

**UPAYA ORANG TUA DALAM MENGATASI PENGARUH
BURUK GEDGET PADA BALITA**

**(Studi Deskriptif Analitis Di Gampong Batoh Kecamatan Lueng Bata
Kota Banda Aceh)**

SKRIPSI

**Diajukan Oleh:
ROSMANIAR
NIM. 150402067
Prodi Bimbingan Konseling Islam**



**FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM AR-RANIRY
BANDA ACEH**

2022

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pada Program Studi Bimbingan Konseling Islam**

Oleh:

**Rosmaniar
NIM. 150402067**

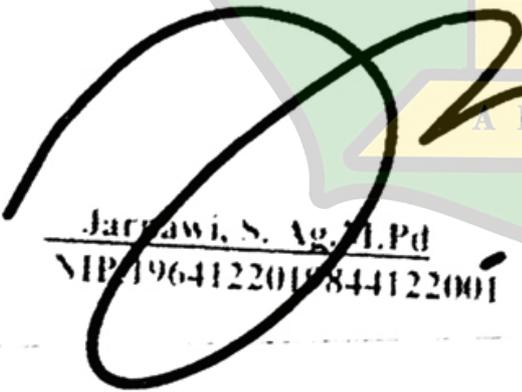
Disetujui Oleh:

Pembimbing I.

Pembimbing II.

جامعة الرانيري

ARANIRY


Jannah, S. Ag., M.Pd
NIP. 1964122019844122001


Azhari Zulkifli, S.Sos.I., MA
NIDN. 2013078902

SKRIPSI

Telah Dinilai oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Uin Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus serta Disahkan sebagai Tugas Akhir untuk Memperoleh Gelar Sarjana S-I Ilmu Dakwah Prodi Bimbingan Konseling Islam

Di ajukan Oleh:

Rosmaniar
NIM. 150402067

Pada Hari/Tanggal

Sabtu, 23 Juli 2022 M
23 Zulhijjah 1443 H

di

Darussalam Banda Aceh
Panitia Sidang Munaqasyah

Ketua


Dr. Abizal Muhammad Yati, Lc., MA
NIDN. 2020018203

Anggota I


Drs. Mahdi NK, M. Kes
Nip. 196108081993031001

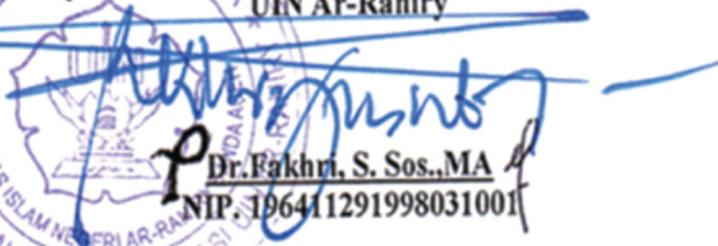
Sekretaris


Azhari Zulkifli, S.Sos.I., MA
NIDN. 2013078902

Anggota II


Drs. Umar Latif, MA
Nip. 19581120199203100

Mengetahui,
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
UIN Ar-Raniry


Dr. Fakhri, S. Sos., MA
NIP. 196411291998031001



PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : ROSMANIAR
NIM : 150402067
Jenjang : S-1
Jurusan/Prodi : Bimbingan Konseling Islam

Menyatakan bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Jika di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry.

AR - R A N I R Y Banda Aceh, 13 Juli 2022

Yang menyatakan,

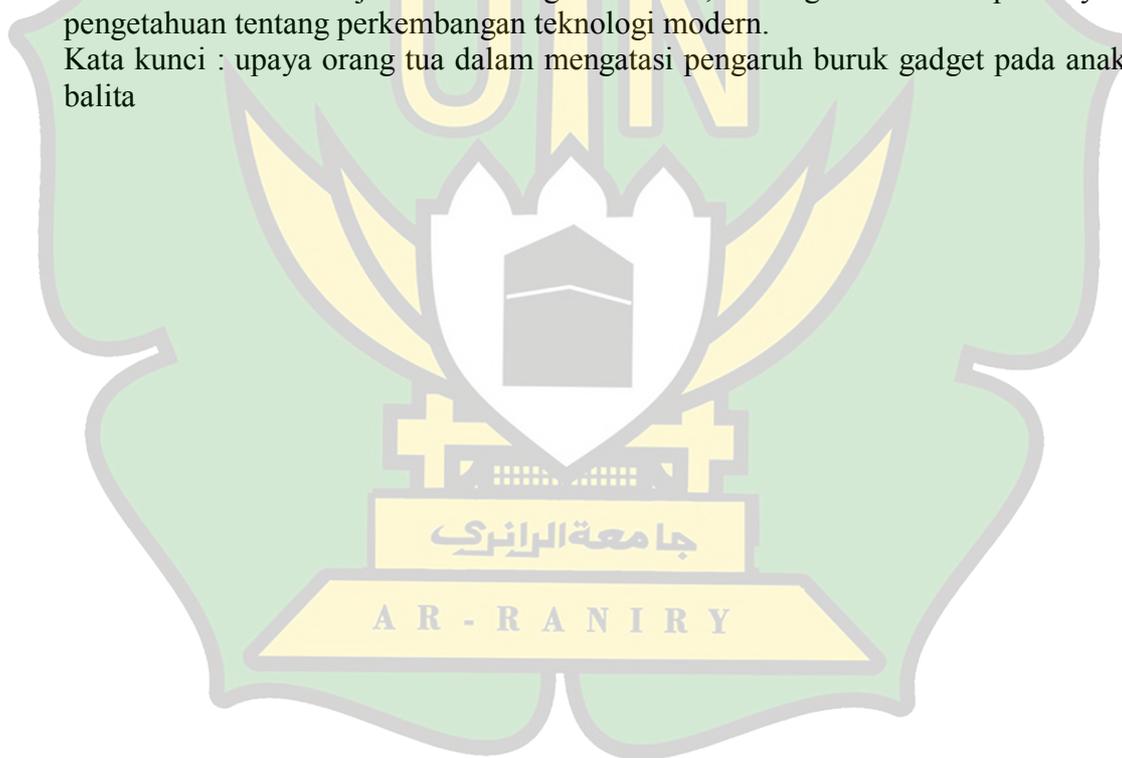


ROSMANIAR
NIM: 150402067

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan upaya-upaya yang dilakukan orang tua dalam mengatasi pengaruh buruk gadget pada anak balita dan apa dampak dari upaya mengatasi pengaruh buruk yang dilakukan oleh orang tua terhadap perilaku anak balita. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi deskriptif analisis di Gampong Batoh Kecamatan Lueng Bata Kota Banda Aceh. Sedangkan informan yang digunakan dalam penelitian ini mencakup orang tua, dan anak balita. Data diperoleh dengan melalui tehnik wawancara, observasi dan studi dokumentasi. Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa ada lima upaya dasar orang tua dalam mendampingi anak mereka dalam menggunakan *gadget*. Pertama, orang tua menanamkan nilai-nilai keimanan atau keagamaan kepada anak. Kedua, orang tua memperkenalkan konten-konten positif kepada anak. Ketiga, orang tua memberikan kebijakan tentang batas waktu penggunaan *gadget* kepada anak. Keempat, orang tua memberikan bimbingan dan pengawasan terhadap anak-anak dalam memanfaatkan kemajuan teknologi. Kelima, orang tua memperbanyak pengetahuan tentang perkembangan teknologi modern.

Kata kunci : upaya orang tua dalam mengatasi pengaruh buruk gadget pada anak balita



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah Swt yang telah menganugerahkan rahmat dan karunianya kepada kita semua, yang telah menurunkan Al-Qur'an sebagai pedoman hidup umat manusia. Shalawat dan salam semoga tercurah kepada Nabi Muhammad Saw. Seorang rasul dan manusia pilihan yang diutus untuk menyempurnakan akhlak manusia.

Dengan pertolongan dan hidayah-Nya lah, penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi sebagai persyaratan memperoleh gelar Sarjana (S1). Dalam hal ini, Penulis mencoba meneliti tentang upaya orang tua dalam mengatasi penengaruh buruk gadget terhadap anak balita di Gampong Batoh Kecamatan Lueng Bata Kota Banda Aceh.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan jika tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak yang telah meluangkan waktu, pikiran dan yang lainnya dalam kegiatan ini. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Jarnawi, M.Pd selaku Penasehat Akademik dan Pembimbing I yang telah banyak membantu penulis dalam segala hal baik memberi nasehat, bimbingan saran dan menjadi orang tua bagi penulis mulai dari awal sampai dengan penulis dapat menyelesaikan Pendidikan Sarjana.
2. Bapak Azhari, S.Sos.I., MA selaku pembimbing II yang tidak henti-hentinya memberikan bantuan, ide, nasehat, bimbingan, dan saran, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

3. Bapak Jarnawi, M.Pd selaku Ketua Prodi Bimbingan Konseling Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
4. Bapak Fakri selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
5. Kepada sahabat-sahabat yang selama ini selalu ada serta adik leting BKI yang memberikan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
6. Terima kasih teristimewa sekali kepada kedua orang tua tercinta, Ayahanda M,Adam dan Ibunda Fatimah yang telah menghadirkan penulis sebagai bukti cinta serta kasih sayang yang telah dicurahkan kepada penulis sepanjang hidupnya.

Semoga segala kebaikan dibalas oleh Allah dengan kebaikan yang berlipat ganda. Penulis mengucapkan permohonan maaf atas segala kesalahan dan kekhilafan yang pernah penulis lakukan. Penulis juga mengharapkan saran dan komentar yang dapat dijadikan masukan dalam penyempurnaan skripsi ini. Semoga apa yang disajikan dalam skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan. Dan semoga segalanya dapat menjadi berkah serta bernilai ibadah di sisi-Nya. Aamiin Yarabbal ‘Alaamiin

Banda Aceh, 6 Juli 2022

Penulis,

Rosmaniar

DAFTAR ISI

LEMBARAN JUDUL	
PENGESAHAN PEMBIMBING	
ABSTRAK	I
KATA PENGANTAR.....	II
DAFTAR ISI.....	IV
BAB I: PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
E. Definisi Operasional.....	9
F. Kajian Penelitian Terdahulu.....	9
BAB II: LANDASAN TEORI	12
A. Upaya Orang Tua.....	12
1. Pengertian Upaya	12
2. Orang Tua.....	13
3. Upaya Orang Tua	15
4. Fungsi Orang Tua.....	16
5. Pengaruh dan Peran Orang Tua.....	26
B. Balita.....	29
1. Pengertian Balita	29
2. Karakteristik Balita	30
3. Tumbuh Balita.....	31
4. Kebutuhan Utama Proses Tumbuh Kembang	34
C. Gadget.....	36
1. Pengertian Gadget	36
2. Penggunaan <i>Gadget</i> pada Balita.....	38
3. Pengaruh Buruk Kecanduan <i>Gadget</i>	40
4. Intentasi pemakaian <i>gadget</i> pada balita.....	43
BAB III: METODE PENELITIAN	46
A. Metode dan Pendekatan Penelitian	46
B. Objek dan Subjek Penelitian.....	47
C. Teknik Pemilihan Subjek Penelitian	48
D. Teknik Pengumpulan Data Penelitian	49
E. Teknik Analisis Data Penelitian.....	52
F. Prosedur penelitian	54

BAB IV: ANALISIS HASIL PENELITIAN	56
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	56
1. Sejarah Kecamatan Leung Bata	56
2. Visi dan Misi	58
B. Penyajian Data Penelitian	60
1. Subjek Penelitian.....	60
2. Obyek	61
C. Hasil Penelitian.....	61
1. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan gadget pada Anak balita	61
2. Upaya Orang Tua Dalam Mengatasi Pengaruh Buruk Gadget Pada Balita di Gampong Batoh Kecamatan Leung Bata Kota Banda Aceh.....	67
D. Analisis data.....	71
E. Pembahasan Hasil Peneliti	72
 BAB V : PENUTUP	 74
A. Kesimpulan	74
B. Saran.....	74
 DAFTAR PUSTAKA	 76

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Orang tua merupakan pendidik utama dan pertama bagi anak-anak mereka, karena dari merekalah anak mula-mula menerima pendidikan. Orang tua memiliki sistem nilai dan keyakinan yang lebih fleksibel, lebih tertembus, atau lebih bisa menerima perubahan, tidak terlalu hitam putih, cenderung jauh lebih mudah menerima tingkah laku yang tampaknya menyimpang dari nilai-nilai dan keyakinan mereka. Hal tersebut menjadi sebuah dasar sebagai orang tua untuk terlibat pada pertumbuhan dan perkembangan anak. Keterlibatan orang tua dalam dunia pendidikan anak merupakan berbagai bentuk aktifitas yang dilakukan oleh orang tua melalui kerjasama dengan guru baik di rumah maupun di sekolah, guna memaksimalkan perkembangan anak.¹

Dalam islam sudah dijelaskan orang tua harus memberi perhatian yang sangat besar terhadap pendidikan anak, terutama dalam konteks kehidupan keluarga, saking besarnya perhatian islam terhadap kehidupan anak, islam sampai-sampai memperingatkan agar keluarga tidak meninggalkan generasi yang lemah, baik secara intelektual maupun sosio-emosional²

Sebagaimana Allah telah menjelaskan dalam Q.S Al-Anfal 27:28 :

¹ Thomas Gordon. Menjadi orang tua efektif Cara Pintar Mendidik Anak Agar Bertanggung Jawab. (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2018). Hlm. 314

² Khairi Ayumi, *Pertanggung Jawaban Orang Tua Terhadap anak Incest Menurut Hukum Islam*, 2012, situs : <https://media.neliti.com/media/publications/162479-ID-none.pdf> pada tanggal 26 Oktober 2022

{ يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَخُونُوا اللَّهَ وَالرَّسُولَ وَتَخُونُوا أَمَانَاتِكُمْ وَأَنْتُمْ تَعْلَمُونَ (٢٧) وَعَلِّمُوا
 أَنْمَا أَمْوَالِكُمْ وَأَوْلَادِكُمْ فَتِنَةٌ وَأَنَّ اللَّهَ عِنْدَهُ أَجْرٌ عَظِيمٌ (٢٨) }

“Hai orang-orang yang beriman, janganlah kalian mengkhianati Allah dan Rasul-(Nya) dan (juga) janganlah kalian mengkhianati amanat-amanat yang dipercayakan kepada kalian, sedangkan kalian mengetahui.

Dan ketahuilah bahwa harta kalian dan anak-anak kalian itu hanyalah sebagai cobaan, dan sesungguhnya di sisi Allahlah pahala yang besar”.

Dalam ayat ini, Allah SWT memerintahkan kepada kaum mukmin agar mereka menjalankan amanah Allah, dan anak merupakan sebuah amanah yang di titipkan kepada orang tua yang harus di jaga dan di didik dengan baik. Barang siapa yang menjaga dan menjalankan amanah sesuai perintah-Nya, maka ia berhak mendapatkan pahala yang besar dari Allah, sebaliknya barang siapa yang tidak menjalankan amanah dari Allah maka ia memperoleh azab.³

Peran orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini adalah melakukan hak dan kewajibannya sebagai orang tua dalam menjalankan suatu peran untuk mendidik anak dalam pergaulan dan pengaruh penggunaan suatu alat komunikasi terhadap anak-anak yang masuk rentan usia 1- 6 tahun. Pola asuh yang diberikan orang tua mengenai penggunaan *gadget* pada anak usia dini akan memberikan pengaruh positif/negatif. *Gadget* jika digunakan dengan tepat

³ Tafsir Ibnu Katsir, Terjemah Al-Qur'an, Tafsir Al-Qur'an, 2015, situs :
<http://www.ibnkatsironline.com/2015/05/tafsir-surat-al-anfal-ayat-27-28.html?m=1>. Diakses pada tanggal 26 Oktober 2022

akan memberikan manfaat yang sangat vital dan hal ini ditentukan oleh peran orang tua untuk mencapainya.

