelitian-penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan judul skripsi penelitian diantaranya sebagai berikut:

Pertama, jurnal yang ditulis oleh Wahyu Novitasari dan Nurul Khotimah yang berjudul “*Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*”. Jurnal ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di kompleks Perumahan Pondok Jati Kabupaten Sidoarjo. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget memberikan dampak terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di Komplek Perumahan Pondok Jati Kabupaten Sidoarjo.¹²

Kedua, Skripsi yang ditulis oleh Rizky Istiqowati Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto dengan judul “*Upaya Orang Tua Dalam Mengatasi Problematika Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya orang tua dalam mengatasi problematika penggunaan gadget pada anak usia dini. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa problematika pada anak yang diakibatkan oleh gadget berupa: gangguan pada fisik, gangguan pada sosio-emosional, gangguan pada bahasa, dan gangguan pada kognitif anak. Upaya orang tua mengatasi

¹² Wahyu Novitasari dan Nurul Khotimah “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun” *Jurnal Paud Teratai*. Volume 05 Nomor 03 Tahun 2016.

problematika tersebut dengan upaya-upaya sederhana namun dilakukan terus menerus, seperti: membiasakan anak untuk bermain diluar rumah dan memberikan permainan-permainan anak untuk merangsang perkembangan anak.¹³

Ketiga, jurnal yang ditulis oleh Nurhaeda yang berjudul “*Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Dalam Pandangan Islam* ”. Jurnal penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan gadget pada anak usia dini di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu. Hasil penelitian ini memperoleh, pertama: Terlihat anak usia dini sering menggunakan gadget pada saat kegiatan tertentu. Sehingga anak usia dini merasa terlalu senang menggunakan gadget yang dapat menimbulkan dampak positif maupun negatif. Kedua; Bagaimana bentuk penggunaan gadget (aplikasi, intensitas, dan durasi pemakaian gadget) pada anak usia dini. Ketiga; Sebagian besar anak usia dini menggunakan gadget hanya untuk bermain game dan menonton film animasi, seharusnya gadget dapat dipergunakan untuk media pembelajaran bagi anak usia dini. Keempat; Pengawasan oleh orang tua dirasakan kurang, karena sebagian besar orang tua terkesan memberikan dan tidak terlalu khawatir dengan dampak yang akan ditimbulkan dari penggunaan gadget terus-menerus.¹⁴

Keempat, jurnal yang ditulis oleh Putri Hana Pebriana yang berjudul “*Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini*”. Jurnal penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial anak usia dini. Hasil dari penelitian yang diperoleh pada penelitian ini yaitu penggunaan gadget pada kebanyakan anak digunakan untuk bermain, sehingga kebiasaan

¹³ Skripsi Rizki Istiqowati “*Upaya Orang Tua Dalam Mengatasi Problematika Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*” (IAIN PURWOKERTO, 2020)

¹⁴ Nurhaeda “*Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Dalam Pandangan Islam*” *Jurnal Eceij*. Volume 01 Nomor 02 Mei Tahun 2018.

anak bermain dengan temannya berganti menjadi gadget sebagai pengganti teman bermain anak.¹⁵

Kelima, jurnal yang ditulis oleh Nur Sri Rahayu, Elan, dan Sima Mulyadi yang berjudul “*Analisis Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini*”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan gadget oleh anak usia dini dan peran dalam mendampingi penggunaan gadget. Dalam penelitian ini diketahui bahwa anak menggunakan gadget untuk bermain game, menonton hiburan di youtube dan juga untuk belajar baca hitung. Anak sering tidak fokus saat bermain gadget, tidak menjawab saat orang tuanya memanggil, anak juga terlihat mengalami permasalahan dalam kemampuan berbicaranya, meskipun anak sudah berusia 6 tahun tapi masih banyak dari kata-kata yang diucapkan anak masih belum bisa dimengerti. Dalam upaya yang dilakukan orang tua untuk mencegah hal-hal negatif dari penggunaan gadget dengan cara menemani anak saat menggunakan gadget, dan memastikan tidak melihat konten yang tidak sesuai dengan usia anak.¹⁶

Keenam, skripsi yang ditulis oleh Yulia Trinika Jurusan Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Tanjungpura Pontianak dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun)*.” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget pada anak dan untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah (3-6 tahun). Dalam penelitian ini diketahui bahwa terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah (3-6 tahun). Hal tersebut disebabkan karna adanya peran orang tua yang tinggi dalam mengontrol dan mengawasi anak dalam menggunakan

¹⁵ Putri Hana Pebriana “Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Volume 01 Nomor 01 Tahun 2017.

¹⁶ Nur Sri Rahayu, Elan, dan Sima Mulyadi “Analisis Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini” *Jurnal Paud Agapedia*. Volume 05 Nomor 02 Desember Tahun 2021

gadget. Dalam penelitian ini juga menyebutkan bahwa sebagian orang tua memiliki tingkat pendidikan yang tinggi, sehingga orang tua memiliki kecerdasan dalam memilih dan memilah aplikasi yang terdapat di gadget anaknya dan selalu mengawasi dan mendampingi ketika anaknya menggunakan gadget. Di karenakan hal tersebut dalam penelitian ini dampak negatif dari gadget terhadap perkembangan psikososial anak tidak terlalu besar.¹⁷

Persamaan dari semua penelitian diatas adalah sama-sama membahas dan meneliti tentang gadget pada anak usia dini. Namun yang membedakan dengan penelitian yang akan peneliti teliti yaitu akan lebih memfokuskan pembahasannya terhadap Upaya Orang Tua Untuk Mengontrol Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini.

B. Kerangka Teori

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teori kontrol sosial. Teori kontrol sosial memfokuskan diri pada teknik-teknik dan strategi-strategi yang mengatur tingkah laku manusia dan membawanya kepada penyesuaian atau ketaatan kepada aturan-aturan masyarakat.¹⁸

Dalam teori ini menjelaskan bahwa sosok individu dalam sebuah masyarakat mempunyai kecenderungan yang sama kemungkinannya, yaitu bisa saja menjadi baik dan bisa saja menjadi jahat. Perilaku baik ataupun perilaku jahatnya seseorang sepenuhnya bergantung pada kondisi lingkungan dan masyarakatnya. Perilaku individu akan menjadi baik jika lingkungan dan masyarakatnya baik, dan begitupun sebaliknya.¹⁹

Meskipun dapat dikatakan tidak baru sepenuhnya, istilah teori kontrol mengacu pada perspektif pembicaraan tentang pengawasan terhadap perilaku manusia. Teori yang menjelaskan

¹⁷ Skripsi Yulia Trinika “*Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah 3-6 Tahun*”.(Universitas Tanjungpura Pontianak, 2015).

¹⁸ Topo Santoso dan Eva Achjani Zulfa “*Kriminologi*” (Jakarta: Pt: RajaGrafindo Persada, 2012), hal. 87

¹⁹ Sahat Maruli T. Situmeang, *Buku Ajar Kriminologi*, (Depok: Pt: Rajawali Buana Pusaka), hal. 59

perilaku manusia berbasis pada sifat, neurochemistry, sociobiology, personalitas dan kondisi lingkungan yang melingkupi faktor-faktor tersebut di atas. Munculnya teori kontrol sosial diakibatkan oleh tiga ragam dalam kriminologi, diantaranya:

1. Terjalannya reaksi terhadap orientasi labeling dan konflik, dan kembali kepada penyelidikan tentang tingkah laku kriminal.
2. Hadirnya penelitian tentang 'criminal justice' sebagai sebuah ilmu baru yang mampu membawa pengaruh terhadap kriminologi menjadi lebih bijaksana dan lebih fokus pada suatu sistem.
3. Teori kontrol sosial telah dikaitkan dengan suatu teknik penelitian baru khususnya yang menyangkut tingkah laku seorang anak dan remaja.

Awal mula perkembangan teori ini dirintis oleh Emile Durkheim, beliau mengemukakan bahwa masyarakat akan selalu mempunyai angka nyata tentang suatu perilaku menyimpang dan kejahatan karena hal tersebut merupakan gejala normal dalam sebuah masyarakat. Dalam teori kontrol sosial ini orang tidak mempertanyakan mengapa dia melakukan kejahatan, akan tetapi yang akan menjadi pertanyaan mengapa orang-orang tidak melakukan kejahatan.

Salah satu teori kontrol sosial yang paling populer dikemukakan oleh Travis Hirschi pada tahun 1969. Travis Hirschi (1935) adalah seorang pemikir sosiologi yang berasal dari Amerika dan Travis Hirschi sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Emile Durkheim, yang bahwasanya tingkah laku seseorang akan mencerminkan berbagai ragam pandangan dalam sebuah masyarakat.. Travis Hirschi mengajukan beberapa usulan teoritisnya, diantaranya sebagai berikut:

1. Segala bentuk pengingkaran terhadap aturan sosial merupakan akibat dari kegagalan mensosialisasi individu masyarakat untuk bertindak teratur terhadap peraturan atau tata tertib yang telah ada.

2. Penyimpangan atau perilaku kriminal merupakan sebuah bukti nyata kegagalan kelompok sosial untuk mengikat individu agar tetap teratur. Contohnya seperti sekolah keluarga dan kelompok dominan lainnya.
3. Setiap individu diharapkan mampu belajar untuk tetap patuh, tidak melakukan pelanggaran yang bersifat kriminal.
4. Kontrol sosial dari dalam (internal) lebih berpengaruh daripada kontrol sosial dari luar (eksternal).

Travis Hirschi menggambarkan empat unsur pertama dalam kontrol sosial internal yang terkandung di dalam usulannya yaitu sebagai berikut:

1. Attachment atau kasih sayang adalah sumber kekuatan yang berasal dari hasil sebuah interaksi di dalam sebuah kelompok contohnya seperti keluarga, sehingga seseorang memiliki komitmen yang kuat untuk patuh dan taat terhadap sebuah aturan yang ada.
2. Commitment atau tanggung jawab yang kuat terhadap aturan sehingga memberikan kesadaran mengenai masa depan kelak. Bentuk tanggung jawabnya antara lain: kesadaran bahwa jika ia melakukan penyimpangan maka masa depannya kelak akan suram.
3. Involvement atau keterlibatan akan mendorong suatu individu untuk terlibat dalam ketentuan-ketentuan yang telah di tetapkan oleh masyarakat. Sehingga seseorang tidak sempat memikirkan dan melakukan sebuah perbuatan yang bersifat menyimpang.
4. Believe atau kepercayaan, kesetiaan dan kepatuhan terhadap norma-norma sosial atau aturan masyarakat, sehingga akan selalu tertanam dan kokoh dalam tiap-tiap diri individu.²⁰

Jika dikaitkan dengan teori tersebut maka terlihat jelas bahwa pentingnya kontrol sosial dalam sebuah lingkup masyarakat, terutama kontrol orang tua kepada anak. Biasanya dalam kontrol

²⁰ <https://www.sosiologi79.com/2017/11/travis-hirschi-sosial-bond-theory-teori.html?m=1> Di akses tanggal 22 Mei 2022

sosial terdapat 3 bentuk yaitu mengajak, mengawasi, dan mencegah. Pertama mengajak, yang artinya mengarahkan, menyarankan, serta membimbing anak untuk menjadi seseorang yang lebih baik dan dapat berperilaku sesuai norma dan aturan yang telah ada. Kedua mengawasi, dalam artian suatu upaya untuk memastikan dan mengontrol segala bentuk aktivitas yang dilakukan sesuai atau tidak dengan sesuatu yang telah direncanakan sebelumnya. Setiap orang tua punya hak untuk bertanggung jawab dalam membentuk tumbuh kembang yang baik untuk anaknya. Ketiga mencegah, merupakan sebuah usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk menahan agar tidak terjadi sesuatu yang tidak diinginkan, karena orang tua juga mempunyai tanggung jawab yang besar agar anak tidak melakukan hal yang tidak baik.

Penjelasan tentang kontrol sosial diatas merupakan kontrol sosial yang dikemukakan oleh seorang Travis Hirschi, penjelasannya ditunjukkan pengontrolan sosial kepada sebuah kelompok masyarakat. Namun jika dikaitkan dengan dalam pembahasan ini maka ditunjukkan kepada kontrol sosial orang tua terhadap seorang anak. Kontrol sosial orang tua terhadap anaknya merupakan sebuah bentuk kepedulian dan pembuktian sebuah kasih sayang, maka dengan dilakukan kontrol sosial tersebut seorang anak akan merasa disayang dan dipedulikan. Sehingga akan mengurangi rasa anak untuk melakukan sesuatu yang melanggar. Salah satu contoh yang dapat kita lihat adalah dalam pengontrolan orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak. Dengan demikian maka dapat mengurangi ketergantungan pemakaian gadget pada anak.