Orang tua dapat melakukan aktifitasnya tanpa gangguan dengan memanfaatkan beragam aplikasi dan fitur yang ada pada *gadget* untuk kegiatan bermain anak nya. Hal ini disebabkan karena belakangan ini orang tua menganggap *gadget* merupakan teman bermain anak yang aman dan memiliki pengawasan yang mudah. Sehingga peran orang tua dalam memberikan stimulus terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak akan berkurang atau bahkan hilang. Ketika orang tua sibuk pada pekerjaannya dan anak fokus bermain *gadget*, maka orang tua dan anak akan lupa untuk saling berkomunikasi atau berinteraksi satu sama lain.⁴

Orang tua tersebut tidak memberitahu bahwa penggunaan *gadget* pada anak tidak boleh dengan intensitas berlebihan karena orang tua sibuk bekerja. Hal ini dilakukan dengan tujuan anak diam dan tidak mengganggu orang tua saat bekerja. Orang tua tersebut juga tidak intens dalam mengajak anaknya untuk berkomunikasi dan berinteraksi, dikarenakan orang tua sibuk dengan pekerjaan. Perlu adanya penerapan aturan dari orang tua terhadap anaknya dalam penggunaan *gadget*. Hal ini dilakukan agar *gadget* dapat digunakan dengan tepat dan efektif, karena jika tidak ada penerapan aturan tersebut, maka penggunaan *gadget* akan disalah gunakan serta berdampak buruk bagi proses tumbuh

⁴ Christiaana Hari Soetjningsih. *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan sampai Kanak-Kanak Akhir*. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014). Hlm. 181-182

kembang anak khususnya pada kemampuan berbicara.

Gadget merupakan hasil dari kemajuan teknologi saat ini yang dapat dirasakan manfaatnya tidak hanya oleh orang dewasa saja akan tetapi remaja, anak-anak, bahkan *gadget* bukanlah barang asing lagi untuk anak usia dini yang seharusnya belum layak menggunakan *gadget*. Bentuk *gadget* yang sangat tipis dan menarik serta aplikasinya yang beragam membuat setiap orang tua berpikir “*instan*” dalam mendidik anaknya sehingga tidak jarang orang tua memberikan fasilitas *gadget* untuk media dalam mendidik anaknya. Anak usia dini adalah *asset* masa depan suatu bangsa yang harus diperhatikan dalam setiap perkembangannya sehingga dibutuhkan peran orang tua dan lembaga pendidikan usia dini dalam mendidik anak usia dini.⁵

Banyak anak-anak lebih asik dengan *gadget* dari pada mendengarkan perintah orang tua. Bahkan sering kali ada yang marah jika diperintah oleh orang tua. Itulah salah satu bentuk kecanduan anak-anak terhadap *gadget* yang dimiliki. Lebih mementingkan benda mati dari pada dunia nyatanya. Kadang anak disuruh makan, diminta untuk mandi, tidur dan lainnya tidak mau. Anak-anak mementingkan bermain *gadget* dari pada melakukan rutinitas yang mesti dilakukan setiap hari. Lebih parahnya lagi jika sudah asik dengan *gadget* yang ada di tangan, anak-anak sering tidak menengok kanan kiri atau

⁵ Gunawan Bayu Aji. *Euforia Penggunaan Gadget. Tugas Akhir*. (Yogyakarta: Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia, 2015). Hlm. 4

memperdulikan siapa orang yang ada di sekitarnya. Bahkan untuk menyapa orang yang lebih tua saja enggan. Akibat penggunaan *gadget* yang berlebihan.⁶

Akibatnya dari tujuan semua orang tua memberikan *gadget* yang paling canggih dan paling baru untuk berkomunikasi beralih menjadi kecanduan mainan yang berefek pada banyak hal. Misalnya masalah sosial, psikologis, egois, dan beberapa dampak lain. Bagi orang tua yang tidak peduli atas perkembangan anak - anaknya, mereka suatu saat akan terkejut jika anak kecanduan dan susah untuk berkomunikasi.⁷

Anak usia dini merupakan anak yang memiliki rentang usia 0 hingga 6 tahun. Usia tersebut sangat *urgent* dalam menentukan pertumbuhan dan perkembangan anak pada tahap selanjutnya. Pada rentang usia tersebut, anak akan memasuki masa *golden age*, dimana terjadi proses perkembangan yang sangat pesat hingga 80% mulai dari perkembangan otak, organ sensoris dan organ keseimbangan. Oleh karena itu, seluruh aspek perkembangan anak perlu dikembangkan dengan maksimal dan benar dengan cara memberikan stimulus supaya tumbuh kembang anak berjalan dengan optimal. Salah satu diantaranya adalah perkembangan bahasa dalam aspek kemampuan berbicara.⁸

⁶ Layyinatun Syifa. Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. Volume 3, No. 4, E-ISSN: 2549-6174. (Semarang: Universitas PGRI Semarang, 2019). Hlm. 543

⁷ S Setyaningsih dkk. Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Prasekolah dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas. *GASTER*. Volume 16, No.2. (Klaten: STIKes Muhammadiyah Klaten, 2018). Hlm. 193

⁸ Loeziana Uce. The Golden Age: Masa Efektif Merancang Kualitas Anak, *Jurnal Pendidikan Anak*. Volume 1, No. 2. (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry, 2017). Hlm. 77-92

Hijriani dan Astuti juga menyatakan bahwa keuntungan dari penggunaan *gadget* bagi anak yaitu membantu anak dalam mempersiapkan diri untuk menghadapi dunia digital di masa depan melalui berbagai aplikasi yang bersifat edukasi. Novitasari & Khotimah menyatakan bahwa *gadget* dapat memudahkan anak dalam mengasah kreativitas, imajinasi, dan kecerdasan. *Gadget* yang dilengkapi dengan berbagai macam aplikasi edukatif seperti belajar membaca atau belajar mengenal huruf dapat menambah kecerdasan bahasa anak.

Penggunaan *gadget* tidak dibatasi atau terlalu berlebihan, maka akan memberikan dampak negatif pada anak usia dini, contohnya yaitu dapat menghambat proses tumbuh kembang anak, serta mampu menjadi pengaruh terhadap kondisi fisik maupun psikologis anak. Menurut Sukmawati penggunaan *gadget* pada anak mempunyai efek negatif yaitu sebagai berikut: 1) penurunan daya konsentrasi belajar, 2) anak akan mengalami *Nomophobia*, *Nomophobia* merupakan ketakutan yang berlebih ketika seseorang tidak menggunakan *gadget*, 3) memunculkan resiko terjadinya gangguan kesehatan mata dan otak akibat radiasi yang dikeluarkan oleh *gadget*, 4) menghambat perkembangan bahasa anak, karena anak menjadi enggan melakukan interaksi dengan lingkungan sekitarnya akibat terlalu fokus pada *gadget*.⁹

Penulis melihat banyak dampak penggunaan *gadget* yang terjadi akibat

⁹ Yulia Trinika. Pengaruh Pengguna *Gadget* terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 tahun) di TK Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015. *Skripsi*. (Pontianak: Universitas Tanjungpura Pontianak, 2015). Hlm. 2

kurangnya komunikasi antara orang tua dan anak, seperti halnya yang terjadi di Gampong Batoh Kecamatan Lueng Bata Kota Banda Aceh dimana anak mendapatkan pendidikan karakter sebelum mereka menghadapi masa pra peralihan dari anak-anak ke usia remaja. Kemudahan dalam mengakses informasi melalui *gedget* membuat anak-anak cenderung kesulitan dalam memilih konten atau hal-hal yang memang untuk anak-anak atau untuk orang dewasa.

Memberikan *gadget* pada anak tanpa adanya pengawasan dari orang dewasa atau orang tua akan cenderung menimbulkan dampak negatif. Oleh karena itu, peran orang tua terhadap anak-anaknya harus selalu dijalankan. Jangan sampai orang tua mengandalkan *gadget* untuk menemani anak, dan orang tua mengabaikan anak atau membiarkan anak agar tidak merepotkan orang tua.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak akan mengakibatkan kecanduan pada anak-anak baik itu di rumah, sekolah atau di lingkungan rumah dan malas bermain dengan teman sebayanya, sehingga sebagian anak cenderung merasa asik sendiri dan menikmati game dan video yang terhubung internet dibandingkan bermain dengan teman-teman sebayanya. Banyak anak yang memilih main game ke timbang mendengarkan perintah orang tua. Anak-anak yang marah ketika diperintah oleh orang tua. Bentuk kecanduan anak-anak dalam penggunaan *gadget*, anak usia dini lebih mementingkan benda mati dari pada dunia nyatanya. Dalam hal ini penulis tertarik meneliti “ **Upaya Orang tua Dalam Mengatasi Pengaruh Buruk *Gedget* Pada Balita (Studi Deskriptif Analitis di Gampong Batoh Kecamatan Lueng Bata Kota Banda Aceh)**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan diatas maka dalam hal ini masalah yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana upaya orang tua dalam mengatasi pangaruh buruk *gadget* pada balita ?
2. Bagaimana pola asuh orang tua terhadap dampak *gadget* pada balita?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang di rumuskan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui peran orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini.
2. Untuk mengetahui, mengkaji dan menganalisis tentang penggunaan *gadget* pada anak usia dini.
3. Untuk mengetahui dampak positif dan negatif dalam penggunaan *gadget* pada anak usai dini.

D. Manfaat Penelitian

- a. Bagi masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan atau tolak ukur dan dasar pemikiran untuk mendidik anak sesuai usia belajarnya terutama bagi Gampong Batoh Kecamatan Lueng Bata Kota Banda Aceh agar mampu mengurangi dampak dari penggunaan *gadget*, agar hubungan komunikasi orang tua dan anak tetap harmonis atau rukun serta tidak terjadi kesenjangan antara keduanya.

b. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan bagi peneliti tentang dampak yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* dan dapat memberikan bacaan ilmiah bagi mahasiswa UIN AR-RANIRY sebagai acuan dan pertimbangan dalam penulisan karya ilmiah.

E. Defenisi Operasional

Defenisi operasional adalah defenisi khusus yang didasarkan atas sifat-sifat yang didefenisikan, dapat diamati dan dilaksanakan oleh peneliti lain. *Gadget* yang di maksud dalam penelitian ini adalah barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi bahkan hiburan.

F. Kajian Penelitian Terdahulu

M.Hafiz Al-Ayouby. 2005 dengan judul Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD dan TK. Handayani Bandar Lampung). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* pada anak usia dini di PAUD dan TK. Handayani Bandar Lampung. Tipe penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *kualitatif*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *random sampling*. Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan sosial atau sosiologi, khususnya sosiologi keluarga. Serta menambah reverensi masyarakat dalam memahami permasalahan seputaranak dan orang tua. Secara Praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat

menjadi bahan pembelajaran dan pengetahuan lebih dalam mengenai penggunaan *gadget* pada anak-anak dengan pengawasan orang tua dan juga menambah ilmu dan pengetahuan.

Hasil penelitian yang diperoleh 1) 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. 2) bagaimana bentuk penggunaan *gadget* (aplikasi, intensitas, dan durasi pemakaian *gadget*) pada anak usia dini. 3) Sebagian besar anak usia dini menggunakan *gadget* hanya untuk bermain game dan menonton film animasi yang seharusnya *gadget* dapat dipergunakan untuk belajar. 4) 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* secara terus - menerus. Orang tua harus lebih berhati - hati dalam mengawasi dan memonitoring kegiatan anak dalam menggunakan *gadget* sehari - hari untuk meminimalisir sisi negatif yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* tersebut, dan seharusnya *gadget* digunakan dan dimanfaatkan untuk hal yang positif. Penggunaan *gadget* sebaiknya tidak diberikan pada anak dibawah usia 6 tahun, karena saat usia tersebut anak lebih baik diarahkan kedalam kegiatan yang memiliki aktivitas dilingkungan agar mudah untuk bersosialisasi.¹⁰

¹⁰ M.Hafiz Al-Ayouby. *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini* (Studi di PAUD dan TK. Handayani Bandar Lampung.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Upaya Orang Tua

1. Pengertian Upaya

Pentingnya peran orang tua terhadap pendidikan anak membutuhkan suatu upaya tertentu yang nantinya akan mampu membawa anak kepada apa yang menjadi harapan orang tua. Anak dapat memiliki berbagai pengalaman yang akan menjadikan pribadi lebih baik dalam menjalani hidup dan memaknai kehidupannya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia upaya adalah usaha ikhtiar untuk mencapai suatu maksud, memecahkan persoalan, mencari jalan keluar.

Menurut Soeharto upaya merupakan bagian dari aspek yang dinamis dalam kedudukan (status) terhadap sesuatu. Apabila seseorang telah melakukan hak dan kewajibannya sesuai dengan kedudukannya, maka ia dinyatakan sudah melakukan suatu upaya. Jadi upaya merupakan bagian dari usaha atau suatu cara yang sudah terencana dan terarah untuk menjaga sesuatu hal agar tercapai apa yang diinginkan.

Sedangkan menurut Elfi Mu'awanah upaya adalah usaha yang dilakukan secara sistematis berencana terhadap tujuan permasalahan. Usaha tersebut berupa tindakan dalam memecahkan permasalahan dan mencari jalan keluar demi tercapainya tujuan yang telah ditentukan.

Dari beberapa pengertian tersebut upaya berarti suatu kegiatan yang mengerahkan tenaga, pikiran atau badan untuk mencapai maksud, atau suatu

tujuan tertentu. Upaya terkait dengan sikap dan watak seseorang untuk selalu mengerahkan tenaga pikiran untuk mencapai maksud atau memecahkan persoalan serta mencari jalan keluar dari berbagai hal yang menjadi tujuan hidupnya.¹¹

2. Orang Tua

Orang tua merupakan orang yang lebih tua atau orang yang dituakan. Namun umumnya di masyarakat pengertian orang tua itu adalah orang yang telah melahirkan kita yaitu Ibu dan Bapak. Karena orang tua adalah pusat kehidupan rohani anak, maka setiap reaksi emosi anak dan pemikirannya dikemudian adalah hasil dari ajaran orang tuanya tersebut. Sehingga orang tua memegang peranan yang penting dan amat berpengaruh atas pendidikan anak-anak.

Menurut Elizabeth, orang tua merupakan orang dewasa yang membawa anak ke dewasa, terutama dalam masa perkembangan. Tugas orang tua melengkapi dan mempersiapkan anak menuju ke kedewasaan dengan memberikan bimbingan dan pengarahan yang dapat membantu anak dalam menjalani kehidupan. Dalam memberikan bimbingan dan pengarahan pada anak akan berbeda pada masing-masing orang tua karena setiap keluarga memiliki kondisi-kondisi tertentu yang berbeda corak dan sifatnya antara keluarga yang satu dengan keluarga yang lain.

¹¹ Amirulloh Syarbini, *Pendidikan Karakter Berbasis Keluarga*, (Yogyakarta : Ar-ruzz Media,2016) hal. 75

Menurut Abuddin Nata yang disebut orang tua adalah ayah dan atau ibu kandung, atau orang yang dianggap orang tua atau dituakan (cerdik, pandai, ahli dan sebagainya) atau orang-orang yang disegani dan dihormati di kampung/kota. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa yang disebut orang tua adalah ayah dan ibu atau anggota masyarakat secara keseluruhan.¹²

Menurut Puji orang tua adalah “pendidik pertama, utama dan kodrat.”. Orang tua adalah orang pertama yang dipandang sebagai orang yang segala tahu. Anak menyalurkan seluruh harapannya kepada orang tuanya. Ketika ia mengalami kesulitan apapun, ia selalu meminta bantuan kepada orang tuanya, ketika sedang berbicara dengan kawan sebayanya, anak-anak selalu membanggakan orang tuanya masing-masing. Itulah orang tua bagi seorang anak. Menurut Hery Noer Aly, Orang tua adalah orang dewasa pertama yang memikul tanggung jawab pendidikan, sebab secara alami anak pada masa-masa awal kehidupannya berada di tengah-tengah ibu dan ayahnya.

Sedangkan menurut Sahlan, Orang tua adalah komponen keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu, dan merupakan hasil dari sebuah ikatan perkawinan yang sah yang dapat membentuk sebuah keluarga. Orang tua memiliki tanggung jawab untuk mendidik, mengasuh dan membimbing anak-anaknya untuk mencapai tahapan tertentu yang menghantarkan anak untuk siap dalam kehidupan bermasyarakat.

Dari beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan orang tua adalah seorang ayah dan ibu yang dianggap tua dan

¹² A.H. Hasanuddin, *Cakrawala kuliah Agama*, Al-Ikhlash, Surabaya, 1984 . hal 155-165

memiliki tanggung jawab merawat dan mendidik anak menjadi manusia yang dewasa. Ibu dan ayah juga yang mengasuh dan yang telah membimbing anaknya dengan cara memberikan contoh yang baik dalam menjalani kehidupan sehari-hari, selain itu orang tua juga telah memperkenalkan anaknya kedalam hal-hal yang terdapat di dunia ini dan menjawab secara jelas tentang sesuatu yang tidak dimengerti oleh anak. Orang tua merupakan pendidikan pertama yang figur dan contohnya selalu ditiru oleh anak.

3. Upaya Orang Tua

Hubungan yang harmonis dalam keluarga dapat terbentuk melalui komunikasi antara orang tua dan anak yang telah terbangun secara berkelanjutan sehingga dapat membentuk keluarga yang sejahtera. Kesejahteraan keluarga dapat diwujudkan melalui pendidikan yang diberikan pada anak. Upaya yang dapat dilakukan untuk dapat meningkatkan kualitas orang tua yaitu melalui belajar sepanjang hayat. Rahman berpendapat, apa yang orang tua bagi pengembangan anak secara lebih rinci dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) memelihara kesehatan fisik dan mental anak.
- 2) meletakkan dasar kepribadian anak.
- 3) membimbing dan memotivasi anak untuk mengembangkan diri,
- 4) memberikan fasilitas yang memadai bagi pengembangan diri anak, dan
- 5) menciptakan suasana aman, nyaman dan kondusif bagi pengembangan diri anak.

Berdasarkan keterangan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa upaya orang tua merupakan usaha, atau cara orang tua untuk merealisasikan apa yang diinginkan. Dalam hal ini tentunya berkaitan dengan usaha atau cara yang dilakukan orang tua dalam membimbing anak untuk menjalankan apa yang diperintahkan. Adapun orang tua yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu ayah atau ibu di desa Mandiraja, kecamatan Mandiraja, kabupaten Banjarnegara yang anaknya mengalami kecanduan dalam penggunaan *gadget*.¹³

4. Fungsi Orang Tua

Dalam keluarga anak pertama kali mengenal lingkungannya. Sebagai makhluk sosial ia menyesuaikan diri dengan kehidupan bersama, dan yang memperkenalkan semua itu adalah orang tua, sehingga perkembangan anak ditentukan oleh situasi dan kondisi yang ada serta pengalaman-pengalaman yang dimiliki oleh orang tuanya. Institusi yang pertama tempat seorang anak belajar adalah rumah. Seorang anak paling banyak menghabiskan waktu bersama orang tuanya di mana mereka belajar dari orang tua dan lingkungan rumah. Orang tua memiliki fungsi penting dalam pendidikan anak mereka, berapapun usianya maupun tingkat pendidikannya. Betapa pentingnya kehadiran atau keberadaan orang tua didalam kehidupan anak. Fungsi orang tua sebagai berikut :

- a. Mengajarkan anak agar cakap berkomunikasi

¹³ Syaiful Bahrindjamara, *Pola Komunikasi Orangtua Dan Anak Dalam Keluarga*, (Jakarta : RinekaCipta, 2004) Hal 85-90

Komunikasi merupakan salah satu aspek penting dalam membangun dan membina relasi dan interaksi. Dalam proses komunikasi, orang tua mengajarkan pola dan proses komunikasi yang wajar kepada anak supaya mereka bisa berkomunikasi dengan sopan, santun dan wajar. Misalnya: bagaimana menggunakan kata-kata, merangkai kalimat, memilih kata-kata yang tepat, mendengarkan lawan bicara, menjaga sopan santun, menghormati lawan bicara, dan sebagainya.

b. Mengajarkan anak kemampuan bersosialisasi

Anak perlu belajar bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungan mereka. Tugas sebagai orang tua adalah mengajar dan mendidik anak mereka agar mampu bersosialisasi dengan baik terutama dengan lingkungan terdekat mereka. Orang tua harus mengenal dan bergaul dengan lingkungan anak. Dalam hal ini, lingkungan mereka adalah keluarga, tetangga, teman-teman, dan lain-lain. Tujuannya, supaya sejak awal mereka belajar hidup bersosialisasi sehingga mereka tidak menjadi makhluk yang “Kesepian di tengah keramaian” (*Lonely in the crowded*). Melalui pembelajaran bersosialisasi, anak belajar melatih keseimbangan rasional dan emosional mereka, terutama ketika mereka berhadapan dengan situasi yang tidak menyenangkan atau situasi yang membangkitkan emosional mereka. Sebaiknya, sejak dini anak sudah mengenal dan akrab dengan berbagai etnisitas, entitas, dan perbedaan. Dengan demikian, kelak ketika anak telah dewasa, mereka mampu menghargai dan menghormati perbedaan, bukan keseragaman.

c. Mengajarkan anak kecakapan berinteraksi

Berinteraksi berarti mengadakan hubungan dengan lingkungan sosial tempat tinggal. Sebagai orang tua, wajib mengajarkan metode atau cara berinteraksi yang baik kepada anak. Sebagai contoh yaitu mengajarkan keramahan, kesopanan, kerendahan hati, atau saling menghormati adalah syarat penting berinteraksi dengan siapa saja.

d. Mengajarkan anak kemampuan beradaptasi

Salah satu aspek penting yang harus orang tua ajarkan kepada anak adalah kemauan dan kemampuan beradaptasi atau menyesuaikan diri dengan situasi dan kondisi yang ada. Anak harus mengetahui bahwa suasana atau situasi lingkungan mereka terus-menerus berubah secara dinamis. Belum tentu atau tidak ada jaminan bahwa perubahan tersebut akan menguntungkan mereka, berpihak kepada mereka, atau sesuai dengan keinginan mereka. Jika kemampuan beradaptasi anak lemah, maka mereka akan tergilas perubahan yang terjadi tanpa kompromi.

e. Mengajarkan anak kemampuan berintegrasi

Berintegrasi, artinya orang tua mengajarkan anak kemampuan berbaur atau bergabung dengan berbagai kelompok menjadi satu kesatuan yang utuh supaya memiliki kekuatan yang hebat dalam mengalahkan berbagai tantangan kehidupan. Bagaimanapun, berintegrasi dalam menghadapi tantangan, pasti lebih baik daripada berjuang seorang diri.

f. Mengajarkan anak tata nilai kebaikan

Kebaikan dapat diartikan sebagai sifat yang dianggap baik menurut sistem norma dan pandangan umum yang berlaku. Merupakan tugas dan tanggung jawab orang tua untuk mengajarkan dan menerapkan teladan kebaikan kepada anak, supaya mereka juga melakukan kebaikan dalam hidup mereka.

g. Melindungi anak dari pengaruh tata nilai buruk

Sebagai orang tua, harus berhati-hati dan waspada, karena jauh lebih mudah melakukan atau mengajarkan tata nilai keburukan daripada kebaikan kepada anak. Pada umumnya anak mampu dengan cepat menyerap tata nilai (pengajaran) buruk dan mempraktikkannya di dalam kehidupan mereka. Sebaliknya, sering kali orang tua mengalami kendala atau keulitan untuk mengajarkan tata nilai kebaikan. Tugas orang tua adalah melindungi anak dari serbuan atau bujukan ajaran-ajaran yang mendorong dan menggiring anak untuk melakukan perbuatan buruk didalam hidup mereka.

h. Mengajarkan kepada anak ketenangan hidup

Orang tua adalah panutan atau teladan anak dalam berbagai hal dan peristiwa. Jika orang tua mudah gugup, gusar, bingung, takut, bimbang, atau gelisah, maka anak juga akan bertumbuh menjadi anak yang penakut, pengecut, atau tidak percaya diri. Sebaliknya, jika orang tua tenang, tegar, kokoh, kuat, dan berani, maka anak juga akan memiliki keberanian untuk menghadapi dan mengalahkan tantangan hidup mereka.

i. Mengajarkan cara mengatasi keragu-raguan kepada anak

Salah satu tugas berat orang tua adalah mengajarkan cara mengatasi keragu-raguan kepada anak. Sementara itu, orang tua sendiri belum tentu tegar menghadapi berbagai tantangan dan persoalan. Jikalau orang tua ragu-ragu, bingung, gugup, dan tidak pernah tegas dalam membuat keputusan atau menyatakan pendapat, maka jangan salahkan anak, jika mereka juga memiliki kepribadian yang kurang lebih sama dengan orang tuanya. Pepatah mengatakan: “Buah jatuh tidak akan jauh dari pohonnya”.

j. Melakukan fungsi pendampingan terhadap anak

Salah satu fungsi penting orang tua adalah fungsi pendampingan. Artinya, mendampingi anak, baik ketika mereka menghadapi situasi senang dan gembira, maupun ketika mereka menghadapi situasi susah, sedih, kecewa, marah, takut, khawatir, atau patah semangat yang disebabkan oleh karena faktor-faktor eksternal maupun faktor-faktor internal. Patut orang tua ketahui bahwa berbagai faktor berpotensi membuat anak menghadapi krisis. Dalam situasi seperti itu, pendampingan orang tua sangat dibutuhkan oleh anak. Pendampingan tidak bisa digantikan oleh siapa pun dan apa pun. Melalui proses pendampingan, orang tua menjelaskan, mendidik, dan mengajarkan anak untuk mengatasi dan menyelesaikan masalah-masalah yang mereka hadapi secara rasional, bukan irasional.

k. Mengajarkan anak kemampuan bekerja sama

Tidak selalu mudah bagi orang tua membangun dan membina kerja sama dengan anak. Banyak orang tua yang rindu atau ingin sekali membangun

kerja sama dengan anak-anak mereka, namun gagal karena terbentur berbagai aspek, seperti ego, waktu, kepentingan, intelektualitas, loyalitas, kapasitas, dan sebagainya. Anak perlu belajar membangun, memelihara, menghargai, dan mempraktikkan kerja sama semasa mereka masih anak-anak, agar supaya ketika kelak mereka dewasa, diharapkan mereka mampu bekerja sama dengan semua orang atau siapa saja untuk mencapai tujuan bersama.

l. Mendidik anak tentang pentingnya kasih sayang

Anak perlu mendapatkan kasih sayang yang cukup dari orang tua mereka, supaya mereka mengerti makna kasih sayang dan mempraktikkannya dalam relasi dan interaksi mereka dengan orang lain. Kasih sayang membentuk anak menjadi manusia yang berbudi luhur. Tanpa kasih sayang, anak akan menjadi "*Homo Homini Lupus*" (serigala bagi sesamanya). Patut orang tua ketahui bahwa kekurangan kasih sayang pada masa kanak-kanak akan menyebabkan anak tidak mampu atau gagal mengekspresikan cinta, kelemahan, kasih, perikemanusiaan, atau perasaan menyanyangi ketika kelak mereka dewasa atau mempunyai rumah tangga sendiri. Itulah sebabnya, banyak rumah tangga yang hancur berantakan, karena gagal mengaktualisasikan kasih sayang di dalam pernikahan atau rumah tangga mereka, padahal kedua pasangan saling mencintai.

m. Mengajarkan anak agar mampu menghargai eksistensi orang lain

Penting sekali anak belajar menghargai eksistensi organisme lain selain diri mereka dalam hidup ini, supaya mereka mengerti makna semua organisme dalam hidup mereka. Anak perlu menyadari, bahwa penghuni alam

semesta ini bukan hanya mereka, melainkan juga organisme lain yang mempunyai hak hidup yang sama dengan mereka. Jika mereka tidak mampu menghargai organisme lain, maka mereka akan gagal memahami pentingnya makna eksistensi di luar diri mereka sendiri.

n. Melatih anak agar mampu mengendalikan emosi

Anak perlu belajar mengendalikan emosi mereka supaya mereka tidak diperbudak oleh emosi mereka sehingga menuntun perjalanan hidup mereka menuju ke sasaran yang salah. Meskipun, mengendalikan emosi itu sulit, namun bukan berarti tidak mungkin dicapai. Orang tua harus menekankan kepada anak semboyan hidup, bahwa tidak ada alasan untuk berhenti belajar untuk mengendalikan emosi.

o. Mendidik anak agar memiliki kecerdasan

Anak-anak sebaiknya diajar dan dididik agar memiliki intelektual atau kecerdasan, dengan tujuan agar melalui kecerdasan atau intelektual yang mereka miliki, mereka belajar dan mengetahui banyak hal atau peristiwa tentang kehidupan dan dunia ini beserta seluruh sistem pendukungnya. Tanpa kecerdasan intelektual yang memadai, mustahil anak mampu memahami fenomena kehidupan ini dengan baik.

Menurut A. Choirun Marzuki mengungkapkan bahwa dalam menghadapi anak, maka orang tua harus bersikap fleksibel, luwes. Sikap tegas memang diperlukan, disamping kelembutan dan kasih sayang merupakan hal yang sangat dibutuhkan. Orang tua memang dituntut untuk menjadi aktor yang serba bisa. Dia harus memainkan peran orang tua, jika

memang skenario menghendaki demikian. Sebaliknya, dia harus mampu memainkan peran teman, pelindung, ataupun konsultan dan pendidik.

Orang tua tidak terlepas dari pengertian keluarga, karena orang tua merupakan bagian keluarga besar yang sebagian besar telah tergantikan oleh keluarga inti yang terdiri dari ayah, ibu dan anak-anak. Sedangkan mengenai kedudukan orang tua dalam keluarga, menurut Dr. Hj. Ulfiah, M.Si fungsi orang tua dalam keluarga meliputi :

- 1) Fungsi Edukasi: Membawa anak-anak pada kedewasaan, kemandirian, menyangkut penanaman, pembimbingan, atau pembiasaan nilai-nilai agama, budaya, dan keterampilan tertentu yang bermanfaat bagi anak.
- 2) Fungsi Sosialisai: Mempersiapkan anak-anak menjadi manusia sosial yang dapat mensosialisasikan nilai-nilai atau peran-peran hidup dalam masyarakat, seperti nilai disiplin, bekerja sama, toleran, menghargai pendapat, tanggung jawab, dll.
- 3) Fungsi Perlindungan (Protektif): Melindungi anak-anak dari macam-macam marabahaya dan pengaruh buruk dari luar maupun dalam, dan melindungi anak-anak dari ancaman atau kondisi yang menimbulkan ketidaknyamanan (fisikpsikologis) bagi anggotanya.
- 4) Fungsi Afeksi atau Perasaan: Anak bisa merasakan atau menangkap suasana perasaan yang melingkupi orang tuanya pada saat melakukan komunikasi. Kehangatan yang terpancar dari aktivitas gerakan, ucapan mimik serta perbuatan orang tua merupakan hal yang sangat penting dalam pelaksanaan pendidikan dalam keluarga.

Oleh karena itu, orang tua dalam memahami dan bergaul dengan anak hendaknya memahami, menangkap dan turut merasakan apa yang anak rasakan serta bagaimana kesan atau persepsi anak tentang orang tua.

- 5) Fungsi Agama (Religius): Keluarga terutama orang tua berfungsi sebagai penanaman nilai-nilai agama kepada anak agar mereka memiliki pedoman hidup yang benar. Tujuannya bukan hanya mengetahui kaidah-kaidah agama saja, tetapi untuk menjadi insan yang beragama.
- 6) Fungsi Ekonomis: Keluarga (dalam hal ini ayah) mempunyai kewajiban untuk menafkahkan anggota keluarganya (istri dan anak). Seseorang (suami) tidak dibebani (dalam memberikan nafkah), melainkan menurut kadar kesanggupannya.
- 7) Fungsi Rekreatif: Menciptakan iklim rumah tangga yang hangat, ramah, bebas santai, damai, menyenangkan keceriaan, agar semua anggota keluarga betah tinggal di rumah.
- 8) Fungsi Biologis: Dipandang sebagai pranata sosial yang memberikan kebutuhan dasar biologisnya. Kebutuhan itu meliputi : (1) pangan, sandang dan papan, (2) hubungan seksual suami-istri, (3) reproduksi / pengembangan keturunan.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa fungsi orang tua pada anaknya antara lain menanamkan kehidupan beragama, memberikan pendidikan dalam masa perkembangan anak,

menjadi penghubung dalam kehidupan sosial anak, dan memberikan nafkah secara ekonomi demi keberlangsungan anak. Orang tua dapat berganti ganti peran sesuai dengan karakter yang dibutuhkan oleh anak-anaknya. Dan kedudukan orang tua tidak dapat diwakilkan oleh orang lain. Dengan demikian jelaslah bahwa kedudukan orang tua dalam keluarga jika dilihat dari fungsi orang tua itu sendiri mencakup berbagai aspek sangat berpengaruh bagi kelangsungan hidup anak. Sehingga semua aspek yang telah disebutkan di atas tidaklah dapat dipisah-pisahkan, karena semuanya saling melengkapi.