C. Definisi Operasional

Definisi operasional ini untuk memahami maksud dan pengertian dari beberapa istilah yang terdapat di dalam penelitian ini. Dan definisi operasional ini juga bermaksud untuk membatasi terjadinya kesalahpahaman dalam suatu pembahasan sebelum

dilakukan analisis yang lebih lanjut. Maka definisi operasional penelitian ini adalah:

1. Upaya

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia upaya adalah sebuah usaha atau ikhtiar seseorang untuk mencapai sebuah maksud, memecahkan persoalan dan untuk mencari jalan keluar dalam sebuah permasalahan. Upaya juga merupakan bagian dari aspek yang dinamis dalam kedudukan atau status terhadap sesuatu. Apabila seseorang telah melakukan hak dan kewajibannya sesuai dengan kedudukannya, maka hal tersebut dikatakan sudah melakukan sebuah upaya.²¹ Upaya yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan suatu cara atau sebuah usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan sesuatu yang ingin dicapai.

2. Orang Tua

Orang tua adalah orang yang memiliki amanah dari Allah untuk mendidik anak dengan penuh tanggung jawab dan dengan kasih sayang, yang disebut sebagai orang tua adalah seorang ayah, ibu, serta saudara adik dan kakak.²² Secara umum orang tua merupakan seseorang yang telah melahirkan, membesarkan, memberi kasih sayang dan seseorang yang mengajarkan arti kehidupan. Walaupun bukan seseorang yang melahirkan kita ke dunia juga disebut sebagai orang tua. Orang tua sebagai faktor utama dalam membentuk kepribadian yang baik dalam diri seorang anak, jika perilaku yang di perlihatkan oleh orang tuanya baik maka hal tersebut akan diikuti juga oleh anak.

²¹ Elfi Mu'awanah 2012 *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Bandung: Amalia, hal. 420

²² Dina Novita, Amirullah dan Ruslan "Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Perkembangan Anak Usia Dini di Desa Air Pinang Kecamatan Simeulu Timur" *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kewarnegaraan Unsyiah*, Volume 01 Nomor 01 Agustus 2016, hal 23-24

Orang tua juga merupakan guru pertama dalam pendidikan moral seorang anak, bentuk serta cara-cara didikan di dalam keluarga akan selalu mempengaruhi tumbuh dan berkembangnya budi pekerti dan kepribadian seorang anak.²³ Penanaman sikap dan perbuatan yang baik kepada seorang anak akan mendapatkan hal-hal yang positif, karena anak akan menerapkan semua hal yang telah didapatkan dalam keluarga kelingkungan sekitarnya.

3. Gadget

Gadget disebut sebagai sebuah istilah dalam bahasa inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil yang mempunyai berbagai macam fungsi khusus.²⁴ Gadget yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan suatu rangkaian dari berbagai unsur yang mampu bekerja dan memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya handphone yang dapat menghasilkan sebuah komunikasi antara dua orang atau bahkan lebih, sebuah radio dapat menghasilkan suara, televisi menghasilkan gambar dan lain sebagainya.

Penggunaan gadget pada umumnya memiliki dampak positif dan negatif, berikut ini beberapa dampak positif penggunaan gadget:

- a. Gadget dapat mempermudah komunikasi antara dua orang yang berada dalam suatu ruang lingkup yang berbeda, caranya baik melalui telepon suara atau bahkan bisa juga dengan mengirim sebuah teks.
- b. Gadget juga dapat digunakan untuk menambah ilmu pengetahuan. Seseorang dengan mudah mendapatkan informasi tentang ilmu pengetahuan apa saja yang diinginkan, melalui aplikasi yang telah disediakan di dalam gadget tersebut.

²³ Fuad Ihsan, *Dasar-Dasar Kependidikan*, VIII (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hal 57

²⁴ Dr. M. Ihsan Dacholfany dan Ismawati, *Kapita Selektta Pendidikan Islam* (Lampung: CV Laduny Alifamata, 2021), hal 129

Berikut ini merupakan dampak negatif dari penggunaan gadget:

- a. Gadget dapat membuat seseorang menjadi pribadi yang tertutup, dalam keseharian waktunya lebih banyak digunakan untuk bermain gadget, sehingga mengurangi kedekatannya dengan lingkungan sekitar.²⁵
- b. Penggunaan gadget dalam waktu yang terlalu lama juga dapat merusak mata, karena radiasi yang ada dalam gadget sangat berbahaya. Mata akan menjadi perih ketika terus-menerus menatap layar gadget dan juga membuat penglihatan berkurang (rabun).

4. Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Anak usia dini yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan anak yang masih berusia 0-6 tahun, yang mana sebagian pada usia tersebut seorang anak sedang mengalami masa pertumbuhan yang sangat pesat baik dari segi fisik, kemampuan, maupun dari segi perkembangan seorang anak dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar terutama keluarga. Akan tetapi dalam penelitian ini rentan usia yang peneliti jadikan sebagai objek penelitian utama adalah anak usia dini yang masih berusia 2,5 tahun sampai yang berusia 6 tahun.

Anak usia dini memiliki ciri perkembangan yang khas baik secara fisik, sosial, moral dan sebagainya. Karakteristik anak usia dini antara lain:

- a) Anak bersifat unik
- b) Anak memiliki rasa ingin tau yang kuat dan antusias terhadap banyak hal
- c) Masa belajar yang paling potensial
- d) Anak masih kurang pertimbangan dalam bertindak.²⁶

²⁵ Ibid., hal 133-134

²⁶ Tatik Ariyanti "Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak" *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar*. Volume 8 No 1 Maret 2016. hal 56

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Lokasi yang dijadikan tempat penelitian oleh peneliti dalam penelitian ini berada di Desa Mata Ie, Kecamatan Blang Pidie, Kabupaten Aceh Barat Daya. Alasan peneliti memilih lokasi tersebut karena peneliti tertarik dengan permasalahan banyaknya anak yang ketagihan bermain gadget. Peneliti ingin mengetahui bagaimana dampak penggunaan gadget pada perkembangan anak usia dini, dan ingin mengetahui juga bagaimana upaya orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak usia dini tersebut. Alasan lain yang mendukung juga di sebabkan peneliti akan lebih mudah mendapatkan data dan juga diberikan respon yang cukup baik oleh masyarakat setempat.

B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk mengetahui tentang keadaan dan kejadian yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, motivasi, tindakan dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.²⁷ Dimana peneliti tidak melakukan manipulasi hasil penelitian, akan tetapi penelitian yang dilakukan sesuai dengan objek yang akan digambarkan berdasarkan tempat penelitian lapangan yang telah ditentukan.

Metode penelitian kualitatif ini digunakan karena beberapa hal, diantaranya sebagai berikut:

- a) Menyesuaikan metode kualitatif lebih mudah apabila berhadapan dengan kenyataan jamak.

²⁷ Lexy. J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif* , (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2007), hal 6

- b) Metode ini menerangkan secara langsung pokok hubungan antara peneliti dengan responden.
- c) Metode ini lebih paham dan dapat menyesuaikan diri dengan banyak penajaman pengaruh bersama terhadap pola-pola yang dihadapi.

C. Informan Penelitian

Dalam penelitian kualitatif subjek penelitian disebut sebagai informan. Informan penelitian adalah masyarakat setempat yang dapat memberikan informasi tentang data penelitian yang dilakukan oleh seorang peneliti. Adapun dalam penelitian ini, menentukan informan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* digunakan untuk mengumpulkan semua data yang dianggap nyata dan benar adanya,²⁸ cara yang digunakan yaitu dengan melakukan wawancara kepada seseorang informan yang dianggap mengetahui dan menguasai tentang suatu hal yang akan dikaji oleh peneliti. Dengan adanya teknik *purposive sampling* memudahkan peneliti untuk mengolah data penelitian yang akan di kaji.

Oleh karena itu, untuk mendapatkan informasi yang tepat peneliti mencari informan yang mampu menjelaskan dan memberikan informasi yang sesuai dengan kebutuhan peneliti. Informan yang mendukung dalam penelitian ini diantaranya:

- a) Kepala Desa sebagai penanggung jawab yang dapat memberikan informasi di butuhkan dalam penelitian ini.
- b) Dalam penelitian ini peneliti juga memilih 10 masyarakat (orang tua) yang dianggap mengetahui dan memiliki permasalahan terhadap anak yang menggunakan gadget di Desa Mata Ie. Sehingga peneliti akan mendapatkan informasi yang cukup baik untuk melengkapi data dalam penelitian ini.

Berikut ini merupakan tabel informan dalam penelitian ini yaitu:

²⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Evaluasi*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hal.266

Tabel 3.1 informan penelitian.

No	Nama	Umur	Ket	Nama	Umur	Ket
1	M. Yasin	58 Tahun	Keucik	-	-	-
2	Yenita	41 Tahun	Orang Tua	Chalif Oemar	4,5 Tahun 2 Tahun	Anak
3	Asmanita	35 Tahun	Orang Tua	Nurul	6 Tahun	Anak
4	Eri Yanti	41 Tahun	Orang Tua	Salsabila	3 Tahun	Anak
5	Jamilah	31 Tahun	Orang Tua	Sultan	4,5 Tahun	Anak
6	Cut Mutia	26 Tahun	Orang Tua	Arul	4 Tahun	Anak
7	Epi Nadia	32 Tahun	Orang Tua	Yola	3,5 Tahun	Anak
8	Hafsah	30 Tahun	Orang Tua	Hafis	4,5 Tahun	Anak
9	Faizah	28 Tahun	Orang Tua	Alfarizi	5 Tahun	Anak
10	Nur Laili	30 Tahun	Orang Tua	Ikbal	3,5 Tahun	Anak
11	Yulianti	26 Tahun	Orang Tua	Yelsi	2,5 Tahun	Anak

Tabel 3.2 Pekerjaan Informan Penelitian

No	Nama	Pekerjaan
1	Yenita	Guru
2	Asmanita	Pedagang
3	Eri Yanti	Ibu Rumah Tangga
4	Jamilah	Ibu Rumah Tangga
5	Cut Mutia	Guru
6	Epi Nadia	Perawat
7	Hafsah	Penjahit
8	Faizah	Kantor
9	Nur Laili	Ibu Rumah Tangga
10	Yulianti	Kantor

D. Sumber Data

Sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Sumber data dalam penelitian ini menggunakan sumber data primer dan sekunder.

1. Data Primer

Data primer dalam penelitian ini bersumber dari hasil wawancara dengan kelompok orang tua, seperti yang terdapat pada tabel diatas. Sedangkan anak merupakan objek observasi dalam penelitian ini, yang penjelasannya akan dibahas dibagian observasi. Tujuannya agar peneliti mendapatkan informasi lebih akurat tentang permasalahan yang ada dalam penelitian ini.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan suatu jenis data yang diperoleh melalui teknik dokumentasi dan hal tersebut dianggap mampu mendukung suatu objek yang telah melakukan penelitian.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data juga merupakan langkah paling utama dalam sebuah penelitian. Ada berbagai teknik pengumpulan data yang dapat dilakukan dalam sebuah penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah pengamatan yang dilakukan secara sengaja dan sistematis mengenai gejala-gejala yang terjadi untuk kemudian dilakukan pencatatan. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, dan gejala-gejala alam.²⁹ Sejalan dengan hal tersebut observasi dilakukan ketika awal penentuan lokasi

²⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), hal.203

penelitian. Penelitian ini menggunakan jenis observasi partisipan, dalam observasi ini peneliti ikut terlibat dengan kegiatan orang yang sedang diamati. Sambil melakukan pengamatan, peneliti juga ikut melakukan apa yang dikerjakan. Dengan observasi partisipan ini maka data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam dan mengetahui makna pada setiap perilaku yang nampak.³⁰

Dalam penelitian ini peneliti mengamati perilaku anak-anak dari orang tua yang telah peneliti lakukan wawancara. Daftar-daftar anak yang menjadi objek observasi dalam penelitian ini telah tercantum pada tabel diatas. Selama proses observasi peneliti mengetahui dan melihat secara langsung video yang anak-anak tonton, peneliti juga mengamati hubungan anak dengan lingkungannya, dan peneliti juga melihat perubahan sikap yang ditunjukkan. Dalam teknik observasi ini peneliti mengalami beberapa kendala, contoh kurangnya respon dari anak karena terlalu fokus bermain dengan gadget. Padahal peneliti ingin mengetahui pemahaman anak ketika sudah melihat tayangan video yang telah ditonton dan mengetahui pemahaman anak tentang permainan yang dimainkan.