Adapun fungsi orang tua yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu fungsi orang tua dalam mengajarkan kemampuan bersosialisasi anak. Melalui fungsi ini, orang tua harus mengenal dan bergaul dengan lingkungan anak. Dalam hal ini, lingkungan terdekat anak yaitu keluarga, tetangga dan teman-temannya. Pada anak usia dini, anak mengalami perkembangan dalam tahap mengeskplor dan berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitarnya. Anak biasanya cenderung senang dengan hal-hal baru yang didapatnya melalui aktivitas bermain. Tidak jarang pula anak bermain dan memuaskan rasa penasaran mereka melalui *gadget*, karena *gadget* merupakan hal yang menarik bagi mereka apalagi ditambah dengan aplikasi game online yang terdapat pada *gadget*, sehingga kebanyakan dari mereka menghabiskan waktu seharian untuk bermain *gadget*. Padahal anak seusia mereka harus bermain dan berbaur dengan teman-teman sebayanya. Namun tanpa disadari, hal seperti ini sangat mempengaruhi kemampuan bersosialisasi pada anak.

5. Pengaruh dan Peran Orang Tua

Banyak yang berpendapat bahwa hubungan orang tua dengan anak merupakan awal bagi hubungannya dengan orang lain. Anak-anak akan memperlakukan orang lain sebagaimana orang tuanya memperlakukannya, karena memang sikap orang tua sangat membawa pengaruh terhadap anak, sehingga sangat kecil kemungkinannya seorang anak tidak terpengaruh sikap orang tuanya.

Orang tua adalah aktor utama yang berpengaruh penting dalam perkembangan anak. Menurut Surbakti pengaruh orang tua yaitu meliputi:

a. Cara Berbicara

Anak belajar berbicara atau menggunakan bahasa pertama dari orang tua mereka dan dari orang-orang di sekitar kehidupan mereka. Dalam hal ini, anak-anak mengamati bagaimana orang tua mereka berbicara dengan komunitasnya, misalnya:

- 1) Bagaimana orang tua berkomunikasi dengan orang-orang yang lebih tua darinya;
- 2) Bagaimana orang tua berkomunikasi dengan orang-orang yang sebaya;
- 3) Bagaimana orang tua berkomunikasi dengan orang-orang yang lebih muda darinya;
- 4) Bagaimana orang tua berkomunikasi dengan orang-orang yang berbeda jenis kelamin;

- 5) Bagaimana orang tua berkomunikasi sebagai pasangan suami istri.
- 6) Bagaimana orang tua menggunakan bahasa ketika berkomunikasi dengan orang lain

Jika anak-anak menyaksikan orang tua mereka berbicara menggunakan bahasa yang kasar, mengabaikan sopan santun, atau menggunakan tata bahasa yang buruk, maka anak-anak juga akan menggunakan kata-kata atau bahasa yang kurang lebih sama dengan orang tua mereka ketika mereka berkomunikasi dengan orang tua mereka maupun dengan orang lain.

Oleh karena itu, para orang tua perlu berhati-hati berbicara atau berkomunikasi di depan anak-anak mereka. Jangan salahkan anak-anak jikalau suatu hari mereka berbicara kasar atau tidak sopan kepada orang tua mereka, karena mereka hanya mengulangi kata-kata atau kalimat yang pernah orang tua ucapkan atau kata-kata yang mereka dengar dari mulut orang tua mereka.

b. Bahasa

Orang tua adalah guru pertama dan utama anak dalam belajar bahasa. Jika anak menyaksikan orang tua mereka berbicara dengan bahasa yang sopan dan santun, maka mereka juga akan menggunakan bahasa yang santun dalam berkomunikasi. Sebaliknya, jika mereka mendengar dan menyaksikan orang tua mereka berbicara dengan bahasa yang kasar dan tidak sopan, maka dapat dipastikan mereka juga akan melakukan hal yang sama dalam berkomunikasi, baik dengan sesama maupun dengan orang tua mereka. Oleh karena itu, berhati-hatilah berbicara di depan anak-anak dan gunakanlah kata-kata atau kalimat yang santun.

c. Sopan Santun

Sopan santun berkaitan dengan budi pekerti, tata krama peradaban, dan kesusilaan yang sangat diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Para orang tua perlu berhati-hati memberikan contoh kepada anak-anak mereka, terutama ketika anak berada pada usia “fase peniruan” (imitation). Apa yang mereka lihat atau saksikan, maka tanpa saringan (filter), hal itulah yang mereka tiru atau adopsi tanpa memikirkan atau mempertimbangkan apakah tindakan mereka benar atau salah.

d. Tingkah laku

Pada umumnya, anak senang sekali meniru atau mengadopsi tingkah laku orang tua atau orang-orang dewasa di sekitar mereka. Jika sebagai orang tua gagal atau tidak mampu menunjukkan teladan tingkah laku yang baik kepada anak, maka anak juga akan menunjukkan tingkah laku dan perangai yang buruk dalam hidup mereka sehari-hari.

Menurut Soekamto peran adalah aspek dinamis kedudukan (status), apabila seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan kedudukannya maka ia menjalankan suatu peranan. Sedangkan menurut Anwar dan Ahmad, peran orangtua dalam pendidikan anak usia dini yaitu:

- 1) Orangtua sebagai guru pertama dan utama;
- 2) Mengembangkan kreativitas anak;
- 3) Meningkatkan kemampuan otak anak;
- 4) Mengoptimalkan potensi anak.

Dari keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa orang tua berpengaruh pada kehidupan anak. Orang tua harus berhati-hati dalam mendidik dan mengajar, karena sikap orang tua sangat membawa pengaruh terhadap anak, terutama dalam hal cara berbicara, bahasa, sopan santun dan tingkah laku. Anak cenderung mendukung pendapat orang tuanya, meskipun mereka belum tentu percaya terhadap pendapat atau apa yang dikatakan orang tuanya. Artinya, jikalau orang tua salah mengajarkan nilai-nilai kebaikan dan keburukan tersebut kepada anak, maka seumur hidup mereka akan keliru memahami dan menempatkan nilai-nilai tersebut ke dalam hidup mereka serta menggunakannya di dalam interaksi mereka dalam masyarakat.

Adapun pengaruh orang tua yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu pengaruh tingkah laku orang tua, karena anak senang sekali meniru tingkah laku orang tuanya, jika orang tua gagal menunjukkan sikap tingkah laku yang baik kepada anak maka anak juga akan menunjukkan tingkah laku yang buruk dalam kehidupan mereka. Tanpa disadari oleh orang tua, tingkah laku dalam penggunaan *gadget* juga berpengaruh terhadap anak. Banyak anak yang sudah kecanduan *gadget*. Hal tersebut masih dianggap sepele oleh orang tua, sebab orang tua menganggap bahwa sekarang adalah era digital yaitu zaman memakai *gadget*.

B. Balita

1. Pengertian Balita

Anak balita adalah anak yang telah menginjak usia di atas satu tahun atau lebih populer dengan pengertian usia anak di bawah lima tahun Menurut

Sutomo. B. dan Anggraeni. DY, Balita adalah istilah umum bagi anak usia 1-3 tahun (batita) dan anak prasekolah (3-5 tahun). Saat usia batita, anak masih tergantung penuh kepada orang tua untuk melakukan kegiatan penting, seperti mandi, buang air dan makan. Perkembangan berbicara dan berjalan sudah bertambah baik. Namun kemampuan lain masih terbatas. Masa balita merupakan periode penting dalam proses tumbuh kembang manusia. Perkembangan dan pertumbuhan di masa itu menjadi penentu keberhasilan pertumbuhan dan perkembangan anak di periode selanjutnya. Masa tumbuh kembang di usia ini merupakan masa yang berlangsung cepat dan tidak akan pernah terulang, karena itu sering disebut *golden age* atau masa keemasan.

2. Karakteristik Balita

Menurut karakteristik, balita terbagi dalam dua kategori yaitu anak usia 1–3 tahun (batita) dan anak usia prasekolah. Anak usia 1-3 tahun merupakan konsumen pasif, artinya anak menerima makanan dari apa yang disediakan ibunya. Laju pertumbuhan masa batita lebih besar dari masa usia pra-sekolah sehingga diperlukan jumlah makanan yang relatif besar. Namun perut yang masih lebih kecil menyebabkan jumlah makanan yang mampu diterimanya dalam sekali makan lebih kecil dari anak yang usianya lebih besar. Oleh karena itu, pola makan yang diberikan adalah porsi kecil dengan frekuensi sering. Pada usia pra-sekolah anak menjadi konsumen aktif. Mereka sudah dapat memilih makanan yang sukainya.

Pada usia ini anak mulai bergaul dengan lingkungannya atau bersekolah playgroup sehingga anak mengalami beberapa perubahan dalam perilaku. Pada

masa ini anak akan mencapai fase gemar memprotes sehingga mereka akan mengatakan “tidak” terhadap setiap ajakan. Pada masa ini berat badan anak cenderung mengalami penurunan, akibat dari aktivitas yang mulai banyak dan pemilihan maupun penolakan terhadap makanan. Diperkirakan pula bahwa anak perempuan relative lebih banyak mengalami gangguan status gizi bila dibandingkan dengan anak laki-laki.

3. Tumbuh Kembang Balita

Secara umum tumbuh kembang setiap anak berbeda-beda, namun prosesnya senantiasa melalui tiga pola yang sama, yakni:

- a. Pertumbuhan dimulai dari tubuh bagian atas menuju bagian bawah (*sefalokaudal*). Pertumbuhannya dimulai dari kepala hingga ke ujung kaki, anak akan berusaha menegakkan tubuhnya, lalu dilanjutkan belajar menggunakan kakinya.
- b. Perkembangan dimulai dari batang tubuh ke arah luar. Contohnya adalah anak akan lebih dulu menguasai penggunaan telapak tangan untuk menggenggam, sebelum ia mampu meraih benda dengan jemarinya.
- c. Setelah dua pola di atas dikuasai, barulah anak belajar mengeksplorasi keterampilan-keterampilan lain. Seperti melempar, menendang, berlari dan lain-lain.

Pertumbuhan pada bayi dan balita merupakan gejala kuantitatif. Pada konteks ini, berlangsung perubahan ukuran dan jumlah sel, serta jaringan intraseluler pada tubuh anak. Dengan kata lain, berlangsung proses multiplikasi

organ tubuh anak, disertai penambahan ukuran-ukuran tubuhnya. Hal ini ditandai oleh:

- a) Meningkatnya berat badan dan tinggi badan.
- b) Bertambahnya ukuran lingkaran kepala.
- c) Muncul dan bertambahnya gigi dan geraham.
- d) Menguatnya tulang dan membesarnya otot-otot.
- e) Bertambahnya organ-organ tubuh lainnya, seperti rambut, kuku, dan sebagainya.

Penambahan ukuran-ukuran tubuh ini tentu tidak harus drastis. Sebaliknya, berlangsung perlahan, bertahap, dan terpola secara proporsional pada tiap bulannya. Ketika didapati penambahan ukuran tubuhnya, artinya proses pertumbuhannya berlangsung baik. Sebaliknya jika yang terlihat gejala penurunan ukuran, itu sinyal terjadinya gangguan atau hambatan proses pertumbuhan.

Cara mudah mengetahui baik tidaknya pertumbuhan bayi dan balita adalah dengan mengamati grafik penambahan berat dan tinggi badan yang terdapat pada Kartu Menuju Sehat (KMS). Dengan bertambahnya usia anak, harusnya bertambah pula berat dan tinggi badannya. Cara lainnya yaitu dengan pemantauan status gizi. Pemantauan status gizi pada bayi dan balita telah dibuatkan standarisasinya oleh *Harvard University* dan *Wolanski*. Penggunaan standar tersebut di Indonesia telah dimodifikasi agar sesuai untuk kasus anak Indonesia.

Perkembangan pada masa balita merupakan gejala kualitatif, artinya pada diri balita berlangsung proses peningkatan dan pematangan (*maturasi*) kemampuan personal dan kemampuan sosial.

a. Kemampuan personal

ditandai pendayagunaan segenap fungsi alat- alat pengindraan dan sistem organ tubuh lain yang dimilikinya. Kemampuan fungsi pengindraan meliputi;

- 1) Penglihatan, misalnya melihat, melirik, menonton, membaca dan lain-lain.
- 2) Pendengaran, misalnya reaksi mendengarkan bunyi, menyimak pembicaraan dan lain-lain.
- 3) Penciuman, misalnya mencium dan membau sesuatu. Peraba, misalnya reaksi saat menyentuh atau disentuh, meraba benda, dan lain-lain.
- 4) Pengecap, misalnya menghisap ASI, mengetahui rasa makanan dan minuman.

Pada sistem tubuh lainnya di antaranya meliputi :

- 1) Tangan, misalnya menggenggam, mengangkat, melempar, mencoret-coret, menulis dan lain-lain.
- 2) Kaki, misalnya menendang, berdiri, berjalan, berlari dan lain-lain.
- 3) Gigi, misalnya menggigit, mengunyah dan lain-lain.
- 4) Mulut, misalnya mengoceh, melafal, teriak, bicara, menyanyi dan lain-lain

- 5) Emosi, misalnya menangis, senyum, tertawa, gembira, bahagia, percaya diri, empati, rasa iba dan lain-lain.
- 6) Kognisi, misalnya mengenal objek, mengingat, memahami, mengerti, membandingkan dan lain-lain.
- 7) Kreativitas, misalnya kemampuan imajinasi dalam membuat, merangkai, menciptakan objek dan lain-lain.

b. Kemampuan sosial.

Kemampuan sosial (sosialisasi), sebenarnya efek dari kemampuan personal yang makin meningkat. Dari situ lalu dihadapkan dengan beragam aspek lingkungan sekitar, yang membuatnya secara sadar berinteraksi dengan lingkungan itu. Sebagai contoh pada anak yang telah berusia satu tahun dan mampu berjalan, dia akan senang jika diajak bermain dengan anak-anak lainnya, meskipun ia belum pandai dalam berbicara, ia akan merasa senang berkumpul dengan anak-anak tersebut. Dari sinilah dunia sosialisasi pada lingkungan yang lebih luas sedang dipupuk, dengan berusaha mengenal teman-temannya itu.

4. Kebutuhan Utama Proses Tumbuh Kembang

Dalam proses tumbuh kembang, anak memiliki kebutuhan yang harus terpenuhi, kebutuhan tersebut yakni ;

- a. Pemenuhan kebutuhan gizi (asuh).

Usia balita adalah periode penting dalam proses tubuh kembang anak yang merupakan masa pertumbuhan dasar anak. Pada usia ini, perkembangan kemampuan berbahasa, berkreaitivitas, kesadaran social, emosional dan inteligensi anak berjalan sangat cepat. Pemenuhan kebutuhan gizi dalam rangka

menopang tumbuh kembang fisik dan biologis balita perlu diberikan secara tepat dan berimbang. Tepat berarti makanan yang diberikan mengandung zat-zat gizi yang sesuai kebutuhannya, berdasarkan tingkat usia. Berimbang berarti komposisi zat-zat gizinya menunjang proses tumbuh kembang sesuai usianya. Dengan terpenuhinya kebutuhan gizi secara baik, perkembangan otaknya akan berlangsung optimal. Keterampilan fisiknya pun akan berkembang sebagai dampak perkembangan bagian otak yang mengatur sistem sensorik dan motoriknya.

Pemenuhan kebutuhan fisik atau biologis yang baik, akan berdampak pada sistem imunitas tubuhnya sehingga daya tahan tubuhnya akan terjaga dengan baik dan tidak mudah terserang penyakit.

b. Pemenuhan kebutuhan emosi dan kasih sayang (asih).

Kebutuhan ini meliputi upaya orang tua mengekspresikan perhatian dan kasih sayang, serta perlindungan yang aman dan nyaman kepada si anak. Orang tua perlu menghargai segala keunikan dan potensi yang ada pada anak. Pemenuhan yang tepat atas kebutuhan emosi atau kasih sayang akan menjadikan anak tumbuh cerdas secara emosi, terutama dalam kemampuannya membina hubungan yang hangat dengan orang lain. Orang tua harus menempatkan diri sebagai teladan yang baik bagi anak-anaknya. Melalui keteladanan tersebut anak lebih mudah meniru unsur-unsur positif, jauhi kebiasaan memberi hukuman pada anak sepanjang hal tersebut dapat diarahkan melalui metode pendekatan berlandaskan kasih sayang.

c. Pemenuhan kebutuhan stimulasi dini (asah).

Stimulasi dini merupakan kegiatan orangtua memberikan rangsangan tertentu pada anak sedini mungkin. Bahkan hal ini dianjurkan ketika anak masih dalam kandungan dengan tujuan agar tumbuh kembang anak dapat berjalan dengan optimal. Stimulasi dini meliputi kegiatan merangsang melalui sentuhan-sentuhan lembut secara bervariasi dan berkelanjutan, kegiatan mengajari anak berkomunikasi, mengenal objek warna, mengenal huruf dan angka. Selain itu, stimulasi dini dapat mendorong munculnya pikiran dan emosi positif, kemandirian, kreativitas dan lain-lain.

Pemenuhan kebutuhan stimulasi dini secara baik dan benar dapat merangsang kecerdasan majemuk (*multiple intelligences*) anak. Kecerdasan majemuk ini meliputi, kecerdasan linguistic, kecerdasan logis-matematis, kecerdasan spasial, kecerdasan kinestetik, kecerdasan musical, kecerdasan intrapribadi (intrapersonal), kecerdasan interpersonal, dan kecerdasan naturalis.

C. Gadget

1. Pengertian Gadget

Pada era globalisasi seperti saat ini, teknologi sudah berkembang sangat pesat sehingga memunculkan banyak perangkat baru yang dibuat untuk mempermudah manusia dalam mengerjakan kegiatan sehari-hari. Salah satunya yaitu *gadget*. Manusia tidak lepas dari yang namanya *gadget*. Hampir semua orang di dunia memegang alat canggih ini. Mulai dari yang perempuan, laki-laki, orang tua, orang dewasa, hingga anak-anak yang belum saatnya memegang *gadget*, saat ini mulai mempunyai. *Gadget* merupakan salah satu

bentuk nyata dari berkembangnya Ipteks pada zaman sekarang. Tentunya dengan berkembangnya Ipteks, hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku. Tentunya dengan bantuan teknologi seperti *gadget* dapat mempermudah kegiatan manusia agar tidak memakan waktu yang lama. Selain itu, penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mempengaruhi perilaku orang dewasa, anak-anak pun tidak luput dari pengaruh penggunaan *gadget*¹⁴

Gadget adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya *gadget*. Diantaranya smartphone seperti iphone dan blackberry, serta netbook.¹⁵

Menurut Osland *gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang memudahkan hidup manusia menjadi lebih praktis.

Gadget merupakan sebuah inovasi dari teknologi saat ini yang memiliki kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi yang lebih praktis dan lebih berguna. Menurut Ma“ruf

¹⁴ Riski Istiqowati. Upaya Orang Tua Dalam Mengatasi Prolematika Penggunaan *Gedget* Pada Anak Usia Dini. *Skripsi*. (Fakultas Dakwah IAIN Purwoketo.2020).Hlm 20-25

¹⁵ Hidayati.2013. Pengaruh Penggunaan *Gedget* terhadap perkembangan Anak usia dini.

Gadget adalah sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. *Gadget* selalu diartikan lebih tidak biasa atau didisain secara lebih pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya. *Gadget* merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi ini. Sekarang *gadget* bukanlah benda yang asing lagi, hampir semua orang memilikinya. Tidak hanya masyarakat perkotaan, *gadget* juga dimiliki oleh masyarakat pedesaan.¹⁶

Dari keretarangan diatas dapat disimpulkan bahawa *Gadget* adalah alat komunikasi yang mempunyai banyak fungsi. Dimana fungsi tersebut sudah menggunakan fitur yang berbeda. *Gadget* di anggap lebih lengkap dari pada alat elektronik lainnya karena fungsi dan sifatnya yang berbeda. *Gadget* dapat memuat kebutuhan. Pada era sekarang ini, *Gadget* mempunyai peluasan arti. *Gadget* tidak hanya di lihat dari fisiknya saja, tapi bisa di lihat dari software di dalam *Gadget* itu sendiri.

Adapun keterkatan *gadget* dalam penelitian ini yaitu tentang penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari pada anak. *Gadget* memang memudahkan setiap orang dalam mengakses segala informasi, tetapi bagaimana ketika *gadget* digunakan anak hingga mengalami kecanduan. Orang tua perlu mendampingi dan membimbing anaknya saat sedang menggunakan *gadget*.

2. Penggunaan *Gadget* pada Balita

¹⁶ Iswidharmanjaya.2015.Bila sikecil Bermain Gadget.Yogyakarta :E-book

Gadget merupakan suatu alat yang kini sudah tidak asing lagi bagi semua orang dewasa bahkan saat ini banyak anak-anak yang sudah memiliki *gadget* sendiri. Sebagian besar anak-anak saat ini sudah pandai menggunakan *gadget* untuk bermain game, menonton video dan mengakses internet. Seperti pemaparan dari sebuah hasil studi yang dilakukan oleh KOMINFO yang menemukan bahwa “98% anak tahu tentang internet dan 79,5% adalah pengguna internet, Islami”. Banyaknya anak yang sudah menggunakan internet melalui *gadget* mereka masing-masing tentu dapat memberikan hal yang positif ataupun negatif. Hal positif ini bias dirasakan oleh anak ketika anak menggunakan *gadget* untuk bermain atau menonton film yang edukatif dan tak luput dari pengawasan dari orang tua. Ketika anak tidak diawasi oleh orangtua yang ditakutkan ialah ketika anak tak sengaja melihat konten negatif.¹⁷

Cara untuk meminimalisir anak agar tidak mengakses konten negatif yakni dengan peranan orang tua yang harus selalu ikut mengontrol penggunaan *gadget* pada anak dan memberikan batasan waktu bermain *gadget*. Seorang pakar psikologi mengemukakan bahwa “seorang anak diberikan batasan waktu bermain *gadget* selama 1 jam. Akan tetapi, waktu penggunaan tidak 1 jam full, misalnya dibagi 15 menit pagi 15 siang dan seterusnya, supaya anak tidak kecanduan.”. Penggunaan *gadget* yang tidak ada batasnya pada anak usia dini, selain dapat digunakan untuk mengakses konten negatif juga akan mengakibatkan anak mengalami kecanduan

¹⁷ Hadiwidjodjo. 2014 . Dampak Psitif dan Negatif Penggunaan Gadget Pada Balita.

gadget dan akan mempengaruhi perkembangan anak tersebut. Menurut Astrid

Wenn seorang Psikologi mengemukakan bahwa :

”Anak yang sudah banyak menghabiskan waktunya untuk bermain dengan *gadget* itu sama saja telah mengorbankan yang aktivitas yang lain. Seorang balita seharusnya menggunakan waktunya untuk mengeksplorasi sekitarnya dan juga berinteraksi dengan orang lain. Anak juga akan kehilangan rasa empatinya karena ia tidak peduli dengan dirinya sendiri ketika bermain dengan *gadget*.”

Aplikasi yang menarik dan juga berbagai macam pengetahuan yang dapat diakses dengan mudah menggunakan *gadget* memang sangatlah digemari, tentunya oleh anak-anak. Gambar yang berwarna-warni dengan iringan musik dan sebagainya membuat anak-anak tidak dapat lepas dari *gadgetnya*. Dapat disimpulkan dari pemaparan diatas bahwa ketika seorang anak sudah mulai menggunakan *gadget* diharapkan sebagai orang tua harus mengontrol dan mengawasi anak ketika sedang bermain dengan *gadget*. Supaya perkembangan dan pertumbuhan anak dapat berkembang sesuai dengan usianya.¹⁸

3. Pengaruh Buruk Kecanduan Gadget

Menurut Griffiths menyatakan bahwa kecanduan merupakan aspek perilaku yang kompleks, adanya ketergantungan, dan kurangnya kontrol. Kata kecanduan (adiksi) biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan (*excessive*).

¹⁸ Sulistya. Hubungan Antara Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Balita. *Jurnal Kebidanan*. Vol.3 No. 2(2019) Hal. 44-51

Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas, termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi (ICT). Salah satunya yaitu kecanduan terhadap *Gadget*. Aspek-aspek kecanduan *Gadget* menurut Young adalah :

- a. Merasa sibuk dengan *gadgetnya*
- b. Merasa membutuhkan menggunakan internet dengan meningkatkan jumlah waktu untuk mencapai kepuasan
- c. Berulang kali melakukan upaya untuk mengontrol
- d. Mengurangi, atau menghentikan penggunaan *gadget* namun selalu gagal
- e. Merasa gelisah, murung, depresi, atau marah ketika mencoba untuk mengurangi atau menghentikan penggunaan *gadget*, bermain *gadget* lebih lama daripada yang direncanakan.

Secara tidak sadar, saat ini anak-anak sudah mengalami kecanduan menggunakan *gadget*. Kecanduan terhadap *gadget* pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam menggunakan *gadget*. Dalam penggunaan *gadget* kebanyakan anak lebih menggunakannya untuk bermain. Dari hal kecil tersebut, anak yang awalnya senang bermain dengan temannya dapat berubah dengan terbiasanya diberikan *gadget* sebagai pengganti teman bermain.¹⁹

Sementara itu menurut Sunita dan Mayasari ciri-ciri anak yang sudah kecanduan *gadget* antara lain :

¹⁹Seminari International, “*Pengaruh Media Terhadap Perkembangan Anak*”, November 2017, UIN Malang.

- a. Anak menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain *gadget*;
- b. Anak mengabaikan atau mengesampingkan kebutuhan lain hanya untuk bermain *gadget*. Misalnya lupa makan, lupa mandi;
- c. Anak mengabaikan teguran-teguran dari orang sekitar

Sedangkan menurut Maulida tanda-tanda anak usia dini kecanduan

gadget yaitu:

- a. Kehilangan keinginan untuk beraktivitas;
- b. Berbicara tentang teknologi secara terus menerus;
- c. Cenderung sering membantah suatu perintah jika itu menghalangi dirinya mengakses *gadget*;
- d. Senditif atau gampang tersinggung, menyebabkan mood yang mudah berubah;
- e. Egois, sulit berbagi waktu dalam penggunaan *gadget* dengan orang lain;
- f. Sering berbohong karena sudah tidak bisa lepas dengan *gadgetnya*, dengan kata lain anak akan mencari cara apapun agar tetap bisa menggunakan *gadgetnya* walaupun hingga mengganggu waktu tidurnya.

Dari ciri-ciri tersebut, dapat dilihat ternyata penggunaan *gadget* pada anak dapat membuat anak mengalami kecanduan. Pada salah satu penelitian oleh Novitasari penggunaan *gadget* pada anak usia dini menyebutkan bahwa pemakaian *gadget* lebih menyenangkan dibandingkan bermain dengan teman sebayanya. Hal ini tidak lepas oleh berbagai aplikasi permainan yang terdapat

pada *gadget* anak-anak ini, yang tentunya lebih menarik perhatian anak-anak ini dibandingkan dengan permainan-permainan yang terdapat di lingkungan sekitarnya.²⁰

4. Intensitas pemakaian *gadget* pada Balita

Intensitas penggunaan *gadget* dapat dilihat dari seberapa seringnya anak menggunakan *gadget* dalam satu hari atau jika dilihat dari setiap minggunya berdasarkan dari berapa hari dalam seminggu seorang anak menggunakan *gadget*. Intensitas penggunaan *gadget* yang terlalu sering dalam sehari maupun seminggu pasti akan mengarah pada kehidupan anak yang cenderung hanya mempedulikan *gadget*nya saja ketimbang dengan bermain di luar rumah.

Menurut Ferliana, “Anak usia di bawah 5 tahun, boleh-boleh saja diberi *gadget*. Tapi harus diperhatikan durasi pemakaiannya, misalnya, boleh bermain tapi hanya setengah jam dan hanya pada saat senggang, kenalkan *gadget* seminggu sekali, misalnya hari Sabtu atau Minggu. Lewat dari itu, ia harus tetap berinteraksi dengan orang lain”.

Feliana, “menambahkan balita yang menggunakan *gadget* minimal 2 jam tetapi berkelanjutan setiap hari mempengaruhi psikologis anak, misalnya, anak menjadi kecanduan bermain *gadget* dari pada melakukan aktifitas yang seharusnya yaitu belajar”.

²⁰ Yunda Catur Bintoro. Upaya Orangtua dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan *Gedget* pada anak Usia Dini di Desa Mandiraja Kecamatan Mandiraja Kabupaten Banjarnegara. *Skripsi*. Semarang :Universitas Negeri Semarang,2019. Hal 33-34.

Menurut Sari dan Mitsalia, pemakaian *gadget* dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 120 menit /hari dan dalam sekali pemakaiannya berkisar > 75 menit. Selain itu, dalam sehari bisa berkali – kali (lebih dari 3 kali pemakaian) pemakaian *gadget* dengan durasi 30 –75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian *gadget*. Selanjutnya, penggunaan *gadget* dengan intensitas sedang jika menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 40-60 menit /hari dan intensitas penggunaan dalam sekali penggunaan 2 – 3 kali /hari setiap penggunaan.

Kemudian, penggunaan *gadget* yang baik adalah dengan kategori rendah yaitu dengan durasi penggunaan < 30 menit /hari dan intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian. Selain itu, Trinika menambahkan bahwa pemakaian *gadget* dengan intensitas yang tergolong tinggi pada anak usia dini adalah lebih dari 45 menit dalam sekali pemakaian per harinya dan lebih dari 3 kali pemakaian per harinya. Pemakaian *gadget* yang baik pada anak usia dini adalah tidak lebih dari 30 menit dan hanya 1 – 2 kali pemakaian per harinya.

Durasi dan Intensitas Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini

Tabel 2.1

Kategori Durasi	In
Tinggi 75-120 menit	Lebih dari 3 kali per hari
Sedang 40-60 menit	2-3 kali per hari
Rendah 5-30 menit	Max 1-2 kali per hari

Berdasarkan uraian – uraian tersebut terlihat jelas bahwa penggunaan *gadget* memang harus memiliki batasan – batasan dan kriteria tertentu dalam pemakaian *gadget* untuk menghindari tingkat pengaruh buruk anak dalam menggunakan *gadget*. Bentuk penggunaan *gadget* pada anak dapat diklasifikasikan pada tingkatan tinggi, sedang, dan rendah. Kategori rendah apabila penggunaan *gadget* hanya saat waktu senggang (saat pulang sekolah, selesai belajar) dan durasi pemakaiannya hanya setengah jam. Kategori sedang adalah jika pemakaian *gadget* berkisar antara 40 – 60 menit dalam sekali pemakaian dan dengan pemakaian 2 – 3 kali per hari. Namun apabila penggunaan *gadget* memiliki durasi waktu lebih dari 60 menit per hari secara terus menerus atau lebih dari 120 menit sekali pemakaian, maka dapat dikategorikan tingkat penggunaan *gadget* yang tinggi. Untuk itu perlu adanya kedisiplinan dan batasan yang dilakukan orang tua pada saat anak usia dini menggunakan *gadget*, karena pemakaian *gadget* yang berkelanjutan dan tidak memiliki batas waktu dapat menimbulkan dampak buruk kecanduan *gadget* sejak dini.

جامعة الرانري

AR - RANIRY

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode dan Pendekatan Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analisis atau *descriptive research*. Melalui metode deskriptif analisis penelitian berusaha memaparkan secara jelas berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Menurut Nana Sudjana dan Ibrahim “ Penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala , peristiwa, kejadian yang telah terjadi pada saat sekarang (pada saat penelitian dilaksanakan)”. Dengan metode deskriptif analisis, penelitian berusaha merekam seluruh gejala atau peristiwa yang terjadi pada saat pelaksanaan metode kreatif di lapangan untuk kemudian di paparkan sebagaimana adanya untuk menjawab semua pertanyaan.²¹

Metode deskriptif analisis yang digunakan dalam penelitian ini berupaya menjabarkan penelitian yang telah dilakukan dan hasil yang diperoleh dengan pendekatan kualitatif yang dinyatakan dalam kata – kata atau simbol. Metode ini dapat dideskripsikan yang dituangkan melalui kata – kata yang dapat memperjelas serta menggambarkan keadaan yang sebenarnya pada saat dilapangan atau pada saat penelitian. Analisis yang digunakan pada metode ini yaitu dengan menggunakan wawancara, observasi, serta tes perbuatan. Hal ini dilakukan sebagai penunjang untuk mempermudah pada saat penelitian.

²¹ Nurul Nuriah, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hal 47

Dengan kata lain penelitian deskriptif analitis mengambil masalah atau memusatkan perhatian kepada masalah–masalah sebagaimana adanya saat penelitian dilaksanakan, hasil penelitian kemudian di olah dan di analisis untuk di ambil kesimpulannya. Maka untuk upaya orang tua dalam mengatasi pengaruh buruk gadget pada balita, usia mulai dari 0 sampai 5 tahun. Penulis menggunakan metode deskriptif analitis karena dirasa cocok untuk mengetahui fenomena yang saat ini sedang berlangsung.