2. Wawancara

Teknik wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu, proses percakapan tersebut dilakukan oleh dua orang. Dua orang yang dimaksud berperan sebagai pewawancara (seseorang yang mengajukan pertanyaan) dan terwawancara (sebagai orang yang memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut).³¹ Dalam teknik wawancara melibatkan komunikasi secara langsung antara peneliti dengan informan. Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara secara terbuka, yaitu dengan bertatap muka atau

³⁰ Ibid., hal 203

³¹ Lexy. J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005). hal.186

bertemu secara langsung. Tujuannya agar peneliti bisa mendapatkan informasi dengan jelas tentang apa saja Upaya Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini.

Agar suatu wawancara dapat berjalan dengan lancar maka sebelum melakukan wawancara peneliti terlebih dahulu harus mempersiapkan daftar pertanyaan wawancara, mempersiapkan alat tulis untuk menulis hasil wawancara, dan juga mempersiapkan alat perekam suara, kegunaannya agar dapat mengulang kembali hasil dari wawancara yang telah dilakukan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data dan informasi dalam bentuk buku, gambar, dokumen. Dokumen adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu. Sebuah dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan dan lain sebagainya, sedangkan dokumen yang berbentuk gambar misalnya seperti foto, gambar hidup dan lain sebagainya.³² Penggunaan teknik dokumentasi ini didasarkan pada alasan dapat membuktikan kebenaran terjadinya sebuah penelitian.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kualitatif, Analisis kualitatif dilakukan dengan tujuan agar peneliti mendapatkan makna data untuk menjawab masalah penelitian. Teknis analisis data dalam penelitian ini dilakukan sebelum terjun lapangan, selama dilapangan, dan setelah selesai dilapangan. Langkah-langkah analisis yaitu:

³² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan "pendekatan kualitatif, kuantitatif dan R&D"*. (Bandung: Alfabeta, 2015), hal 329

1. Reduksi Data

Mereduksi data artinya merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data dan mencarinya nanti bila diperlukan.³³ Berdasarkan keterangan tersebut, maka dalam penelitian ini peneliti akan mencatat dan merangkum data, kemudian akan memilih hal-hal pokok, kemudian akan membuang hal-hal yang tidak penting.

2. Penyajian Data

Penyajian data adalah menyajikan sekumpulan informasi yang tersusun sehingga memudahkan untuk memahami apa yang sedang terjadi, serta merencanakan tindakan selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut. Berdasarkan keterangan tersebut, maka penelitian ini akan menyajikan data yang berbentuk uraian dan memiliki hubungan antar kategori yang sedang dibahas dalam bentuk teks naratif.

3. Kesimpulan atau Verifikasi Data

Kesimpulan ini akan diikuti dengan adanya bukti-bukti yang diperoleh ketika penelitian di lapangan. Verifikasi data dimaksudkan untuk penentuan data terakhir dari keseluruhan proses tahapan analisis. Setelah semua data wawancara di analisis maka peneliti melakukan penarikan kesimpulan dari analisis data yang dapat mewakili dari seluruh jawaban dari responden.

³³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan "pendekatan kualitatif, kuantitatif dan R&D"*. (Bandung: Alfabeta, 2015), hal 338

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Letak geografis Aceh Barat Daya

Keberadaan Aceh Barat Daya sebagai sebuah Kabupaten merupakan sebuah hasil pemekaran dari wilayah Kabupaten Aceh Selatan sebagai Kabupaten induk pada saat itu. Pengakuan pemerintah terhadap lahirnya Kabupaten Aceh Barat Daya sebagai Yuridis dikuatkan dengan Undang-Undang Nomor 4 Tahun 2002.³⁴ Proses terbentuknya Kabupaten Aceh Barat Daya ini membutuhkan waktu yang lama, dan berlangsung selama 20 Tahun. Terjadi banyak peristiwa dan upaya yang dilewati oleh panitia penuntut daerah untuk terwujudnya Kabupaten Aceh Barat Daya, salah satunya adalah panitia penuntut memohon kepada pemerintah pusat untuk dapat memisahkan Aceh Barat Daya dari Kabupaten Aceh Selatan. Alasan kuat yang mengakibatkan Aceh Barat Daya ingin memisahkan diri dari Kabupaten Aceh Selatan dikarenakan daerah kekuasaan Aceh Selatan sangat luas, sehingga pembangunan sudah tidak terjangkau secara merata.

Wilayah kabupaten Aceh Barat Daya secara geografis terletak dibagian barat selatan Provinsi Aceh. Kabupaten Aceh Barat Daya Terletak pada 3°34'24"4°05'37" Lintang Utara dan 96°34'57"97°09'19" Bujur Timur dengan ibukota Blang Pidie. Jika dilihat secara administrasi Kabupaten Aceh Barat Daya memiliki perbatasan-perbatasan sebagai berikut:

- a) Sebelah Utara : Kabupaten Gayo Lues
- b) Sebelah Selatan : Samudera Hindia
- c) Sebelah Barat : Kabupaten Nagan Raya
- d) Sebelah Timur : Aceh Selatan³⁵

³⁴ Sumber Data Profil Kabupaten Aceh Barat Daya Tahun 2009

³⁵ Sumber Data Profil Kabupaten Aceh Barat Daya Tahun 2009

Berdasarkan data BPS (Badan Pusat Statistik) Kabupaten Aceh Barat Daya terbagi menjadi 9 Kecamatan, 20 Pemukiman dan 152 desa. Menurut hitungan GIS (Geographics Information System) luas Kabupaten Aceh Barat Daya mencakup 1.882.05 Km² atau 188.205,05 Ha. Kecamatan Blang Pidie sebagai Kota Aceh Barat Daya memiliki luas 581,22 Km² kemudian disusul oleh Kecamatan Babahrot dengan luas 528,28 Km² Sedangkan Kecamatan yang tidak begitu luas adalah Kecamatan Susoh dengan luas 19,05 Km² atau sekitar 1,01% dari luas total Kabupaten Aceh Barat Daya.

Tabel 4.1 Nama, Luas Wilayah per Kecamatan dan Jumlah Desa di Kabupaten Aceh Barat Daya

Nama Kecamatan	Jumlah Desa	Luas Wilayah			
		Administrasi		Terbangun	
		(Ha)	(%) thd Total	(Ha)	(%) thd Total
1	2	3	4	5	6
Babahrot	14	52.828,06	28,07		
Kuala Batee	21	31.482,42	16,73		
Jeumpa	12	22.928,69	12,18		
Susoh	29	1.905,35	1,01		
Blang Pidie	20	58.122,21	30,88		
Setia	9	4.120,27	2,19		
Tangan-tangan	15	6.322,92	3,36		
Manggeng	18	5.551,86	2,95		
Lembah Sabil	14	4.943,19	2,63		
Jumlah Total	152	188.205,02	100,00		

2. Profil Desa Mata Ie Kecamatan Blang Pidie

Desa Mata Ie adalah sebuah desa yang terletak di Kecamatan Blang Pidie Kabupaten Aceh Barat Daya Provinsi Aceh. Secara geografis terletak di 3,7848 Bujur Timur dan 96,8016 Lintang Utara. Secara topografi Desa Mata Ie termasuk dalam kategori daerah dataran tinggi dengan ketinggian $\pm 20,5$ meter dari permukaan laut (MDPL). Kondisi fisik sebagian terdiri dari daerah dataran tinggi dan memiliki sudut lereng berkisar 0-7% skala Maberry.³⁶

Secara geologi Desa Mata Ie memiliki tanah yang berupa tanah keras dan sebagian lagi bergambut berdasarkan data dari Dinas Pertambangan dan Energi di Desa Mata Ie tidak memiliki potensi bahan Galian/Tambang. Potensi sumber air yang dimiliki cukup besar karena berada dekat sungai, sehingga permasalahan banjir akan terjadi setiap musim hujan tiba. Secara iklim Desa Mata Ie mempunyai kategori daerah sub-tropis yang terdiri dari musim hujan dan musim kemarau. Tingkat curah hujan tertinggi terjadi pada bulan November yang mencapai 649,4 mm, curah hujan terendah umumnya akan terjadi pada bulan Oktober bisa mencapai 97,9 mm dan musim kemarau akan berlangsung antara bulan Maret sampai dengan bulan Agustus dengan suhu udara rata-rata berkisar antara 26-31,2 0C pada siang dan 23-25 0C pada malam hari.³⁷

Desa Mata Ie termasuk dalam wilayah Kemukiman Kuta Jeumpa atau Kecamatan Jeumpa Kabupaten Aceh Barat Daya dengan ± 260 Ha. Secara Administrasi dan Geografis Gampong Mata Ie berbatasan dengan:

- a) Sebelah Barat berbatasan dengan Desa Kuta Tinggi dan Seunaloh
- b) Sebelah Timur berbatasan dengan Desa Keude Paya
- c) Sebelah Utara berbatasan dengan Desa Babah Lhung
- d) Sebelah Selatan berbatasan dengan Desa Kuta Tinggi

³⁶ Sumber Data Profil Desa Mata Ie Tahun 2015-2018

³⁷ Sumber Data Profil Desa Mata Ie Tahun 2015-2018

Di Aceh Barat Daya Kecamatan Blang Pidie memiliki dua puluh desa antara lain adalah: Desa Baharu, Desa Lamkuta, Desa Alue Manggota, Desa Gudang, Desa Keude Paya, Desa Pasar Blang Pidie, Desa Meudang Ara, Desa Keude Siblih, Desa Kuta Tuha, Desa Kuta Bahagia, Desa Kuta Tinggi, Desa Mata Ie, Desa Geulumpang Payong, Desa Panton Raya, Desa Guhang, Desa Seunaloh, Desa Lhung Asan, Desa Lhung Tarok, Desa Cot Jeurat, dan Desa Babah Lhung. Dari keseluruhan Dua Puluh desa di Kecamatan Blang Pidie peneliti menjadikan Desa Mata Ie sebagai objek untuk penelitian.³⁸

Desa Mata Ie yang merupakan wilayah dari Kecamatan Blang Pidie dibagi kedalam Tiga Dusun yaitu; Dusun Mata Ie, Dusun Teumpen, dan Dusun Gampong Blang. Dari ketiga Dusun tersebut memiliki Jumlah penduduk sebanyak 1935 jiwa, terdiri atas 959 laki-laki (49,68 persen) dan 976 perempuan (50,32 persen). Angka peningkatan jumlah penduduk cenderung meningkat dan bertambah setiap tahunnya.³⁹

Tabel 4.2 Jumlah Penduduk di Desa Mata Ie Kecamatan Blang Pidie⁴⁰

No	Nama Dusun	Kepala Keluarga (KK)	L	P	Jumlah jiwa
1	Mata Ie	198	367	362	729
2	Teumpen	191	386	403	789
3	Gampong Blang	89	206	211	417
Total		478	959	976	1935

Kondisi sosial kemasyarakatan di Desa Mata Ie berjalan dengan baik, sikap saling peduli terhadap sesama masih sangat

³⁸ <https://acehbaratdayakab.go.id/halaman/kecamatanblangpidie> diakses pada Tanggal 20 Oktober 2021

³⁹ Wawancara dengan Pak M.Yasin Pada Tanggal 16 November 2021

⁴⁰ Sumber Data Profil Desa Mata Ie Tahun 2015-2018

kuat, gotong-royong dan tolong menolong masih terpelihara dari dulu hingga sekarang. Atas landasan inilah sehingga tumbuhnya motivasi masyarakat untuk saling melakukan interaksi sosial yang baik, ditambah pula dengan munculnya TPA-TPA dan pesantren yang menjadi tempat ilmu agama semakin menambah kekuatan dan memelihara hubungan yang baik sesama masyarakat.

Berikut ini merupakan jenis sosial masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.

Tabel 4.3 Kegiatan Sosial Masyarakat

Golongan	Jenis Kegiatan Sosial
1. Pemuda	<ul style="list-style-type: none"> a) Melakukan takziah ketempat orang meninggal dunia b) Berkunjung ketempat orang sakit c) Melakukan Shalat berjamaah d) Melakukan gotong royong e) Memperingati hari-hari besar islam f) Membuat Wirit yasin g) Pengajian anak-anak dan dewasa
2. Ibu-ibu	<ul style="list-style-type: none"> a) Pengajian rutin (wirid yasin) b) Takziah ketempat orang meninggal c) Berkunjung ketempat orang sakit atau melahirkan d) 10 program pokok PKK e) Simpan Pinjam Anggota SPP dan LKM
3. Bapak-bapak (Orang Tua)	<ul style="list-style-type: none"> a) Bersama-sama melakukan fardhu kifayah apabila ada warga yang meninggal dunia b) Takziah ketempat orang meninggal c) Berkunjung ketempat orang yang sakit d) Masih tinggi budaya gotong-royong

B. Pembahasan dan Hasil Penelitian

Kehidupan manusia yang bermula dari sebelumnya sederhana kini berubah menjadi kehidupan yang dapat dikatakan sudah sangat modern, pada saat ini segala sesuatu dapat diselesaikan dengan cara-cara yang mudah. Hal itu terjadi karena dampak dari hadir dan berkembangnya teknologi. Teknologi merupakan sesuatu yang bermamfaat untuk mempermudah segala bentuk kehidupan manusia. Sekarang ini dunia informasi tidak bisa terlepas lagi dari yang namanya teknologi dan penggunaannya oleh masyarakat, sehingga menjadikan teknologi semakin lama menjadi semakin canggih. Pada zaman dulu jika seseorang ingin melakukan komunikasi maka membutuhkan waktu yang lama untuk menyampaikannya, namun sekarang segalanya menjadi semakin cepat, mudah dan seakan tidak lagi memiliki jarak.

Saat ini teknologi yang tidak asing bagi semua kalangan terutama masyarakat luas adalah gadget. Gadget disebut sebagai suatu istilah dalam bahasa Inggris yang berarti mempunyai makna sebagai sebuah alat elektronik kecil yang memiliki berbagai macam fungsi khusus.⁴¹ Terdapat beberapa jenis gadget seperti: contoh handphone, laptop atau komputer yang mempunyai tujuan lebih praktis dan juga lebih berguna.

Sekarang pada umumnya gadget tidak hanya dimiliki oleh orang dewasa (22 tahun ke atas) ataupun para remaja (12-21 tahun), akan tetapi gadget juga banyak dimiliki oleh anak-anak yang berumur (7-11 tahun) dan bahkan lebih parahnya lagi gadget juga digunakan oleh anak usia dini yang masih berumur (3-6 tahun).⁴² Sehingga tidak menjadi asing lagi ketika kita melihat penggunaan gadget di kalangan anak-anak. Gadget pada masa kini telah mempunyai berbagai macam aplikasi yang semakin beragam, dimulai dari sebuah permainan yang di julukin sebagai media pembelajaran dan aplikasi yang bisa membuat anak terhibur ketika

⁴¹ Dr. M. Ihsan Dacholfany dan Ismawati, *Kapita Selekta Pendidikan Islam* (Lampung: CV Laduny Alifamata, 2021), hal 129

⁴² Junierissa Marpaung "Pengaruh Penggunaan Gadget dalam Kehidupan" *Jurnal Kopasta* 5 (2), (2018), hal 57

sedang menggunakannya. Sehingga anak akan merasa sangat nyaman ketika menggunakan gadget, karena bisa bermain tanpa harus mengeluarkan tenaga yang banyak.

Asal mula terciptanya nama gadget sebenarnya berasal dari sebuah lelucon. Istilah gadget ini digunakan sebagai istilah pengganti untuk menyebutkan sebuah benda yang digunakan oleh seseorang dengan daya ingat rendah dan peristiwa ini terjadi pada 1850-an. Secara etimologi, kata gadget ini artinya adalah sengketa. Menurut cerita, asal usul dari nama gadget juga diciptakan ketika tiga orang sedang melakukan sebuah pembangunan besar, mereka adalah Gaget, Gauthier dan Cie. Cerita lain mengenai asal mula penggunaan kata gadget juga datang dari peristiwa Perang Dunia 1, gadget digunakan dalam bahasa kemiliteran terutama bagi angkatan laut.⁴³

Perkembangan gadget yang semakin pesat mampu memberikan dampak yang baik pada proses pembelajaran anak. karena penggunaan gadget menjadi hal yang menarik bagi mereka, hal tersebut disebabkan karena gadget dilengkapi dengan suara, warna dan berbagai tampilan gambar menarik perhatian anak sehingga tidak bosan untuk menggunakannya. Oleh sebab itu, penggunaan gadget pada anak usia dini membutuhkan pembatasan dan pengawasan yang baik dari orang tua, dimanapun dan kapanpun itu. Kebanyakan penggunaan gadget pada anak hanya sebatas memainkan game, menonton video dan membuka youtube.

Hal diatas menjelaskan tentang perbedaan bentuk penggunaan gadget dikalangan anak-anak dengan orang dewasa, kebanyakan anak hanya menggunakan gadget ketika berada didalam rumah, ketika pulang sekolah, ketika sedang makan dan ada juga ketika hendak tidur. Sebaiknya youtube mengisi konten yang bermanfaat agar dapat memberikan dampak positif bagi anak ketika mereka menonton konten video animasi dan lain-lain yang ada di youtube.

⁴³ <http://eprints.uad.ac.id.+fenomena+perkembangan+gadget> di Akses pada tanggal 11 Desember 2021

Dampak positif maupun negatif dari penggunaan gadget pada anak usia dini dilihat dari sejauh mana perubahan yang terjadi dalam diri dan kehidupan sehari-harinya, yang dimana terdapat perubahan baik dan buruknya. Pada pengamatan yang telah dilakukan sejak bulan Mei sampai bulan Juli 2021 kecenderungan anak usia dini di Desa Mata Ie telah menunjukkan bahwa adanya gejala terpengaruh dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget. Seperti pengamatan peneliti yang bahwasanya ada beberapa anak yang lebih memilih untuk bermain gadget. Contohnya ketika pulang sekolah anak-anak tidak mau keluar rumah dan lebih memilih untuk menghabiskan waktu hanya untuk bermain gadget, padahal anak bisa melakukan kegiatan lain. Contohnya seperti bermain di luar rumah dengan teman yang sebaya dengannya.

Dampak positif yang ditemukan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu, pemberian gadget pada anak usia dini dapat meningkatkan kemampuan pengetahuan anak. Karena terdapat banyak aplikasi yang bisa di download dalam gadget yang dapat mengasah kemampuan pengetahuan anak contohnya seperti aplikasi mewarnai, belajar berhitung, menulis huruf dan bermain. Kemampuan pengetahuan anak merupakan salah satu tahap dalam perkembangan dan pertumbuhan anak. Kemampuan pengetahuan anak sebaiknya dibangun sejak usia dini, karena hal tersebut yang akan menentukan kemampuannya di masa yang akan datang ketika sudah tumbuh menjadi dewasa. Dengan adanya gadget anak-anak akan lebih bersemangat untuk belajar karena pada umumnya dalam aplikasi tersebut dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik. Selain itu, masih terdapat banyak contoh dampak positif dari penggunaan gadget pada anak usia dini.

Selanjutnya penggunaan gadget juga memiliki dampak negatif bagi anak usia dini. Dampak negatif yang peneliti dapatkan yaitu anak malas untuk beraktivitas diluar rumah dan cenderung akan malas untuk belajar karena lebih memilih untuk bermain gadget, dan dampak negatif lainnya yaitu anak malas untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Sedangkan pada

kenyataannya bermain di luar rumah lebih baik dan menyenangkan untuk anak daripada menyendiri di dalam rumah, karena di luar rumah banyak teman, dapat menciptakan permainan yang baru untuk dimainkan dan juga lingkungannya luas sehingga membuat anak menjadi lebih menyenangkan ketika bermain.

1. Dampak Penggunaan Gadget pada Perkembangan Anak Usia Dini

Dalam penelitian ini peneliti meninjau bahwasanya gadget merupakan sebuah benda dengan karakteristik unik, memiliki unit dengan kerja tinggi dan berhubungan dengan ukuran serta biaya. Pada mulanya gadget memang lebih difokuskan kepada sebuah alat untuk melakukan komunikasi, namun seiring perkembangan zaman gadget semakin di perancang dan menghadirkan berbagai fitur-fitur didalamnya yang membuat penggunaanya bisa melakukan kegiatan apa saja dengan satu gadget, misalnya mulai dari bertelepon, mengirim pesan, untuk hiburan, bahkan masih banyak lagi kegiatan yang bisa dilakukan dengan gadget. Jika dilihat dalam kehidupan sehari-hari, penggunaan gadget tidak hanya akan mempengaruhi perilaku orang dewasa, akan tetapi anak-anak juga akan ikut terpengaruh. Hal tersebut bisa terjadi karena kebebasan orang tua dalam memberikan gadget pada anaknya.

1.1 Alasan Orang tua Memberi Gadget

Tidak bisa dipungkiri lagi bahwa dalam menjalani sebuah kehidupan setiap manusia mempunyai motif sebagai alasan atau sebuah dorongan untuk melakukan sesuatu, sama halnya dengan orang tua yang memberikan gadget kepada anaknya. Tentu sebelum bertindak sesuatu orang tua terlebih dahulu sudah memikirkan atau menimbang hal-hal dan kosekuensi apa saja yang akan diterima setelah melakukan hal tersebut. Orang tua merupakan guru atau pendidik pertama untuk anak, dan tentu saja orang tua akan selalu berusaha menyiapkan dan memberikan sarana dan

prasana terbaik untuk anak-anaknya tersebut. Apalagi untuk anak yang masih berusia dini, mereka masih sangat bergantung pada tingkah laku orang tua untuk mencapai segala kebutuhannya.

Berikut merupakan jenis kelamin anak dari orang tua yang peneliti jadikan sebagai informan dalam penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

1. Chalif dan Oemar merupakan anak dari Ibu Yenita yang berjenis kelamin laki-laki.
2. Nurul merupakan anak dari Ibu Asmanita yang berjenis kelamin perempuan.
3. Salsabila merupakan anak dari Ibu Eri Yanti yang berjenis kelamin perempuan.
4. Sultan merupakan anak dari Ibu Jamilah yang berjenis kelamin laki-laki.
5. Arul merupakan anak dari Ibu Cut Mutia yang berjenis kelamin laki-laki.
6. Yola merupakan anak dari Ibu Epi Nadia yang berjenis kelamin perempuan.
7. Hafis merupakan anak dari Ibu Hafsah yang berjenis kelamin laki-laki.
8. Alfarizi merupakan anak dari Ibu Faizah yang berjenis kelamin laki-laki.
9. Ikbal merupakan anak dari Ibu Nur Laili yang berjenis kelamin laki-laki.
10. Yelsi merupakan anak dari Ibu Yulianti yang berjenis kelamin perempuan.

a) Sebagai Alat Bermain

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan oleh peneliti, yang mana bahwasanya orang tua sudah memberikan gadget kepada anak dengan alasan-alasan tertentu. Seperti yang diungkapkan oleh Ibu Eri (41 tahun) kepada peneliti bahwasanya:

“saya memperkenalkan dan memberikan gadget sebagai alat bermain untuk anak, karena

menurut saya bermain adalah salah satu hal yang paling di sukai dan menarik bagi anak-anak. Di dalam gadget terdapat banyak aplikasi yang bisa dimainkan, bahkan menurut penilaian saya sendiri semakin berkembangannya zaman permainan yang ada dalam gadget semakin canggih dari permainan tradisional, sehingga lebih menarik minat anak-anak untuk bermain dengan gadget dan meninggalkan permainan tradisional yang sudah ada sejak dulu.”⁴⁴

Hal tersebut sejalan juga dengan yang diungkapkan Ibu Mutia (26 Tahun) kepada peneliti bahwasanya:

“anak saya sangat suka bermain, contohnya seperti bermain bola. Seharusnya permainan tersebut dimainkan oleh beberapa orang, akan tetapi ketika tidak ada teman untuk main dia sanggup bermain walaupun seorang diri. Dari hal tersebut yang menjadi alasan saya memberikan gadget kepada anak.”⁴⁵

Dari pernyataan Ibu Eri dan Ibu Mutia tersebut dapat dipahami bahwasanya orang tua mempunyai keinginan tersendiri untuk membuat anaknya senang dan nyaman, contohnya seperti bermain. Alat bermain merupakan sesuatu yang paling diminati oleh anak khususnya anak yang masih berusia dini. Terdapat banyak macam alat untuk bermain contohnya, jika permainan untuk anak perempuan seperti boneka dan alat masak-masakan. Dan permainan untuk anak laki-laki seperti mobil-mobilan, robot dan bahkan banyak permainan lainnya. Pernyataan tersebut merupakan permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak-anak dahulu dan bahkan sudah ada sejak lamanya. Namun sekarang permainan tradisional hampir hilang, bahkan banyak di kalangan anak-anak sekarang tidak kenal sama sekali dengan permainan tradisional. Akhirnya orang tua memutuskan untuk