Berdasarkan pendapat diatas maka peneliti akan menggambarkan semua data yang didapatkan di lokasi penelitian dengan apa adanya tanpa mengubah isi akan tetapi mengintreprestasikan dan akan menganalisis sesuai dengan pendekatan penelitian yang berkaitan dengan rumusan masalah.

B. Objek dan Subjek Penelitian

Andi Pratowo menyatakan bahwa objek adalah keseluruhan gejala yang ada di sekitar kehidupan manusia. Apabila di lihat dari sumbernya. Objek dalam penelitian kualitatif menurut Spradley disebut *social stuation* atau sosial yang terdiri dari tiga elemen, yaitu tempat (*place*), pelaku (*actors*), dan aktivitas (*activity*) yang berinteraksi secara sinergis.²² Namun sebenarnya, objek penelitian kualitatif juga bukan semata – mata terpatok pada situasi sosial yang terdiri dari tiga elemen di atas, melainkan juga berupa peristiwa alam, tumbuh-tumbuhan, binatang, kendaraan, dan sejenisnya. Sedangkan menurut M. Burhan Bungin menyatakan objek dan subjek data penelitian kualitatif bertujuan menjelaskan

²² Andi Pratowo, *Metode Penelitian Kualitatif dalam Perpektif Rancangan Penelitian*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2011), hal 195

objek penelitian (focus penelitian), yaitu apa yang menjadi sasaran.²³ Adapun yang menjadi objek ini adalah orangtua, dan masyarakat Gampong Batoh Kecamatan Lueng Bata Kota Banda Aceh.

Menurut Saifuddin Azwar menyatakan subjek penelitian adalah suatu yang diteliti, baik orang, benda, ataupun lembaga (organisasi). Subjek penelitian pada dasarnya adalah yang akan dikenai kesimpulan hasil penelitian dalam subjek penelitian ini terdapat objek penelitian.²⁴ Subjek penelitian merupakan sumber data utama sebagai informan untuk mendeskripsikan upaya orang tua dalam mengatasi pengaruh buruk gadget pada balita, yaitu orang tua yang memahami bagaimana pengaruh buruk gadget pada balita. Penentuan subjek mempertimbangkan keterkaitannya dengan rumusan masalah di dalam penelitian ini. Adapun yang menjadi yang menjadi subjek data di antaranya; kepala desa Gampong Batoh, Masyarakat Gampong Batoh menjadi subjek dala penelitian ini untuk memperoleh data .

C. Teknik Pemilihan Subjek Penelitian

Teknik pemilihan subjek ini dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive Sampling*, karena di sesuaikan dengan kebutuhan penelitian, menurut Sugiyono menyatakan bahwa *Purposive Sampling* yaitu teknik penentuan informasi dengan pertimbangan tertentu, seperti bagian tertentu yang

²³ M. Burhan Bangin, *Penelitian Kualitatif (Komunitas, ekonomi, kebijakan public dan ilmu sosial lainnya)*, (Jakarta:Kencana,2008),hal 76

²⁴ Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta:Pustaka Pelajar,1998),hal.35

dimaksudkan, misalnya informasi tersebut merupakan orang yang dianggap mengetahui mengenai apa yang diharapkan oleh peneliti sehingga akan memudahkan peneliti untuk menjalani hal-hal yang akan diteliti.²⁵

Ada pun criteria subjek dalam penelitian ini adalah orang yang memahami atau paham tentang data-data seperti data Gampong Batoh, tentang data penduduk di Gampong Batoh, dan orangtua di Gampong Batoh. Data dapat dikumpulkan sebanyak 15 orang oleh peneliti.

D. Teknik Pengumpulan Data Penelitian

Untuk memperoleh data yang akurat, dan agar memahami secara lebih jelas tentang upaya orangtua dalam mengatasi pengaruh buruk gadget pada balita di Gampong Batoh Kecamatan Lueng Bata Kota Banda Aceh. Maka digunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut: (a) Observasi, (b) Wawancara, dan (c) Dokumentasi.

a. Observasi

Suhermi Arikunto menyatakan metode observasi yaitu kegiatan pemusatan perhatian terhadap objek dengan menggunakan seluruh alat indra seperti, penglihatan, penciuman dan peraba.²⁶ Observasi yang dimaksud peneliti disini adalah observasi secara langsung yaitu bisa diartikan sebagai pengamatan dan

²⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hal. 85

²⁶ Suharsimi Arikunto, *rosdur penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1991), hal. 47

pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak ada objek penelitian, sehingga observer berada bersama objek yang diselidikinya.²⁷

Pengamatan/observasi yang perlu dilaksanakan yaitu melakukan pengamatan langsung terhadap orang tua yang berada di Gampong Batoh dengan cara melakukan wawancara langsung terhadap responden, dengan berdasarkan item pertanyaan yang sesuai dengan indikator permasalahan.

b. Wawancara

Menurut Tobroni wawancara adalah teknik pengumpulan data melalui proses tanya jawab lisan yang berlangsung satu arah, artinya pertanyaan datang dari pihak yang mewawancarai dan jawaban yang di berikan oleh yang di wawancarai.²⁸ Sedangkan menurut Maddilis wawancara adalah teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan keterangan-keterangan lisan dengan cara *face to face* dengan orang yang dapat memberikan keterangan kepada peneliti.²⁹

Dalam penulisan menggunakan wawancara semi terstruktur, dimana pihak yang di wawancara diminta pendapat, dan ide-ide secara terbuka, dan lebih bebas, kemudian peneliti mendengarkan secara teliti dan mencatat apa yang dikemukakan oleh informan. Wawancara ini dilakukan dengan memulai

²⁷ Namawi H Handari, *Metode Penelitian Bidang Sosial*, (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2005), hal. 100

²⁸ Imam Suprayogo dan Tobroni, *Metode Penelitian Sosial-Agama*, (Bandung: Rosda, 2003), hal. 105

²⁹ Maddilis, *Metodologi Peneliti Suatu Pendekatan Proposal, Edisi, Cet. 10*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hal. 64

menerapkan terlebih dahulu wawancara dan selanjutnya mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang telah dirumuskan berdasarkan konsep-konsepnya.

Berikut teknik-teknik yang akan dilakukan. Pertama, berdasarkan cara untuk mengadakan pendekatan, peneliti mengambil bentuk wawancara yang telah direncanakan berdasarkan pedoman yang telah dipersiapkan terlebih dahulu, di samping itu peneliti juga menyelesaikan dengan kondisi dan situasi saat wawancara berlangsung. Dalam berlangsungnya wawancara, panduan di fungsikan sebagai acuan dasar terhadap data yang ingin digali. Dari pedoman yang telah ada akan melahirkan pertanyaan yang hendak ditanyakan terhadap sumber data.

Kedua, menurut Sugiyono menyatakan bahwa pada saat wawancara, bila jawaban yang diwawancarai setelah dianalisis belum memuaskan, maka akan melanjutkan lagi, sampai tahap tertentu ,diperoleh data yang di anggap kredibel.³⁰ Ketiga, untuk mendukung catatan informasi dari informan membutuhkan alat bantu seperti notes, alat tulis pulpen dan rekaman apa bila diperlukan oleh peneliti.³¹

Wawancara merupakan suatu kegiatan yang didalamnya terdapat percakapan antara penanya dan penjawab dalam bertukar informasi dan ide-ide tentang suatu hak untuk tujuan tertentu. Wawancara di maksud dalam penelitian ini untuk menggali informasi yang berkaitan tentang upaya orang tua dalam

³⁰ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuanlitatif R&D*, (Bandung:Alfabeta,2011), hal.246

³¹ Ibid. hal. 247

mencegah pengaruh buruk gadget pada balita di Gampong Batoh Kecamatan Lueng Bata Kota Banda Aceh, untuk mencegah bahayanya gadget pada balita dan orang tua lebih waspada dalam memberikan gadget pada anaknya.

c. Dokumentasi

Menurut Husaini Usman menyatakan teknik pengumpulan data dengan dokumentasi ialah pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen.³² Sedangkan menurut Sugiyono dalam bukunya metode penelitian dokumentasi merupakan menitik beratkan pengumpulan data melalui fakta yang tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi. Merupakan segala hal yang berbentuk tulisan, gambar, karya-karya menumental dari seseorang yang diperlukan dan dapat dijadikan data penelitian ini.³³

E. Teknik Analisis Data Penelitian

Menurut Sugiyono menyatakan analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan dan setelah selesai di lapangan.³⁴ Sedangkan menurut Nasution didalam buku sugiyono menyatakan bahwa “analisis telah dimulai sejak merumuskan dan menjelaskan masalah, sebelum terjun kelapangan dan berlangsung terus sampai penulis mendapatkan hasil penelitian”.

³² Husaini Usman, *Metode Penelitian Sosial*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hal. 69

³³ Ibid. hal. 246-253

³⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuanlitatif, Kuantitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hal. 245

Menurut Nasution, sebagaimana dikutip oleh Husaini Usman dalam bukunya metodologi penelitian sosial, menyebutkan bahwa analisis data adalah proses menyusun data agar ditafsirkan.³⁵ Sedangkan menurut Husaini Usman metode analisis data dalam penelitian ini yakni mengikuti konsep *Miles and Huberman*, mengemukakan aktivitas dalam menganalisis data kualitatif dilakukan dengan cara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktifitas dalam analisis data yaitu *data reduction* (reduksi data), *data display* (penyajian data), dan *conclusion drawing/verification* (penarik kesimpulan).

a. Reduksi data

Menurut Sugiyono menyatakan reduksi data adalah merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, mencari tema dan polanya. Kegiatan mereduksi data penelitian dilakukan setelah memperoleh keseluruhan data mentah dari lapangan baik wawancara, maupun peroleh data dokumentasi. Setelah diklasifikasi masing-masingnya, kemudian diringkas hal-hal yang pokok agar mudah dipahami, sesuai dengan fokus penelitian, maka peneliti akan mereduksi data menjadi beberapa catatan dari hasil temuan data lapangan yang sesuai dengan rumusan masalah penelitian.

b. Penyajian data

Setelah data direduksi selanjutnya adalah penyajian data. Penyajian data dilakukan dengan membuat pola, kode atau sejenisnya dari fokus masalah peneliti, menyusun kalimat dalam bentuk narasi serta menghubungkan antara

³⁵ Husaini Usman, *Metodologi Penelitian Sosial*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hal. 84

tujuan peneliti yang satu dengan yang lainnya terkait pertanyaan pokok penelitian yang telah dirumuskan.

c. Penarik kesimpulan

Menarik kesimpulan dan verifikasi, kesimpulan awal akan berubah seiring dengan ditemukan bukti-bukti baru dalam penyajian data. Jika data yang telah diperoleh sudah mencukupi untuk menjawab rumusan masalah, maka akan segera dicukupkan. Selanjutnya menulis kesimpulan masing-masing dari setiap pertanyaan pokok penelitian tentang upaya orang tua dalam mengatasi pengaruh buruk gadget pada balita agar orang tua memahami bentuk dan pengaruh gadget pada anaknya, sehingga bisa mencegah sebelum anak tumbuh dewasa dan tidak kecanduan gadget.

F. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu masa pra lapangan, masa pekerjaan lapangan, dan masa penulisan.

1. Pra lapangan

Pada saat pra lapangan penelitian terlebih dahulu menyusun rancangan penelitian, memilih lapangan penelitian, mempersiapkan surat izin penelitian gunanya untuk legalitas penelitian, menjajaki dan menilai lapangan, memilih dan memanfaatkan informan, menyiapkan perlengkapan penelitian, dan menyusun jawaban penelitian.

2. Pekerjaan lapangan

Memasuki lapangan penelitian, menemui Kepala Desa Kecamatan terlebih dahulu untuk memberitahukan penulis ingin melakukan penelitian di Kecamatan Lueng Bata tersebut, menjumpai pihak yang bersangkutan, mencari dan memperoleh data dari sasaran dan sumber yang telah ditentukan sebelumnya.

Secara umum pekerja lapangan dikelompokkan menjadi memahami latar belakang penelitian dan persiapan diri, memasuki lapangan. Setelah selesai menemukan data di lapangan penelitian juga berusaha sendiri untuk menyusun, menganalisis, dan memberikan interpretasi dari semua hasil perolehan penelitian.

3. Penulisan

Proses terakhir yaitu menuliskan laporan hasil penelitian, penulisan ini dituliskan dalam Bab empat yang menyangkut deskripsi data penelitian dan pembahasan serta dirangkumkan dalam Bab lima menyangkut hasil penelitian dan rekomendasi, sebelum hasil penelitian di tanda tangani oleh pihak Kantor Desa Batoh penulis memperlihatkan hasil penelitian yang telah dilakukan, lalu baru mendapatkan surat balasan dari pihak lembaga tersebut. Selanjutnya laporan penelitian skripsi ini akan dipertanggungjawabkan dalam sidang munaqasah skripsi dihadapan penguji. Terakhir hasil sidang ujian laporan akan dilakukan revisi terbaru jika kemudian memperoleh perbaikan.

BAB IV

ANALISIS HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Kecamatan Leung Bata

Kecamatan Leung Bata merupakan pemekaran dari Kecamatan Baiturrahman pada tahun 2000, berdasarkan Peraturan Daerah Kota Banda Aceh Nomor 8 Tahun 2000. Nama Kecamatan ini diambil dari nama Teuku Nyak Radja Imum Lueng Bata yang dikenal dengan Tgk. Imum Lueng Bata, adalah seorang tokoh tokoh ulama dan pejuang Aceh. Ia memimpin pemukiman Leung Bata yang pada zamannya berstatus daerah bibeuh (bebas). Walaupun Lueng Bata berkategori mukim dan dipimpin Uleebalang Teuku Raja, Wilayah ini diperintah langsung oleh Sultan. Biar pun berbeda dengan Segi XXV, XXVI dan XXII Mukim, kedudukan pimpinannya setara dengan Panglima tiga Sagi tersebut. Tgk Imum Lueng Bata dikabarkan meninggal dalam pengejaran Belanda, namun lokasinya tidak diketahui dengan pasti sampai saat ini.³⁶

Kecamatan Leung Bata terletak antara 050°54'84" LU - 950°33'84" BT dengan ketinggian 1,11 meter di atas permukaan laut (Mdpl). Luas area Kecamatan Leung Bata adalah 534,1 Hektar (Ha) dengan batas-batas sebagai berikut :

- Sebelah Utara berbatasan dengan Kecamatan Kuta Alam
- Sebelah Selatan berbatasan dengan Kecamatan Aceh Besar
- Sebelah Timur berbatasan dengan Kecamatan Ulee Kareng

³⁶ <https://luengbatakec.bandaacehkota.go.id/>

- Sebelah Barat berbatasan dengan Kecamatan Baiturrahman

Secara administrasi Wilayah Kecamatan ini terdiri atas 1 mukim, yang terbagi kedalam 9 gampong. Gampong-gampong tersebut terbagi dalam 30 dusun, Salah satu Gampong yang menjadi tempat penelitian di Gampong Batoh.

Dari cerita history tokoh-tokoh tua Gampong Batoh, asal kata Gampong Batoh menurut cerita yaitu dulunya digampong ada orang yang masuk kerajaan sampainya di Gampong apa yang dibawa itu di minta semua untuk pemeriksaan sesudah siap pemeriksaan baru bisa masuk kerajaan dimana pada waktu itu rumah-rumah belum banyak penduduk aslipun sedikit sekali. Menurut cerita orang tua-tua digampong ada beberapa kuburan dimasa lalu seperti kuburan Tgk Meunasah Guci terletak ditanah wakaf kuburan Umum Gampong Batoh merupakan kuburan Ulama, dulu dikuburkan tersebut sumpah orang untuk membuktikan benar atau salah, dan kuburan Tgk Lampoh Bungong termasuk juga salah satu kuburan keramat menurut cerita orang tua-tua. Luas Gampong Batoh 133.5 Ha.

Populasi penduduk pada saat itu sangat lamban, pada tahun 1920 jumlah penduduk Gampong Batoh terdapat sekitar 15 Kepala Keluarga dan setelah kemerdekaan tahun 1946 kehidupan masyarakat masih sulit, akibat dari penduduk jepang dan agresill Belanda dimana Relawan Aceh dikirim ke Medan Area, untuk melawan Belanda. Pertumbuhan penduduk di Gampong Batoh terjadi setelah adanya perkawinan antar keluarga dan saudara, dimana masyarakat saat itu masih mengacu pada azas tuntunan agama.