⁴⁴ Wawancara dengan Ibu Eri Pada Tanggal 14 November 2021

⁴⁵ Wawancara dengan Ibu Mutia Pada Tanggal 17 November 2021

memberikan gadget agar anak nya bisa tetap bermain dan tidak merasa kesepian walaupun hanya berdiam diri di dalam rumah.

b) Karena Kebiasaan Orang Tua

Berikut merupakan hasil wawancara yang diungkapkan oleh Ibu Faizah (28 Tahun) kepada peneliti yang bahwasanya:

“anak saya sering melihat saya menggunakan gadget, jadi ketika saya sedang memakainya anak saya sering meminta. Alasan tersebut yang membuat saya akhirnya mengenalkan dan memberikannya gadget.”⁴⁶

Dari pernyataan Ibu Faizah diatas dapat dipahami bahwa salah satu faktor yang membuat dan mempengaruhi seorang anak adalah keluarga terutama orang tua. Anak merupakan peniru yang sangat handal, jadi anak akan mengikuti apa saja yang dilakukan oleh orang tuanya. Sebagai orang tua yang bijak jika menginginkan seorang anak yang hebat maka harus bisa memberikan contoh yang baik.

c) Mengikuti Perkembangan Zaman

Selanjutnya pernyataan yang diungkapkan oleh Ibu Nita (35 tahun) kepada peneliti yang bahwasanya:

“sebagai orang tua saya ingin memberikan dan melakukan hal yang terbaik untuk anak, terutama yang berkaitan dengan masa depan nya kelak. Alasan yang mendorong saya memberikan gadget karena mengikuti perkembangan zaman. Sekarang semakin hari zaman menjadi semakin canggih, saya tidak ingin anak saya dianggap kuno atau ketinggalan zaman dan menjadi bahan ejekan ketika berada di lingkungan luar rumah. Maka dari itu saya

⁴⁶ Wawancara dengan Ibu Faizah Pada Tanggal 14 November 2021

memfasilitasi gadget agar anak saya tahu dan mengerti bagaimana penggunaan dari gadget.”⁴⁷

Hal tersebut juga sejalan dengan yang diungkapkan oleh Ibu Hafsah (30 Tahun) kepada peneliti yang bahwasanya:

“semakin hari pengetahuan dan perkembangan teknologi semakin meningkat terutama gadget. Dengan sebuah gadget mampu membawa pola pikir manusia kearah yang lebih modern, dahulu pada saat zaman saya kecil belum ada gadget yang seperti saat ini. Jadi karena hal tersebut saya memberikannya gadget, agar terdapat perbedaan kehidupan saya dahulu dengan anak, dan juga supaya anak bisa merasakan perkembangan zaman saat ini.”⁴⁸

Berdasarkan pernyataan di atas peneliti melihat bahwa faktor utama yang mempengaruhi atau menyebabkan anak tertarik menggunakan gadget karena faktor lingkungan sekitarnya. Perkembangan sosial seorang anak bergantung pada peran orang tua, individu anak dan lingkungan sekitarnya. Dari pernyataan informan di atas sudah sangat jelas bahwa alasan utama yang mendorong orang tua memberikan gadget kepada anak karna mengikuti perkembangan zaman dan juga dikarenakan teman-teman seusia dengannya sudah memiliki gadget semuanya. Dari pembahasan diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan gadget pada anak dipengaruhi oleh kebijakan orang tua sendiri dan juga dipengaruhi oleh faktor lingkungan sekitarnya.

d) Mempermudah Komunikasi

Selanjutnya Ibu Epi (32 Tahun) juga mengungkapkan alasannya kepada peneliti yang mana bahwasanya:

⁴⁷ Wawancara dengan Ibu Nita Pada Tanggal 14 November 2021

⁴⁸ Wawancara dengan Ibu Hafsah Pada Tanggal 14 November 2021

“alasannya karena sebagai alat untuk berkomunikasi. Saya adalah seorang pekerja yang tidak setiap waktu berada di dalam rumah, dan tidak setiap saat bisa melihat dan mengetahui kegiatan apa saja yang anak saya lakukan. Jadi dengan adanya gadget memudahkan saya untuk bisa tetap berkomunikasi baik itu lewat telpon suara ataupun video call. Sehingga saya bisa mengetahui kegiatan apa saja yang dilakukan meski tidak berada di dalam suatu lingkup yang sama.”⁴⁹

Dari pernyataan diatas dapat kita pahami bahwa alasan utama yang menyebabkan orang tua memberikan gadget kepada anak nya agar memudahkan dalam berkomunikasi. Tidak semua orang tua yang berada setiap saat di dalam rumah, karena ada tuntutan pekerjaan yang harus di selesaikan. Sehingga tidak mempunyai banyak waktu untuk melihat kegiatan yang dilakukan oleh anak ataupun melihat perkembangan yang terjadi ketika tidak bersama dengan anaknya. Dikarenakan hal tersebut, sehingga membuat orang tua memutuskan untuk memberikan gadget agar tetap bisa berkomunikasi dengan anak nya tersebut.

Sebenarnya fungsi utama dari gadget adalah sebagai alat untuk berkomunikasi. Seseorang dapat melakukan komunikasi dengan mudah meskipun berada dalam jangkauan jarak yang jauh. Dengan demikian, manusia sangat membutuhkan gadget untuk alat berkomunikasi, karena dapat mempersingkat jarak dan waktu.

⁴⁹ Wawancara dengan Ibu Epi Pada Tanggal 16 November 2021

e) Menambah Wawasan Pengetahuan

Selanjutnya pernyataan yang diungkapkan oleh ibu Yenita (32 Tahun) selaku orang tua anak usia dini kepada peneliti yang bahwasanya:

“alasan saya memberikan gadget karena sebagai fasilitas media belajar untuk anak. Di dalam gadget banyak tontonan yang membuat anak bisa untuk belajar contohnya seperti berhitung, membaca, dan menggambar. Di samping itu saya juga membatasi tontonan dan waktu untuk anak bermain gadget.”⁵⁰

Hal serupa juga diungkapkan oleh Ibu Yuli (26 Tahun) yang bahwasanya:

“saya memberikan gadget karena sebagai media untuk belajar, didalam gadget terdapat beberapa tontonan yang bisa membuat anak terhibur selain itu juga bisa membuat anak belajar sesuatu yang tidak ditemukan di lingkungan sekolah. Karena hal tersebut yang membuat saya memberikan gadget kepada anak.”⁵¹

Dari pernyataan kedua informan di atas dapat kita ketahui bahwa, selain untuk berkomunikasi dan bermain game penggunaan gadget juga bisa digunakan untuk belajar. Di aplikasi youtube banyak terdapat video-video yang bisa mendidik anak dan bisa menjadi sarana untuk anak agar tetap bisa belajar. Disini harus ada pengawasan khusus dan orang tua harus bisa memilih video yang memang layak untuk dilihat. Sebelum memberikan gadget kepada anak, sebaiknya orang tua harus terlebih dahulu membuka atau mendownload video yang akan di perlihatkan kepada anak. Karena anak yang masih berusia dini belum sepenuhnya tau tontonan yang baik atau tidak untuk dilihat.

⁵⁰ Wawancara dengan Ibu Yenita pada Tanggal 14 November 2021

⁵¹ Wawancara dengan Ibu Yuli pada Tanggal 15 November 2021

f) Membuat Anak Senang

Selanjutnya pernyataan yang diungkapkan juga oleh Ibu Laili (30 Tahun) kepada peneliti yang bahwasanya:

“sebagai orang tua saya hanya ingin membuat anak-anak senang, salah satu cara yang bisa saya lakukan yaitu dengan memberikan gadget. Namun alasan yang utama yang membuat saya memberikan gadget karena sebagai sebuah hadiah ketika dia berulang tahun.”⁵²

Hal tersebut sejalan juga dengan yang diungkapkan oleh Ibu Mila (31 Tahun) kepada peneliti bahwasanya:

“sebagai orang tua saya merasa belum sepenuhnya menjadi orang yang paling bisa membuat anak senang, akan ada saatnya dia juga merasa bosan. Dari hal tersebut yang membuat saya memberikannya gadget agar terhibur, karena terdapat banyak fitur-fitur, tontonan dan permainan yang membuat anak senang.”⁵³

Dari pernyataan Ibu Laili dan Ibu Mila diatas dapat mengetahui bahwa alasannya karena ingin membuat anak senang dan membuat anak tetap senang, cara yang dilakukan yaitu dengan menghadiahkan sebuah gadget. Padahal seperti yang kita ketahui bahwa kesenangan tidak selalu bisa diukur hanya dengan sebuah benda, terdapat banyak cara yang bisa dilakukan. Akan tetapi semuanya berpulang kepada kebijakan dari tiap-tiap orang tua nya tersebut.

⁵² Wawancara dengan Ibu Laili Pada Tanggal 17 November 2021

⁵³ Wawancara dengan Ibu Mila Pada Tanggal 15 November 2021

1.2 Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget

Selanjutnya peneliti juga mendapatkan informasi bahwa sebagian orang tua sudah mengenalkan dan memberikan gadget sejak anak mulai memasuki umur 2 dan 4 Tahun. Sehingga terdapat beberapa perubahan perilaku ketika anak sudah mengenal gadget.

a) Mempercepat Proses Belajar

Selanjutnya peneliti juga menemukan hasil penelitian yang mana sebagian perilaku anak ada juga yang bertolak belakang dengan penjelasan di atas. Berikut merupakan hasil wawancara yang diungkapkan oleh Ibu Hafsah (30 Tahun) kepada peneliti yang bahwasanya:

“Ketika anak saya sudah mengenal gadget, tidak ada perilaku yang menyimpang. Gadget bukan suatu penghambat untuk perkembangan sosial anak, karena ketika anak saya sedang bermain gadget responnya baik ketika saya panggil dan akan nyambung ketika saya ajak ngobrol, dan dia akan berhenti memainkan gadget ketika saya ajak bicara. Menurut pandangan saya perubahan perilaku yang terjadi pada anak tidak semata-mata hanya karena bermain gadget, akan tetapi masih banyak faktor lain. Contoh media lain yang dapat mengganggu perkembangan sosial anak yaitu televisi.”⁵⁴

Hal tersebut sejalan juga dengan yang dikatakan oleh Ibu Mutia (26 Tahun) kepada peneliti yang bahwasanya:

“Setelah anak saya mengenal yang namanya gadget dia menjadi lebih kreatif, contohnya anak saya sudah mengenal huruf, bisa berhitung dan bisa menggambar sesuatu yang belum pernah diajarkan. Dan ketika saya berbicara

⁵⁴ Wawancara dengan Ibu Hafsah Pada Tanggal 14 November 2021

responnya pun masih tetap baik sama halnya dengan sebelum mengenal gadget.”⁵⁵

Berdasarkan hasil penelitian dari kedua informan di atas kita bisa mengetahui bahwa proses belajar dalam diri anak usia dini tidak harus selalu berfokus pada didikan guru ataupun orang tua saja. Anak usia dini bisa belajar dan memperoleh pengetahuan hanya dengan menggunakan gadget. Fitur-fitur yang ada dalam gadget dapat mempermudah proses belajar untuk anak.

b) Malas Beraktivitas dan Susah Diatur

Hal tersebut di benarkan oleh Ibu Faizah (28 tahun), beliau mengungkapkan kepada peneliti bahwasanya:

“Setelah anak saya mengenal gadget dia lebih sering bermain di dalam rumah, dia hanya akan mau keluar jika hanya ada kepentingan saja, contohnya seperti pergi sekolah. Dan dia kurang merespon ketika saya panggil atau ajak ngobrol.”⁵⁶

Hal tersebut sejalan juga dengan yang diungkapkan oleh Ibu Yuli (26 tahun) kepada peneliti yang bahwasanya:

“Ketika anak saya sedang bermain gadget dia sama sekali tidak bisa di ganggu, bahkan kadang untuk makan saja dia tidak mau karena terlalu asyik bermain dengan gadgetnya. Ketika saya panggil kadang dia sengaja untuk tidak menjawab, dan ketika saya ajak ngobrol dia hanya menjawab sesekali hasil dari obrolan saya.”⁵⁷

Demikian pula hal yang dikatakan oleh Ibu Epi (32 tahun) kepada peneliti yang bahwasanya:

“Ketika anak saya sudah mengenal gadget dia berubah, menjadi susah untuk diatur, keras kepala, tidak mau lagi belajar dan selalu menjawab apa yang saya katakan. Padahal