Gampong Batoh terletak disebelah barat Kecamatan Leung Bata dengan luas wilayah 133.5 Ha. Adapun batas-batas Gampong Batoh adalah sbb:

- Sebelah Utara berbatasan dengan Gampong Blang Cut/Gampong Lampaloh
- Sebelah Selatan berbatasan dengan Gampong Lamdom/Lamcot
- Sebelah Barat berbatasan dengan Gampong Peunyerat/Krueng Lueng Paga
- Sebelah Timur berbatasan dengan Gampong Lueng Bata/Gampong Cot Mesjid

2. Visi dan Misi

a) Visi

Visi adalah suatu gambaran yang menantang tentang keadaan masa depan yang diinginkan dengan melihat potensi dan kebutuhan Gampong. Penyusunan visi Gampong Batoh ini dilakukan dengan pendekatan partisipatif, melibatkan pihak-pihak yang berkepentingan di Gampong Batoh seperti Pemerintah Gampong, TPG, Tokoh Masyarakat, Tokoh Agama, Lembaga Masyarakat Gampong, dan Masyarakat Gampong pada umumnya. Pertimbangan kondisi eksternal di gampong seperti satuan kerja wilayah pembangunan di Kecamatan. Maka berdasarkan pertimbangan diatas Visi Gampong Batoh adalah :

**“TERWUJUDNYA GAMPONG YANG BERMARTABAT,
SEJAHTERA BERKEADILAN DAN MANDIRI”**

b) Misi

Selain penyusunan Visi juga telah ditetapkan misi-misi yang memuat sesuatu pernyataan yang harus dilaksanakan oleh Gampong agar tercapainya Visi Gampong tersebut. Pernyataan Visi kemudian dijabarkan kedalam misi agar dapat dioprasionalkan/dikerjakan. Sebagaimana penyusunan Visi, Misi pun dalam penyusunannya menggunakan pendekatan partisipatif dan pertimbangan potensi dan kebutuhan Gampong Batoh sebagaimana proses yang dilakukan maka Misi Gampong Batoh adalah :

1. Meningkatkan kualitas tata kelola pemerintahan Gampong yang amanah, sesuai dengan ketentuan yang berlaku;
2. Menerapkan nilai-nilai adat istiadat dan nilai-nilai agama di semua kehidupan masyarakat;
3. Memperkuat struktur ekonomi dan kualitas SDM serta optimalisasi SDA untuk meningkatkan produktivitas masyarakat;
4. Mewujudkan pelaksanaan pembangunan Gampong yang profesional, terintegritas dan berkelanjutan;
5. Meningkatkan hubungan yang harmonis dengan masyarakat agar mampu berperan aktif di dalam pelaksanaan pembangunan;
6. Melakukan koordinasi dengan instansi terkait guna kelancaran pelaksanaan pembangunan;³⁷

³⁷ Hasil wawancara dengan ibu Juwita, S.Si (sekertaris desa) hari selasa tanggal 17 mai 2022

B. Penyajian Data Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah seseorang yang diambil data atau informasi yang berkaitan dengan penelitian ini. Adapun subyek penelitian dalam penelitian ini mencakup orang tua, dan anak balita. Pengambilan data melalui teknik pengumpulan data informasi telah dikerjakan peneliti dengan bertahap. Melalui informasi yang didapatkan khususnya dari orang tua, informasi yang diharapkan oleh peneliti telah terjawab. Informasi yang didapatkan telah didukung dengan data-data yang ada selama aktivitas berlangsung. Mulai dari perilaku anak balita berada di rumah pada anak balita berada di luar rumah saat bermain.

Balita yang menjadi subyek kajian adalah Gampong batoh yang berjumlah (sebelas) orang. Observasi ini dilakukan dengan seksama di gampong batoh. Observasi ini lebih mengarah kepada perilaku anak balita sebagai implikasi dari penggunaan smartphone. Kemudian wawancara juga dilakukan untuk mendapatkan informasi yang mendalam dari hasil observasi yang telah diamati.

Orang tua menjadi informan yang penting untuk mendukung informasi yang diterima oleh peneliti. Dari informasi yang didapatkan dari orang tua biasa mendapatkan informasi yang berkaitan dengan implikasi penggunaan smartphone terhadap anak usia dini dalam perilaku keseharian mereka ketika berada di rumah. Selain itu juga orang tua menjadi informan yang penting dalam penelitian ini. Informasi yang didapatkan dari orang tua yang didapatkan berkaitan dengan

informasi keadaan anak di dalam dan di luar rumah berupa keaktifan dalam hal belajar maupun kendala kendala yang dialami anak .

2. Obyek

Obyek dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan gadget pada anak usia dini dan dampak dari upaya orang tua dalam penggunaan smartphone pada anak balita di Gampong Batoh kecamatan lung bata.

C. Hasil Penelitian

1. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan gadget pada Anak balita

Dampak positif maupun negatif mengandung pengertian sejauh mana dampak dari penggunaan *gedget* pada anak balita dilihat dari pengaruh baik dan buruk. Pada pengamatan yang dilakukan pada bulan mei sampai juni 2022 kecenderungan anak balita di gampong botoh sudah menunjukkan adanya gejala yang menunjukkan anak terpengaruh dampak positif dan negatif dari penggunaan *gedget*. Pengamatan peneliti, seperti ditunjukan pada anak-anak balita bahwa ada beberapa anak yang lebih memilih bermain *gadget* dari pada bermain dengan teman yang lainnya.

Pada saat wawancara dengan ibu MY,orang tua anak balita di Gampong Batoh, menjelaskan bahwa perkembangan teknologi dalam hal ini teknologi *gadget* memiliki dampak yang besar bagi tumbuh kembang anak, terlebihnya lagi pada zaman sekarang tidak dapat dilepaskan dari penggunaan *gadget*. Orang tua menegaskan sebagai berikut:

“penggunaan *Gedget* pada anak balita pasti ada tampak negative maupun positif, Anak-anak sekarang kan tidak dapat melepaskan diri mereka

dengan menggunakan *gadget*, tampaknya jika anak menonton tontonan yang baik maka tampaknya baik dan sebaliknya jika menonton tontonan yang tidak baik”³⁸

Kemampuan kognisi anak bu RM berkembang dengan melalui aplikasi yang tersedia di *gadget* seperti aplikasi bermain, berhitung dan menggambar yang dapat didownload di *gadget*. Kemampuan kognisi anak merupakan salah satu fase dalam perkembangan dan pertumbuhan sang anak. Kemampuan kognisi harus dibangun pada saat anak usia dini. Karena kemampuan kognisi anak di saat masih dini sangat menentukan kemampuannya di masa yang akan datang ketika tumbuh dewasa.

Selain menggambar, kemampuan abstraksi sang anak juga terus berkembang dengan memperbanyak latihan permainan yang ada dalam *gadget*. Permainan anak yang sering dimainkan, menurut bu RM, adalah permainan menyusun balok. Permainan ini dapat merangsang kemampuan kognisi anak dalam hal abstraksi ruang. Anak dapat membayangkan di dalam pikirannya bentuk-bentuk ruangan seperti persegi panjang, segi tiga, kotak, dan sebagainya. Ketika menyusun suatu bangunan dengan cara menyusun satu kesatuan bangunan balok tersebut, kemampuan anak akan berkembang dengan cepat. Kemampuan ini juga bisa diterapkan dalam bentuk permainan secara langsung seperti menyusun puzzle berupa susunan gambar yang tersusun secara acak. Ketika menyusun permainan tersebut, perkembangan otak sang anak akan sangat terasa ketika sang anak mulai berpikir bagaimana cara menyusun gambar yang masih acak tersebut menjadi kesatuan gambar yang rapi dan tersusun rapi.

³⁸ Hasil wawancara dari ibu MY pada tanggal 3 juni 2022

Dengan berkembangnya kemampuan kognisi anak usia dini melalui aplikasi yang dapat didownload di dalam *gadget* memiliki dampak ketika sang anak berada di dalam kelas. Ketika guru mulai mengajar, maka kemampuan anak dalam menyerap pelajaran di dalam kelas menjadi lebih cepat. Hal ini membuktikan kemampuan intelegensi sang anak juga berkembang dengan baik. Salah satu orang tua anak balita yang ada di Gampong Batoh ibu RM, memberi komentar tentang penggunaan *gadget* pada anak, sebagai berikut:

“Sebenarnya banyak sisi positif dari penggunaan *smartphone* pada anak apabila benar-benar digunakan dengan maksimal dan benar dengan dipandu oleh orang tua”.³⁹

Selain memiliki dampak positif yang sangat banyak sehingga membuat orang tua memberikan anak mereka sebuah *gadget* yang canggih dan mahal, penggunaan *gadget* juga memiliki dampak negatif bagi anak. Adanya dampak negatif pada balita yang sudah di berikan *gadget* dapat menjadi perhatian bagi orang tua supaya lebih mengawasi dan mendampingi sang anak ketika bermain dan membuka *gadget*. Ada beberapa dampak negatif yang peneliti temukan ketika melakukan penelitian di Gampong Batoh , seperti berikut:

Dampak negatif yang paling awal diidentifikasi peneliti pada anak di Gampong Batoh adalah adanya kecanduan terhadap *gadget*. Kecanduan bermain di *gadget* pada anak merupakan fenomena yang sering ditemukan di tengah masyarakat, termasuk anak di Gampong Batoh. Salah satu contohnya adalah seperti yang terjadi pada kasus anak dari ibu MY. Bu MY, mengatakan bahwa:

“anak saya sering banget memegang *gadget* kalau di rumah”.⁴⁰

³⁹ Hasil wawancara dari ibu RM tanggal 15 juni 2022

⁴⁰ Hasil wawancara dari ibu MY tanggal 13 juni 2022

Hal yang sama juga dikatakan oleh ibu RM bahwa anaknya sering bermain game di *gadget* yang mereka punya. Ketika peneliti mengamati aktivitas dari anak ibu MY dan RM di rumahnya tampak bahwa mereka berdua sering bermain *gadget*. Orang tua tidak pernah memperhatikan berapa jam perhari yang dihabiskan oleh anak mereka ketika bermain game atau lainnya di *gadget* mereka. Namun keterangan yang ditunjukkan orang tua, bahwa anak mereka sering menggunakan *gadget* untuk bermain.

Ketika peneliti melakukan observasi didapatkan bahwa ketika anak ibu MY sedang di rumah, tampak bahwa ia sedang memegang *gadget*. Ia terlihat sangat asyik bermain dengan *gadget* miliknya ibunya. Tangannya terlihat aktif mengetuk dan memencet tombol di layar *gadget*, menandakan ia sedang bermain game online ketika sedang istirahat. Ketika peneliti melihat keadaan tersebut, kemudian peneliti menanyakan kepada ibu MY yang sedang mengawasi dia dari jarak jauh. Ibu MY mengatakan sebagai berikut:

“Anak saya sering banget bermain game online dan bahkan sering lupa waktu makan dan belajar.”⁴¹

Menurut keterangan yang didapatkan dari orang tua, tergambar bahwa anak dari ibu MY terbilang sering bermain game online ketika berada di dalam rumah. Anak dari ibu MY merupakan tipe anak yang sering merasa bosan. Ketika ia bosan maka ia akan langsung membuka *gadgetnya* untuk menghilangkan rasa bosannya. Anak dari ibu MY dapat menghabiskan waktu berjam-jam ketika ia

⁴¹ Hasil wawancara dari ibu MY pada tanggal 13 juni 2022

berada di layar *gadget* ketika berada di dalam rumah. Hal yang sama dengan anak ibu MY juga ditemukan pada anak ibu RM. Bu RM mengatakan sebagai berikut:

“anak saya ya kalau di rumah main *gadget* terus untuk bermain atau liat youtube dan lainnya. Terbilang sering sih memagang *gadget* mungkin bisa 5 sampai 7 jam”⁴²

Keterangan yang dapat dilihat dari bu RM dapat disimpulkan bahwa anaknya sering menghabiskan waktu di rumah dengan menatap di depan layar *gadget*

Dampak negatif lain selain malas beraktivitas di luar rumah adalah anak yang bermain *gadget* akan cenderung malas belajar karena lebih memilih bermain dengan *gadget*. Hal ini dapat ditemukan dalam kasus anak ibu V. Menurut ibu V, anaknya tersebut cenderung malas belajar apabila sudah bermain *gadget*. Ibu V mengatakan sebagai berikut:

“Anak saya kalau sudah bermain *gadget* untuk disuruh belajar. Bahkan kalau dipaksa dia akan marah-marah”⁴³

Dampak negatif lain yang peneliti dapatkan adalah kemampuan sosialisasi anak yang kurang dengan lingkungan sekitar seperti dengan orang tua, dan teman. Keadaan demikian juga dialami oleh AZ. Orang tua AZ menyebutkan sebagai berikut:

“Dampak negatif dari penggunaan *gadget* dari anak saya yang terlihat ya anak cenderung menjadi pemalas untuk diajak bermain sama temanteman di luar rumah. Dia Hanya tertarik bermain di rumah dengan bermain menggunakan *gadget*”⁴⁴

⁴² Hasil wawancara dari ibu RM pada tanggal 15 juni 2022

⁴³ Hasil wawancara dari ibu V tanggal 18 juni 2022

⁴⁴ Hasil wawancara dari ibu AZ tanggal 18 juni 2022

Keterangan yang dapat ditarik dari pernyataan di atas adalah bahwa AZ cenderung malas untuk diajak bermain di luar rumah. AZ hanya senang bermain di dalam rumah. Padahal bermain di luar rumah lebih menyenangkan karena ada banyak teman dan banyak permainan baru dan juga lingkungan yang sangat luas untuk bermain. Namun AZ hanya berdiam diri di rumah dengan asyik bermain permainan yang ada di dalam *gadget* miliknya. Pada saat peneliti melakukan observasi juga terlihat bahwa AZ tidak tampak bermain dengan temannya dan lebih suka menyendiri. Keadaan AZ mencerminkan keadaan tidak bersosialisasi dengan baik dengan teman dan lingkungan sekitar. Apabila keadaan ini terus dialami oleh AZ dan anak balita yang lainnya, maka dikhawatirkan mereka akan mengalami gangguan perkembangan sosial yang akan berdampak pada perkembangan sosial ketika mereka menginjak usia remaja dan dewasa nanti.

Dampak negatif lain yang peneliti temukan pada anak balita di Gampong Batoh adalah adanya gangguan kepribadian akibat tontonan yang ada di *gadget*. Dampak negatif dari tontonan terhadap kepribadian sangat dirasakan oleh ibu DW. Ibu DW mengatakan sebagai berikut:

“Anak saya kalau di rumah dan menonton kartun baik itu di TV maupun di *gadget* sering menirukan gaya bicara yang ada dalam kartun itu, ya misalkan tokoh SpongeBob dan lainnya”⁴⁵.

Keterangan yang didapatkan dari ibu DW dapat menunjukkan bahwa anaknya sangat atraktif dalam menirukan apapun yang ditontonnya. Seperti anaknya sering melihat kartun SpongeBob SquarePants. Atas dasar tontonan tersebut sering menirukan suara yang sering didengarkan dari suara SpongeBob,

⁴⁵ Hasil wawancara dari ibu DW pada tanggal 19 juni 2022

Patrick, Tuan Crab, dan lain-lain. Tidak hanya meniru suara dari animasi kartun tersebut, anak dari ibu DW juga sering menirukan gaya dari masing-masing tokoh animasi yang disukainya tersebut.

Dalam pengertian lain, *gadget* yang pada awalnya diharapkan menjadi alat mempermudah komunikasi antara orang tua dan anak, atau smartphone sebagai alat pendidikan kepada anak, berbalik menjadi ancaman bagi sang anak. Oleh karena itu orang tua harus bersikap bijak dalam menyikapi kebutuhan dari anak-anak mereka.

2. Upaya Orang Tua Dalam Mengatasi Pengaruh Buruk Gadget Pada Balita di Gampong Batoh Kecamatan Leung Bata Kota Banda Aceh

Hasil yang didapatkan dari peneliti dari upaya orang tua dalam mengatasi pengaruh buruk gadget pada anak balita mencakup pada menanamkan nilai-nilai positif kepada anak dengan meletakkan pondasi keagamaan dan keimanan kepada anak, memperkenalkan konten-konten positif kepada anak, orang tua memberikan batas waktu terhadap penggunaan gadget pada anak, dan memberi bimbingan, pengawasan terhadap anak-anak dalam memanfaatkan kemajuan teknologi dan orang tua memperbanyak pengetahuan tentang perkembangan teknologi. Upaya yang dilakukan orang tua diperoleh penulis dari wawancara mendalam terhadap orang tua anak balita dan disertai dengan pengamatan serta dokumentasi.

Salah satu hal yang menjadi perhatian orang tua dalam mendampingi anak mereka ketika bermain dengan gadget adalah dengan cara menanamkan nilai-nilai positif kepada anak dengan meletakkan pondasi keagamaan dan keimanan kepada anak. Dalam kaitannya dengan pendampingan orang tua kepada anak, penanaman

keimanan kepada anak bertujuan untuk membentengi diri anak dari hal-hal negative yang sangat mungkin terjadi dari aktivitas mereka sehari-hari terutama ketika mereka bermain di gadget. Ibu SZ mengatakan sebagai berikut:

“penanaman nilai keimanan kepada anak itu sangat penting dan akan selalu membekas di hati anak di masa depan. Nantinya anak akan dapat menjaga diri mereka sendiri dari dampak negatif yang akan ditimbulkan dari smartphone untuk dirinya sendiri”⁴⁶.

Pandangan bu SZ dapat berarti bahwa apabila sejak dini orang tua menanamkan nilai-nilai keimanan kepada anak, maka kemungkinan besar akan membekas kepada jati diri sang anak ke depan di masa yang akan datang. Anak-anak tidak akan mudah terpengaruh dengan nilai-nilai negatif dari lingkungannya. Mereka dapat memilah dan memilih perbuatan mana yang dapat menimbulkan dampak positif dan negatif. Dengan demikian, anak-anak akan terhindar dari dampak negatif dari penggunaan smartphone seperti kecanduan, membuat malas belajar, kurang sosialisasi dengan yang lain atau bahkan terpengaruh konten-konten yang negative seperti kekerasan dan pornografi.

Penanaman nilai-nilai keimanan sejak dini sudah diterapkan oleh orang tua di Gampong Batoh. Hal ini sebagaimana pengamatan peneliti selama menjalani penelitian di sana.

Selain menanamkan nilai keimanan, bentuk atau upaya orang tua dalam menatasi pengaruh buruk gadget pada anak balita adalah dengan cara memperkenalkan konten-konten positif kepada anak. Memperkenalkan konten-konten positif kepada anak, seperti dijelaskan di atas, juga diterapkan oleh ibu ID, orang tua dari AK. Ketika peneliti tanya tentang bagaimana upaya orang tua

⁴⁶ Hasil wawancara dari ibu SZ tanggal 19 juni 2022

dalam mendampingi penggunaan gadget pada anak, bu ID mengatakan sebagai berikut:

“Ini salah satu contoh aplikasi yang sudah ibu download ke dalam smartphone milik anak ibu seperti aplikasi permainan, menggambar, berhitung, bernyayi dan lainnya. Banyak kan. Ini menurut ibu baik untuk anak”.⁴⁷

Menurut bu ID, aplikasi tersebut merangsang pertumbuhan motorik dan kognisi sang anak. Anak menjadi lebih cepat mengerti pelajaran dan dapat belajardengan sangat mudah melalui ilustrasi-ilustrasi yang ada di dalam permainan tersebut.

Upaya orang tua dalam mengatasi pengaruh pada anak mereka dalam bermain di gadget selanjutnya dapat peneliti temukan di Gampong Batoh adalah orang tua memberikan batas waktu terhadap penggunaan gadget. Ibu DW, memberi tahu tentang pembatasan waktu penggunaan gadget pada anaknya sebagai berikut:

“Apabila sudah menjelang maghrib, ibu sudah tidak membolehkan anak ibu bermain *gadget* lagi. Setelah maghrib anak-anak wajib makan malam, belajar dan langsung istirahat”.⁴⁸

Pembatasan waktu seperti yang dilakukan oleh bu DW merupakan peraturan dan upaya yang sangat baik. Setelah maghrib, orang tua tidak memperbolehkan anak-anak untuk memegang gadget. Pembatasan ini bertujuan supaya anak-anak dapat fokus pada belajar dan mengaji Al-Qur'an di rumah. Sehingga Setelah maghrib, orang tua akan menyimpan gadget anak mereka dan memberikan gadget tersebut pada esok pagi. Dengan cara demikian dampak

⁴⁷ Hasil wawancara dari ibu ID pada tanggal 16 juni 2022

⁴⁸ Hasil wawancara dari ibu DW pada tanggal 19 juni 2022

negatif dari penggunaan gadget seperti anak tidak dapat tidur atau anak akan tidur malam karena asyik bermain game di gadget, tidak akan terjadi. Karena ada pembatasan menggunakan gadget tersebut menjadikan sang anak tidur pada waktunya dan tidak pernah tidur sampai malam.

Upaya yang tidak kalah penting lagi yang dapat diupayakan orang tua adalah dengan cara memberi bimbingan dan pengawasan terhadap anak-anak dalam memanfaatkan kemajuan teknologi. Hal ini seperti dikatakan oleh bu RM sebagai berikut:

“saya selalu mengawasi anak saya ketika dia menggunakan *gadget*. Ya itu merupakan suatu kewajiban orang tua mengontrol aktivitas anak dan memastikan anak-anak memanfaatkan *gadget* dengan baik”.⁴⁹

Upaya dari pendampingan orang tua kepada penggunaan *gadget* pada anak usia dini yang dapat peneliti temukan di Gampong Batoh adalah dengan cara orang tua memperbanyak pengetahuan tentang perkembangan teknologi yang terupdate.

Peneliti amati bahwa orang tua zaman sekarang banyak yang sudah mengerti akan pentingnya mengetahui perkembangan teknologi. Hal ini ditunjukkan dengan tidak ada orang tua yang tidak memiliki gadget. Bahkan orang tua memiliki model gadget terbaru dengan harga yang tinggi dan dengan kemampuan yang paling terbaru. Keadaan ini menunjukkan bahwa orang tua dari anak balita di Gampong Batoh semua mengetahui akan perkembangan teknologi terupdate. Bahkan ada orang tua yang memberikan aplikasi yang dipasang di CCTV yang tersambung dengan kegiatan sang anak ketika berada jauh dengan

⁴⁹ Hasil wawancara dari ibu RM pada tanggal 15 juni 2022

orang tua. Apabila orang tua mengerti tentang teknologi dapat diharapkan dapat bersikap bijak dan peduli kepada anak mereka dalam menggunakan gadget supaya dapat meminimalisir dampak negatif yang ada di dalam penggunaan gadget.

D. Analisis Data

analisis data dalam penelitian ini mencakup mencari, menyusun secara sistematis data yang di peroleh dari hasil observasi dan dokumentasi dengan cara mengkatagorikan dan memilih data yang penting sesuai dengan pedoman observasi yang telah dibuat.

1. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget pada Balita

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu perlu dicatat dan diteliti secara rinci. Pada tahap ini, peneliti melakukan reduksi data dengan cara memilah dan memilah-memilih, mengkatagorikan pada tagorikan dan membuat abstraksi dari observasi atau catatan lapangan, wawancara dan komumentasi. Dari data yang diperoleh untuk indikator terdapat dampak positif dan negatif pada anak beberapa data yang didapatkan dari beberapa informan melalui teknik wawancara,observasi dan dokumentasi.

Penarik kesimpulan merupakan tahap lanjutan di mana pada tahap ini peneliti menarik kesimpulan dari temuan data adanya dampak positif dan negatif pada balita sebagaimana diamati dan wawancara dengan orang tua. Kesimpulan yang dapat di tarik berdasarkan data yang ada menunjukkan dampak positif dari penggunaan gadget pada balita memang ada,namun harus diperhatikan juga dampak negatif yang juga ada dari penggunaan gadget pada balita.

2. Upaya Orang Tua dalam Pendampingan Gadget pada Balita

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu perlu dicatat dan diteliti secara rinci. Pada tahap ini, peneliti melakukan reduksi data dengan cara memilah dan memilah-memilih, mengkatagorikan pada tagorikan dan membuat abstraksi dari observasi atau catatan lapangan, wawancara dan komentasi. Dari data yang diperoleh untuk indikator terdapat dampak positif dan negatif pada anak beberapa data yang didapatkan dari beberapa informan melalui teknik wawancara,observasi dan dokumentasi.

Penarik kesimpulan merupakan tahap lanjutan di mana pada tahap ini peneliti menarik kesimpulan dari temuan data adanya dampak positif dan negatif pada balita sebagaimana diamati dan wawancara dengan orang tua. Kesimpulan yang dapat ditarik berdasarkan data yang ada menunjukkan bahwa orang tua harus mengupayakan pendampingan penggunaan gadget pada balita dalam bentuk kebijakan yang diterapkan kepada anak dalam menggunakan gadget. Upaya yang dilakukan orang tua ini akan memberikan dampak yang besar bagi tumbuh kembang anak kedepannya.

E. Pembahasan Hasil Peneliti

Gadget dapat mempermudah komunikasi antara orang tua dan anak. Faktor ini telah menjadi penelitian dari Gianluca De Leo dan Gondy Leroy bahwa gadget sebagai alat komunikasi dapat memberikan fasilitas komunikasi menjadi lancar antara orang dengan orang lainnya. Dalam hal ini adalah komunikasi antara orang tua dan anak mereka. Gadget sebagai alat komunikasi dapat digunakan orang tua yang pada umurnya tidak dapat memberi pengawasan selama 24 jam kepada anaknya dapat mengontrol melalui aktivitas atau kegiatan

yang dapat dipantau secara langsung melalui gawai. Keadaan ini sering digunakan terutama bagi orang tua yang memiliki aktivitas di luar rumah yang sangat tinggi karena orang tua bekerja. Orang tua, baik yang laki-laki maupun perempuan, sama-sama bekerja sehingga intensitas bertemu dan berkomunikasi secara langsung dengan anak mereka sangat kecil dan sangat jarang terjadi. Oleh karena orang tua dan anak terpisah jarak satu dengan yang lain maka alternatif yang sangat memungkinkan orang tua dapat mengontrol anak mereka adalah dengan menggunakan gawai sebagai alat komunikasi.

Gawai bukan hanya dapat difungsikan sebagai alat untuk komunikasi saja namun memiliki fungsi yang lebih besar daripada itu. Banyak aplikasi-aplikasi yang bagus yang dapat didownload di gawai untuk mendukung komunikasi antara orang tua dan anaknya. Walaupun orang tua dan anak tidak dapat bertemu secara langsung, dengan adanya beberapa fitur atau aplikasi yang ditawarkan di dalam *gadget* maka komunikasi antara orang tua dan anak akan berjalan lancar.

Ada beberapa aplikasi yang dapat didownload di dalam *Playstore* yang dapat mengontrol aktivitas anak yang ada di rumah seperti CCTV yang dapat dihubungkan di gawai orang tua. Aplikasi ini sering digunakan orang tua untuk mengontrol dan melihat keadaan anak-anak mereka yang berada di rumah pada saat orang tua bekerja. Jarak yang memisahkan antara orang tua dan anak, tidak memiliki masalah apabila orang tua memiliki aplikasi tersebut, sehingga orang tua merasa lebih tenang ketika meninggalkan anak mereka di rumah.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

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

Upaya orang tua dalam mengatasi pengaruh buruk *gadget* pada anak balita di Gampong Batoh Kecamatan Lueng Bata Kota Banda Aceh terdapat 5 (lima) upaya preventif, yaitu: pertama, penanaman nilai-nilai keimanan atau keagamaan kepada anak, kedua, memperkenalkan konten-konten positif kepada anak, ketiga, memberikan batas waktu penggunaan *gadget* pada anak, keempat, memberi bimbingan dan pengawasan terhadap anak dalam memanfaatkan kemajuan teknologi, dan kelima, orang tua memperbanyak pengetahuan tentang perkembangan teknologi.

Hal tersebut menunjukkan bahwa upaya orang tua dalam mengatasi pengaruh buruk *gadget* pada anak balita yang dilakukan oleh orang tua mempunyai dampak positif bagi anak-anak mereka. Sehingga diharapkan bagi orang tua untuk selalu berusaha mendampingi anak-anak mereka ketika sedang menggunakan *gadget*. Apabila usaha pendampingan dari orang tua sudah maksimal, maka akan berdampak pada pribadi sang anak yang akan meminimalisir dampak negative dari penggunaan *gadget*.

B. Saran-Saran

Penelitian tentang usaha-usaha pencegahan dari dampak buruk penggunaan *gadget* atau dampak lain yang ditimbulkan oleh kemajuan

teknologi harus terus dilakukan. Penelitian semacam ini penting untuk mencegah dampak buruk dari penggunaan *gadget* khususnya pada anak.



DAFTAR PUSTAKA

A.H. Hasanuddin, *Cakrawala kuliah Agama*, Al-Ikhlas, Surabaya, 1984.

Andi Pratowo, *Metode Penelitian Kualitatif dalam Perpektif Rancangan Penelitian*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2011).

Christiaana Hari Soetjiningsih. *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan sampai Kanak-Kanak Akhir*. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014).

Gunawan Bayu Aji. *Euforia Penggunaan Gadget. Tugas Akhir*. (Yogyakarta: Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia, 2015).

Hidayati. 2013. Pengaruh Penggunaan *Gedget* terhadap perkembangan Anak usia dini.

Riski Istiqowati. Upaya Orang Tua Dalam Mengatasi Prolematika Penggunaan *Gedget* Pada Anak Usia Dini. *Skripsi*. (Fakultas Dakwah IAIN Purwoketo. 2020).

Hidayati. 2013. Pengaruh Penggunaan *Gedget* terhadap perkembangan Anak usia dini.

Hadiwidjodjo. 2014 . Dampak Psitif dan Negatif Penggunaan *Gedget* Pada Balita

Husaini Usman, *Metode Penelitian Sosial*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009).

Husaini Usman, *Metodologi Penelitian Sosial*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009).

<https://luengbatakec.bandaacehkota.go.id/>

Imam Suprayogo dan Tobroni, *Metode Penelitian Sosial-Agama*,
(Bandung:Rosda,2003),

Iswidharmanjaya.2015.Bila sikecil Bermain Gadget.Yogyakarta :E-book

Loeziana Uce. The Golden Age: Masa Efektif Merancang Kualitas Anak, *Jurnal Pendidikan Anak*. Volume 1, No. 2. (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry, 2017).

Layyinatus Syifa. Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah DasarI*. Volume 3, No. 4, E-ISSN: 2549-6174. (Semarang: Universitas PGRI Semarang, 2019).

M. Burhan Bangin, *Penelitian Kualitatif (Komunitas, ekonomi, kebijakan public dan ilmu sosial lainnya)*, (Jakarta:Kencana,2008)

M.Hafiz Al-Ayouby. *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini* (Studi di PAUD dan TK. Handayani Bandar Lampung.

Maddilis, *Metodologi Peneliti Suatu Pendekatan Proposal, Edisi, Cet.10* ,(Jakarta:Bumi Aksara,2006)

Nurul Nuriah,*Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan.*(Jakarta:Bumi Aksara,2009)

Namawi H Handari,*Metode Penelitian Bidang Sosial*,(Yogyakarta: Gajah Mada University Press,2005)

Riski Istiqowati. Upaya Orang Tua Dalam Mengatasi Problematika Penggunaan *Gedget* Pada Anak Usia Dini. *Skripsi*. (Fakultas Dakwah IAIN Purwoketo.2020).

S Setyaningsih dkk. Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Prasekolah dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas. *GASTER*. Volume 16, No.2. (Klaten: STIKes Muhammadiyah Klaten, 2018).

Syaiful Bahrindjamara, *Pola Komunikasi Orangtua Dan Anak Dalam Keluarga*, (Jakarta : RinekaCipta, 2004)

Sulistya. Hubungan Antara Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Balita. *Jurnal Kebidanan*. Vol.3 No. 2(2019)

Seminari International, “ *Pengaruh Media Terhadap Perkembangan Anak*”, November 2017, UIN Malang.

Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian* ,(Yogyakarta:Pustaka Pelajar,1998)

Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif R&D*, (Bandung:Alfabet,2014)

Suharsimi Arikunto, *rosdur penelitian*, (Jakarta:Bumi Aksara,1991)

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuanlitatif, Kuantitatif dan R&D*, (Bandung:Alfabet,2011),

Thomas Gordon. Menjadi orang tua efektif Cara Pintar Mendidik Anak Agar Bertanggung Jawab. (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2018)

Yulia Trinika. Pengaruh Pengguna *Gadget* terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 tahun) di TK Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015. *Skripsi*. (Pontianak: Universitas Tanjungpura Pontianak, 2015).

Yunda Catur Bintoro. Upaya Orangtua dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan *Gedget* pada anak Usia Dini di Desa Mandiraja Kecamatan Mandiraja Kabupaten Banjarnegara. *Skripsi* . Semarang :Universitas Negeri Semarang,2019.