⁵⁵ Wawancara dengan Ibu Mutia Pada Tanggal 17 November 2021

⁵⁶ Wawancara dengan Ibu Faizah Pada Tanggal 14 November 2021

⁵⁷ Wawancara dengan Ibu Yuli Pada Tanggal 15 November 2021

dulunya dia pribadi yang patuh dan mendengar apa yang saya katakan, namun sekarang tidak lagi. Bahkan ketika saya panggil dan ajak ngobrol responnya sudah mulai mengurang.”⁵⁸

Dari pernyataan ketiga informan di atas dapat kita pahami bahwa penggunaan gadget pada anak dapat mempengaruhi atau merubah kebiasaan seorang anak. Disini bimbingan atau pengawasan dari orang tua terhadap anak sangat di perlukan, orang tua harus bisa membuat kesepakatan batasan waktu bermain gadget dengan anak. Karena jika orang tua lalai dan terlena dengan anak yang bermain gadget dalam waktu lama, maka akan berdampak buruk bagi tumbuh kembangnya. Seperti pernyataan di atas bahwa ketika anak sudah mengenal gadget maka anak menjadi anti-sosial, berkurangnya respond dan dipastikan juga bahwa perkembangan emosionalnya juga kurang baik, sehingga anak menjadi pribadi yang pemarah, pendiam dan pemalu. Jadi pengawasan dan bimbingan orang tua sangat menentukan baik atau tidaknya tumbuh kembang seorang anak kelak.

c) Mengurangi Interaksi dengan Lingkungan Sekitar

Selanjutnya pernyataan yang diungkapkan oleh Ibu Mila (31 Tahun) kepada peneliti yang mana bahwasanya:

“setelah mengenal gadget anak saya berubah menjadi pribadi yang pemurung, tidak menyukai lagi yang namanya keramaian dan malas untuk bermain di luar rumah. Dia lebih senang menghabiskan waktu sendirian untuk bermain gadget, bahkan ketika anak sebaya dengannya datang sama sekali tidak dihiraukan”.⁵⁹

Hal tersebut sejalan juga dengan yang dikatakan oleh Ibu Yenita (41 Tahun) kepada peneliti yang bahwasanya:

⁵⁸ Wawancara dengan Ibu Epi Pada Tanggal 16 November 2021

⁵⁹ Wawancara dengan Ibu Mila Pada Tanggal 15 November 2021

“perilaku yang terjadi pada anak saya setelah mengenal gadget menjadi ketergantungan, dia menganggap bahwa gadget itu segala-gala untuknya. Anak saya akan merasa gelisah dan galau ketika berpisah dengan gadgetnya, sebagian waktunya lebih banyak dihabiskan untuk bermain dengan gadget. Akibatnya mengurangi kedekatan dengan saya dan juga dengan lingkungan sekitar.”⁶⁰

Dari pernyataan kedua informan di atas kita dapat melihat bahwa, jika seorang anak selalu bermain dan menghabiskan waktu berjam-jam dengan gadget, maka keadaan tersebut dapat menyebabkan fokus seorang anak hanya teralih pada aktivitas yang dilakukan oleh diri sendiri, contoh ketika sedang bermain game, menonton film dan video. Ketika aktivitas tersebut berjalan maka akan membuat anak melupakan kehidupan sosial dengan orang lain, termasuk keluarganya sendiri. Padahal sejak usia dini anak memang harus terbiasa berinteraksi dengan lingkungan sekitar, tapi pada kenyataannya kehadiran gadget membuat anak malas bermain diluar rumah dan lebih senang berdiam diri di dalam rumah dengan gadgetnya tersebut. Dengan demikian, anak yang selalu bermain gadget cenderung akan bersikap acuh terhadap segala aktivitas yang terjadi di lingkungan sekitar dan juga mengurangi hubungan interaksinya dengan orang lain. Hal seperti itu tidak baik untuk perkembangan sifat sosial seorang anak, karena sejak masih berusia dini anak memang harus ditekankan untuk melakukan hal-hal yang dapat untuk mengembangkan sikap sosial contohnya seperti bermain dengan teman seusia dan juga berinteraksi dengan lingkungan sekitar tempat tinggal.

⁶⁰ Wawancara dengan Ibu Yenita Pada Tanggal 14 November 2021

2. Upaya Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini.

Hasil yang didapatkan dari upaya orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak mencakup pada menanamkan nilai-nilai positif kepada anak dengan memperkenalkan konten-konten positif. Hal tersebut seperti meletakkan pondasi keagamaan, memperlihatkan video islami, menetapkan batas waktu penggunaan gadget pada anak, memberikan pengawasan terhadap anak-anak dalam memanfaatkan kemajuan teknologi dan orang tua juga memperbanyak pengetahuan tentang perkembangan teknologi. Upaya yang dilakukan orang tua diperoleh penulis dari wawancara mendalam terhadap orang tua anak dan disertai dengan pengamatan.

Dalam hal ini yang terlibat dalam usaha untuk mengontrol penggunaan gadget pada anak adalah kedua orang tua (ayah dan ibu). Akan tetapi dalam penelitian ini peneliti lebih memfokuskan pembahasannya kepada ibu, karna menurut peneliti ibu adalah seseorang yang paling dekat dengan anak dan lebih mengetahui hal-hal yang terjadi kepada anak dibandingkan seorang ayah. Sehingga dengan begitu peneliti lebih mudah mendapatkan informasi tentang hal yang peneliti butuhkan.

2.1 Upaya yang Dilakukan Orang Tua

Setiap orang tua memiliki caranya masing-masing dalam berupaya mengontrol penggunaan gadget pada anak-anak. Bentuk-bentuk dan kebijakan dari orang tua pun akan berbeda-beda, dalam kaitannya dengan pengontrolan orang tua terhadap anak yang bermain gadget, agar bisa membuat batasan dalam diri anak agar terhindar dari hal-hal yang negatif. Karena diusia anak yang berusia dini akan sangat mudah untuk terpengaruh atau mengikuti gaya apa yang mereka tontonkan. Karena hal tersebut, dalam melakukan upaya pengontrolan penggunaan gadget pada anak bisa

dikatakan tidak mudah, akan banyak kendala, drama sehingga akan melibatkan beberapa orang selain orang tua.

a) Memberikan Arahan dan Memberi Batasan Waktu

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan oleh peneliti, yang mana bahwasanya peneliti mendapatkan informasi langsung dari orang tua. Setiap orang tua memiliki upaya yang berbeda dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Ibu Faizah (28 Tahun) kepada peneliti yang bahwasanya:

“Dengan cara selalu memberikan arahan tentang cara penggunaan gadget yang baik, serta memberikan batasan waktu untuk anak bisa menggunakan gadget. Saya hanya memberikan gadget di waktu tertentu, seperti ketika hendak makan dan malam sebelum tidur. Dari pertama sampai saat ini cara seperti itu masih saya terapkan, agar anak tidak terlalu larut dengan gadgetnya.”⁶¹

Hal serupa juga diungkapkan oleh ibu Eri (41 Tahun) kepada peneliti bahwasanya:

“Yang saya lakukan adalah dengan menetapkan batasan waktu untuk anak bisa menggunakan gadget, contohnya ketika baru pulang sekolah dan ketika mau makan saja. Cara seperti itu sudah saya terapkan sejak pertama kali anak mengenal gadget.”⁶²

Dari kedua pernyataan informan di atas kita bisa mengetahui bahwa apabila sejak masih berusia dini orang tua sudah memberikan arahan tentang penggunaan gadget yang baik kepada anak, maka kemungkinan besar hal tersebut akan selalu kekal dan membekas dalam dirinya. Anak-anak tidak mudah untuk terpengaruh dan akan bisa

⁶¹ Wawancara dengan Ibu Faizah Pada Tanggal 14 November 2021

⁶² Wawancara dengan Ibu Eri Pada Tanggal 14 November 2021

memilih dan memilah perbuatan mana yang baik dan tidak untuk dilakukan. Sehingga hal tersebut bisa menghindarkan anak dari dampak negatif penggunaan dari gadget contohnya seperti kecanduan, malas bersosialisasi dengan lingkungan, dan malas untuk belajar.

Disamping memberikan arahan orang tua juga sebaiknya memberikan batasan waktu untuk anak. Dengan memberi batasan tersebut maka sama halnya telah mengurangi penggunaan gadget pada anak. Sehingga seiring berjalannya waktu anak perlahan-lahan akan melupakan kebiasaannya bermain gadget. Walaupun tidak sepenuhnya lupa tapi sedikit bisa mengurangi penggunaan gadget tersebut.

b) Melakukan Pengawasan dan Mendampingi

Selanjutnya pernyataan yang diungkapkan oleh Ibu Nita (35 Tahun) kepada peneliti yang mana bahwasanya:

“Mengawasi dan mendampingi ketika anak bermain gadget. Sebelum memberikan gadget saya terlebih dahulu medownload aplikasi permainan seperti menggambar dan juga medownload video-video. Contohnya seperti video berhitung sambil bernyanyi dan video kartun nussa dan rara. Setelah itu saya juga mendampingi anak ketika sedang bermain gadget.”⁶³

Hal demikian juga dilakukan oleh Ibu Mutia (26 Tahun) seperti yang diungkapkan kepada peneliti:

“saya hanya akan memberikan anak izin untuk menggunakan gadget hanya ketika keberadaan anak dekat dengan saya. Karena anak saya masih terlalu sulit untuk memahami makna dari penggunaan gadget.”⁶⁴

Berdasarkan hasil penelitian kedua informan diatas menunjukkan bahwa terdapat upaya orang tua yang sangat

⁶³ Wawancara dengan Ibu Nita Pada Tanggal 14 November 2021

⁶⁴ Wawancara dengan Ibu Mutia Pada Tanggal 17 November 2021

penting dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak, karena hal tersebut dapat menghindari anak dari perilaku negatif dalam penggunaan gadget. Hal tersebut dapat dilihat dari semakin baik upaya yang dilakukan orang tua maka akan semakin baik perilaku anak ketika menggunakan gadget. Upaya yang dapat dilakukan oleh orang tua yaitu dengan adanya pengawasan. Pengawasan dalam penggunaan gadget pada anak akan memiliki pengaruh yang sangat penting dalam proses pertumbuhan, proses interaksi anak dengan lingkungannya dan juga proses yang baik untuk belajarnya. Orang tua juga harus memberikan peraturan kepada anak dalam menggunakan gadget, cara tersebut juga merupakan salah satu bentuk pengawasan orang tua terhadap anak yang menggunakan gadget.

Selain melakukan pengawasan orang tua juga harus ikut mendampingi anak ketika sedang menggunakan gadget. Orang tua mengarahkan permainan, tontonan dan hal-hal yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Perdampingan yang dimaksud adalah orang tua bukan saja hanya melihat anak ketika bermain akan tetapi orang tua juga harus mampu menjadi guru ketika anak bertanya tentang hal yang dilihat dalam gadget tersebut. Oleh karena itu orang tua terlebih dahulu mengerti dan memahami konten-konten yang ada di dalam gadget.

c) Melakukan Komunikasi Secara Langsung dengan Anak

Selanjutnya pernyataan yang diungkapkan oleh ibu Epi (32 Tahun) kepada peneliti yang bahwasanya:

“Kebiasaan yang saya lakukan ketika anak merengek meminta gadget yaitu dengan berkomunikasi dengan anak, berbicara dan menanyakan hal apa yang diinginkan selain gadget, dan juga membawa anak jalan-jalan keluar rumah. Dengan cara seperti itu anak jadi

lupa akan keinginannya untuk bermain gadget.”⁶⁵

Dari pernyataan Ibu Epi diatas kita dapat melihat bahwa pentingnya jalinan komunikasi yang baik antara orang tua dengan anak. Anak yang masih berusia dini belum sepenuhnya paham tentang segala hal yang dia inginkan. Ketika dia melakukan suatu yang membuat dia senang maka hal tersebut akan terus menerus di ulang, contohnya seperti bermain gadget. Jadi disini peran orang tua sangat diutamakan, orang tua harus selalu bijak dalam mengambil sebuah tindakan. Karena hal tersebut akan berdampak ketika anak dewasa nanti. Sebagai orang tua yang baik memang sudah seharusnya dapat memilih dan memilah hal-hal yang baik untuk perkembangan anak, contohnya ketika anak merengek meminta gadget. Tidak selalu harus mengikuti apa yang anak inginkan.

d) Mengganti dengan Media Lain

Selanjutnya pernyataan yang diungkapkan oleh Ibu Mila (31 Tahun) kepada peneliti yang bahwasanya:

“Salah satu cara yang saya lakukan adalah dengan menghadiahi smart hafiz. Terdapat beberapa tontonan di dalam smart hafiz, contohnya seperti belajar membaca Al-qur’an, tata cara shalat, tata cara berwudhu dan juga video-video islami tentang anak. Biasanya setelah selesai menggunakan smart hafiz, saya akan menanyakan ulang apa yang sudah dilihat.”⁶⁶

Berdasarkan pernyataan ibu Mila, kita bisa mengetahui bahwa perkembangan teknologi bukan hanya menghadirkan gadget saja, akan tetapi masih banyak yang lainnya. Contohnya seperti yang diungkapkan oleh informan diatas salah satunya seperti smart hafiz. Kehadiran smart hafiz dianggap sebagai suatu alat bantu untuk anak

⁶⁵ Wawancara dengan Ibu Epi Pada Tanggal 16 November 2021

⁶⁶ Wawancara dengan Ibu Mila Pada Tanggal 14 November 2021

bisa belajar melalui video-video yang ada di dalamnya, dan juga mengurangi penggunaan gadget pada anak. Keunggulan smart hafiz dapat menarik perhatian anak, karena video yang ditampilkan dalam smart hafiz dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran yang efektif untuk anak, terutama dalam proses belajar keagamaan. Selain video smart hafiz juga dilengkapi dengan Al-qur'an dan Iqro' digital, sehingga anak bisa lebih mudah untuk mempelajari, mengenal huruf dan belajar membaca al-qur'an.

Akan tetapi, hal tersebut tidak sepenuhnya bisa menggantikan proses pembelajaran agama secara tradisional, karena dengan menghadap guru atau pengajar anak-anak bisa juga belajar tentang bagaimana cara dalam memuliakan seseorang dan belajar tentang adab dan tata-krama. Proses pembelajaran seperti itu tidak sepenuhnya bisa didapatkan dalam proses pembelajaran dalam smart hafiz.

e) Mengurangi Pemakaian Gadget

Selanjutnya informan juga mendapatkan pernyataan yang diungkapkan oleh Ibu Yuli (26 Tahun) yang bahwasanya:

“Yang saya lakukan untuk mengontrol penggunaan gadget pada anak yaitu dengan tidak memakai gadget di depan anak, ketika sedang bersama atau berkumpul dengan anak, kegiatan yang kami lakukan adalah dengan menghabiskan waktu untuk belajar, bercanda, bermain bersama dan menceritakan tentang segala hal.”⁶⁷

Hal serupa juga diungkapkan oleh Ibu Laili (30 Tahun) kepada peneliti:

“cara yang saya gunakan yaitu dengan menjauhkan gadget dari pandangan anak dan

⁶⁷ Wawancara dengan Ibu Yuli Pada Tanggal 15 November 2021

tidak meletakkannya di sembarang tempat. Serta juga saya sendiri mengurangi penggunaan gadget ketika sedang bersama dengan anak”⁶⁸

Dari pernyataan Ibu Yuli dan Ibu Laili diatas kita bisa melihat bahwa, salah satu cara tepat yang bisa dilakukan untuk mengurangi penggunaan gadget pada anak yaitu dengan membatasi dan mengurangi diri orang tua dari yang namanya gadget juga. Karena pada kenyataannya hal yang membuat anak selalu menggunakan gadget karena sering melihat orang tua serta lingkungan. Anak akan sangat pintar dan mudah dalam mengikuti apa yang sering dilihat daripada yang di dengarnya. Terkadang orang tua hanya bisa mengatakan jangan gunakan gadget pada anak, tetapi orang tua sendiri masih menggunakannya ketika sedang bersama dengan anak. Buatlah aturan dan kesepakatan bahwa ketika sedang berkumpul dengan keluarga tidak ada yang memakai gadget, karena hal tersebut akan mengurangi juga penggunaan gadget pada anak.

f) Membiasakan dan Mengganti Aktivitas dengan Membaca Buku

Selanjutnya pernyataan yang diungkapkan oleh Ibu Yenita (32 Tahun) kepada peneliti yang bahwasanya:

“Upaya yang saya lakukan adalah dengan membiasakan diri membaca buku (buku yang menarik perhatian anak), seperti buku gunting tempel mewarnai hewan, 75 dongeng klasik dunia dan beberapa buku lainnya. Di setiap ada waktu luang saya selalu menyempatkan diri untuk memegang buku, ketika sedang membuka buku saya seolah-olah sangat menikmati dan saya juga melakukan bacaan dengan suara yang nyaring agar terdengar kepada anak. Awal mula anak saya sama sekali tidak tertarik serta tidak

⁶⁸ Wawancara dengan Ibu Laili pada Tanggal 17 November 2021

menghiraukannya, namun saya terus berusaha hingga akhirnya anak menjadi tertarik dan terbiasa. Meskipun tidak sepenuhnya dapat meninggalkan gadget, akan tetapi anak saya sudah mengurangi penggunaannya.”⁶⁹

Dari pengungkapan Ibu Yenita di atas kita dapat memahami bahwa penggunaan gadget pada anak usia dini tentu saja akan membawa pada perubahan positif dan negatifnya. Akan tetapi penggunaan gadget yang berlebihan tidak selalu menjamin baik untuk perkembangan sosial anak, karena gadget merupakan media yang sangat bebas. Banyak fitur yang dapat di akses tanpa mengetahui layak atau tidaknya untuk dimainkan dan dilihat oleh anak. Jadi orang tua sangat berperan penting dalam melakukan segala hal yang baik untuk perkembangan sosial anaknya kelak. Contohnya ketika orang tua ingin mengontrol dan mengurangi penggunaan gadget pada anak dengan cara mengganti ke media buku.

Hal tersebut akan sulit tercapai kalau hanya dengan teguran saja, akan tetapi orang tua harus ikut terlibat langsung. Contohnya ketika orang tua ingin merubah suatu kebiasaan pada anak maka orang tua harus melakukan hal tersebut terlebih dahulu, karena seorang anak akan memperhatikan dan mengikuti hal apa saja yang dilakukan oleh orang tuanya tersebut.

⁶⁹ Wawancara dengan Ibu Yenita Pada Tanggal 14 November 2021

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

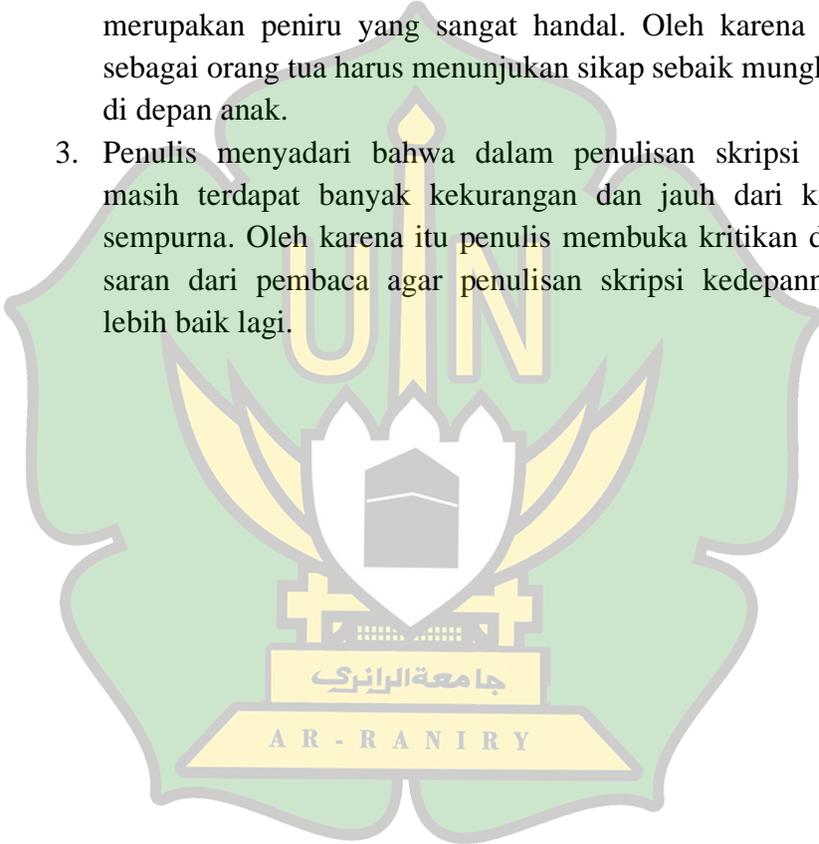
Penjelasan yang telah di paparkan pada bab-bab sebelumnya menghasilkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Dampak penggunaan gadget pada anak usia dini yang ditemukan di Desa Mata Ie, menunjukkan bahwa terdapat beberapa dampak positif dan negatif. Anak menjadi malas beraktivitas kesehariannya hanya dihabiskan untuk bermain gadget, anak berubah menjadi pribadi yang susah untuk diatur dan keras kepala, membuat anak kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, mempercepat proses belajar untuk anak, dan mempermudah anak untuk berkomunikasi dengan orang tua.
2. Selain itu, dalam penelitian ini juga menghasilkan kesimpulan tentang upaya orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak usia dini. Orang tua memberikan arahan tentang cara yang tepat untuk menggunakan gadget, dan memberikan batasan waktu berapa lama anak boleh menggunakannya, Orang tua memberikan pengawasan dan mendampingi ketika anak menggunakan gadget, Orang tua melakukan komunikasi secara langsung dengan anak ketika merengek meminta gadget, Orang tua menggantikan gadget dengan media lain, Orang tua mengurangi penggunaan gadget ketika sedang bersama dengan anak, dan juga orang tua membiasakan diri untuk menggantikan aktivitas dengan membaca buku ketika sedang bersama dengan anak.

Dari hal tersebut menunjukkan bahwa sangat penting upaya orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak, karena akan membawa dampak positif untuk anak-anak.

B. Saran

1. Teristimewa untuk seluruh orang tua Desa Mata Ie agar lebih sering mengontrol penggunaan gadget, karena hal tersebut akan berdampak baik untuk perkembangan sosial anak kelak.
2. Masa perkembangan manusia terbaik adalah ketika anak masih berada di usia dini, dan juga anak usia dini merupakan peniru yang sangat handal. Oleh karena itu sebagai orang tua harus menunjukkan sikap sebaik mungkin di depan anak.
3. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis membuka kritikan dan saran dari pembaca agar penulisan skripsi kedepannya lebih baik lagi.



Daftar Pustaka

Buku:

Ade E Sumengkar, *Good, Great, Beyond. Menjadi Pribadi Penuh Kesadaran Diri Menuju Akreditasi Mandiri*, (Yayasan Keluarga Haerhave, 2020)

Dr. M. Ihsan Dacholfany dan Ismawati, *Kapita Selekta Pendidikan Islam* (Lampung: CV Laduny Alifamata, 2021)

Dr. Sahat Maruli T. Situmeang, *Buku Ajar Kriminologi*, (Depok: Pt: Rajawali Buana Pusaka)

Elfi Mu'awanah 2012 *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Bandung: Amalia

Fuad Ihsan, *Dasar-Dasar Kependidikan*, VIII (Jakarta: Rineka Cipta, 2013)

Lexy. J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2007)

M. Harun, dkk. *Makhluk Sosial, Tanpa Sosial*, (Lembaga Pengembangan Pendidikan dan Profesi, UNNES, November: 2018)

Sugiyono, *Metode Penelitian Evaluasi*, (Bandung: Alfabeta, 2013)

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan "pendekatan kualitatif, kuantitatif dan R&D"*. (Bandung: Alfabta, 2015)

Jurnal:

Dina Novita, Amirullah dan Ruslan "Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Perkembangan Anak Usia Dini di Desa Air Pinang Kecamatan Simeulu Timur" *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kewarnegaraan Unsyiah*, Volume 01 Nomor 01 Agustus 2016.

Fahdian Rahmandani, Agus Tinus, M. Mansur Ibrahim “Analisis Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) Terhadap Kepribadian dan Karakter (kekar) Peserta Didik di SMA Negeri 9 Malang” *Jurnal Civic Hukum*. Volume 3 Nomor 1 Mei Tahun 2018.

Junierissa Marpaung “Pengaruh Penggunaan Gadget dalam Kehidupan” *Jurnal Kopasta* 5 (2), (2018)

Moh Fauzuddin dan Mufarizuddin “*Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*”, Volume 02 Nomor 02 Tahun 2018, hal 163

Muhamad Ngafifi “Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya” *Jurnal Pembangunan dan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, Volume 02 Nomor 01 Tahun 2014.

Mutiara Mirah Yunita, Teguh Lesmana, Devi Jatmika, Alfina Damayanti, dan Theresia Finda Kusuma “Mengetahui Budaya Adiksi Gadget dan Cara Mengatasinya” *Jurnal Pengabdian dan Kewirausahaan*, Volume 05 Nomor 02 Tahun 2021.

Munirah “Peran Ibu Dalam Membentuk Karakter Anak Perspektif Islam” *Jurnal Auladuna*. Volume 01 Nomor 02 Desember Tahun 2014.

Mita Rosaliza Wawancara, Sebuah Interaksi Komunikasi Dalam penelitian Kualitatif *Jurnal Ilmu Budaya* Volume 11 No 2 Februari Tahun 2015

Nur Sri Rahayu, Elan, dan Sima Mulyadi “Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini” *Jurnal Paud Agapedia*, Volume 05 Nomor 02 Desember 2021.

Tatik Ariyanti “Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak” *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar*. Volume 8 No 1 Maret 2016.

Wahyu Novitasari dan Nurul Khotimah “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun” *Jurnal Paud Teratai*. Volume 05 Nomor 03 Tahun 2016.

Internet:

<https://www.sosiologi79.com/2017/11/travis-hirschi-sosial-bond-theory-teori.html?m=1> Di akses tanggal 22 Mei 2022

<https://acehbaratdayakab.go.id/halaman/kecamatanblangpidie> diakses pada Tanggal 20 Oktober 2021

<http://eprints.uad.ac.id.+fenomena+perkembangan+gadget> di Akses pada tanggal 11 Desember 2021

Wawancara:

Wawancara dengan Pak M.Yasin Pada Tanggal 16 November 2021

Wawancara dengan Ibu Eri Pada Tanggal 14 November 2021

Wawancara dengan Ibu Nita Pada Tanggal 14 November 2021

Wawancara dengan Ibu Epi Pada Tanggal 16 November 2021

Wawancara dengan Ibu Yenita pada Tanggal 14 November 2021

Wawancara dengan Ibu Laili Pada Tanggal 17 November 2021

Wawancara dengan Ibu Hafsah Pada Tanggal 14 November 2021

Wawancara dengan Ibu Mutia Pada Tanggal 17 November 2021

Wawancara dengan Ibu Faizah Pada Tanggal 14 November 2021

Wawancara dengan Ibu Mila Pada Tanggal 15 November 2021

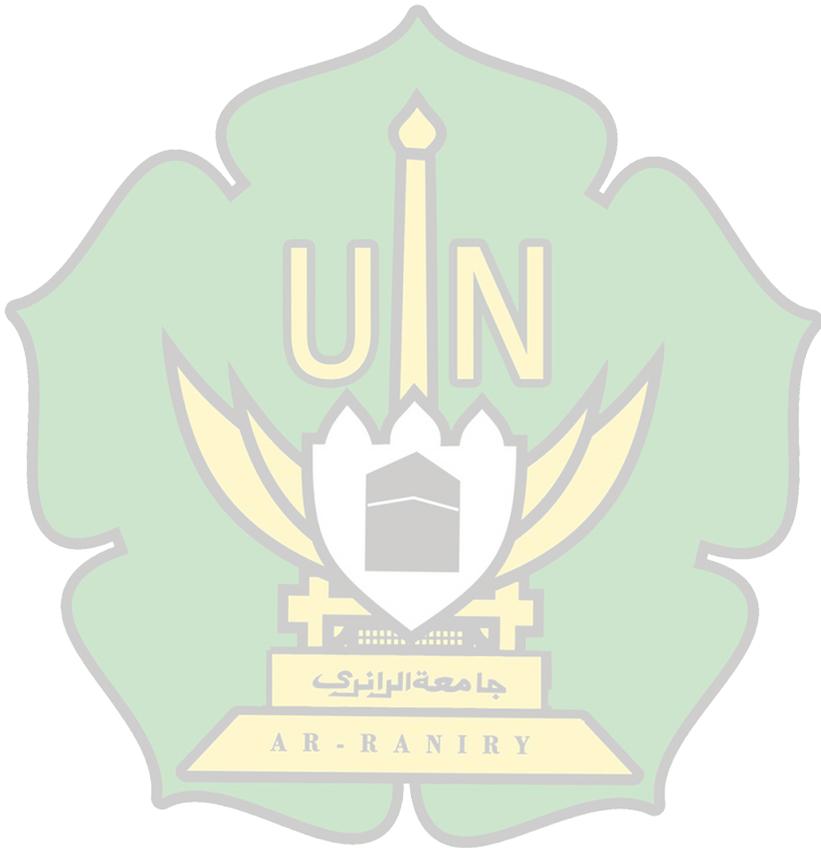
Wawancara dengan Ibu Yuli Pada Tanggal 15 November 2021

Sumber Data:

2009 Sumber Data Profil Kabupaten Aceh Barat Daya Tahun 2009

2009 Sumber Data Profil Kabupaten Aceh Barat Daya Tahun 2009

Sumber Data Profil Desa Mata Ie Tahun 2015-2018



LAMPIRAN FOTO PENELITIAN



Wawancara Dengan Bapak M. Yasin. Kepala Desa Mata Ie,
Kecamatan Blang Pidie, Kabupaten Aceh Barat Daya



Wawancara Dengan Ibu Eri



Wawancara Dengan Ibu Nita



Wawancara Dengan Ibu Epi



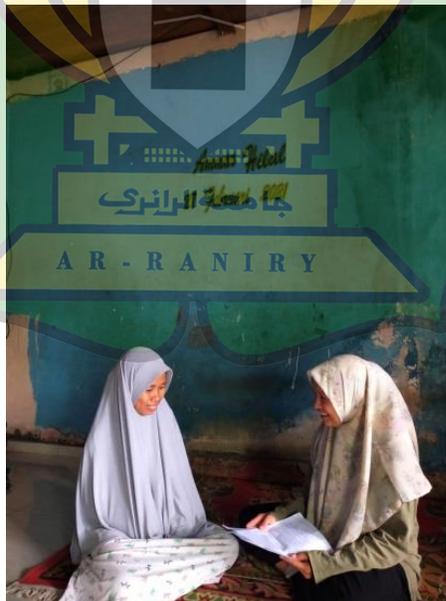
Wawancara Dengan Ibu Mila



Wawancara Dengan Ibu Yenita



Wawancara dengan Ibu Mutia



Wawancara dengan Ibu Hafsa

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Identitas

Nama Lengkap : Siti Rahma
Tempat/Tanggal Lahir : Mata Ie, 07 September 1998
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Kebangsaan/Suku : Indonesia/Aceh
Status : Belum Kawin
E-mail : sitirhma0798@gmail.com

Pendidikan

SD : SDN 1 Mata Ie
SMP : SMPN 1 Blang Pidie
SMA : SMAN 1 Aceh Barat Daya

Data Orang Tua

Nama Ayah : Alm. Darmiady
Nama Ibu : Lailan Sani
Pekerjaan Orang Tua : -
Ayah : -
Ibu : IRT





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS USHULUDDIN DAN FILSAFAT
Jl. Syekh Abdurrauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
<http://ar-raniry.ac.id/fakultas/3/fakultas-ushuluddin-dan-filsafat>

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS USHULUDDIN DAN FILSAFAT UIN AR-RANIRY
Nomor: B1645-/Un.08/FUF/PP.00.9/07/2021

Tentang

**PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA PADA PROGRAM STUDI SOSIOLOGI AGAMA
FAKULTAS USHULUDDIN DAN FILSAFAT UIN AR-RANIRY SEMESTER GENAP
TAHUN AKADEMIK 2020/2021**

DEKAN FAKULTAS USHULUDDIN DAN FILSAFAT UIN AR-RANIRY

- Menimbang :
- bahwa dalam usaha untuk lebih meningkatkan mutu dan kualitas lulusan Fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN Ar-Raniry, dipandang perlu untuk mengangkat dan menetapkan Pembimbing Skripsi mahasiswa pada Fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN Ar-Raniry.
 - bahwa yang namanya tersebut dibawah ini, dipandang mampu dan memenuhi syarat untuk diangkat dan diserahkan tugas sebagai Pembimbing Skripsi tersebut.

- Mengingat :
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.
 - Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi.
 - Keputusan Menteri Agama No. 89 Tahun 1963, tentang Pendirian IAIN Ar-Raniry.
 - Keputusan Menteri Agama Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry.
 - Peraturan Presiden RI Nomor 64 tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Banda Aceh
 - Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Departemen Agama RI.
 - Peraturan Menteri Agama Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry.
 - Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2014, tentang Jenis-jenis Pemberian Kuasa dan Pendelegasian Wewenang kepada Para Dekan dan Direktur Pascasarjana dalam Lingkungan UIN Ar-Raniry.

MEMUTUSKAN

**Menetapkan: PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA PADA PRODI SOSIOLOGI
AGAMA FAKULTAS USHULUDDIN DAN FILSAFAT UIN AR-RANIRY SEMESTER GENAP
TAHUN AKADEMIK 2020/2021**

- KESATU : Mengangkat / Menunjuk saudara
- | | |
|---------------------------|-----------------------|
| a. Zuherni AB, Ph.D | Sebagai Pembimbing I |
| b. Arfiansyah, S.FIL, M.A | Sebagai Pembimbing II |

Untuk membimbing Skripsi yang diajukan oleh :

Nama : Siti Rahma
NIM : 170305015
Prodi : Sosiologi Agama
Judul : Upaya Orang Tua untuk Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini (Studi Kasus di Desa Mata le Kecamatan Blang Pidie Kabupaten Aceh Barat Daya)

- KEDUA : Pembimbing tersebut pada dikum pertama diatas ditugaskan untuk membimbing skripsi mahasiswa sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan.

Surat keputusan ini mulai berlaku sejak ditetapkan, dengan ketentuan akan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, jika ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini.

AR - RAN

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 30 Juli 2021
Dekan


Abu Wahid

- Tembusan :
- Wakil Dekan I Fak. Ushuluddindan Filsafat
 - Ketun Prodi Sosiologi Agama Fak. Ushuluddin dan Filsafat
 - Pembimbing I
 - Pembimbing II
 - Kasub. Bag. Akademik
 - Yang bersangkutan

Pedoman Wawancara

Upaya Orang Tua Untuk Mengontrol Penggunaan Gadget
Pada Anak Usia Dini di Desa Mata Ie Kecamatan Blang
Pidie Kabupaten Aceh Barat Daya

Pertanyaan Wawancara:

A. Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Anak.

1. Sejak umur berapa anak ibu mulai menggunakan gadget?
2. Bagaimana perilaku yang terjadi ketika anak sudah mengenal gadget?
3. Bagaimana pandangan orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak?
4. Bagaimana hubungan sosial anak dengan lingkungannya ketika sudah mengenal gadget?
5. Ketika anak berada diluar rumah apakah dibenarkan untuk menggunakan gadget?
6. Bagaimana komunikasi antara orang tua dengan anak ketika sedang bermain gadget?
7. Apakah orang tua pernah memberitahu tentang dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget?
8. Apakah ada tanda yang menunjukkan bahwa anak terpengaruh dampak positif dari penggunaan gadget?
9. Apakah ada tanda yang menunjukkan bahwa anak terpengaruh dampak negatif dari penggunaan gadget?

B. Upaya Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget.

1. Apa saja kendala dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak?

2. Siapa saja yang terlibat dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak?
3. Apa saja upaya yang telah dilakukan orang tua untuk mengontrol penggunaan gadget pada anak?
4. Apakah orang tua terus membiarkan anaknya menggunakan gadget ketika sedang sibuk bekerja?
5. Apakah orang tua pernah meluangkan waktu untuk bermain atau bercerita bersama anak?
6. Apakah orang tua mengenalkan kapan waktu yang tepat untuk menggunakan gadget pada anak?
7. Dalam sehari berapa lama durasi waktu yang ditetapkan orang tua bagi anak untuk menggunakan gadget?
8. Seberapa sering orang tua mengontrol penggunaan gadget pada anak?
9. Program, game, atau channel apa saja yang dibuka oleh anak ketika menggunakan gadget?
10. Jika anak merengek meminta gadget padahal dia sudah beberapa jam menggunakannya, apa yang dilakukan oleh orang tua?
11. Apakah orang tua melihat secara langsung apa saja yang dilakukan oleh anak ketika bermain gadget?
12. Selama mengenal gadget apakah anak tertarik dengan permainan lain?
13. Bentuk teguran atau sanksi apa yang diberikan kepada anak jika menggunakan gadget dalam durasi waktu yang lama?