

**PERAN ORANG TUA DALAM MENGAWASI PENGGUNAAN  
GADGET PADA ANAK DI GAMPONG KEUDE  
KECAMATAN PANTE RAJA  
KABUPATEN PIDIE JAYA**

**SKRIPSI**

**Diajukan oleh:**

**PUTRI ELVIRA**  
**NIM: 210201204**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi Pendidikan Agama Islam**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR – RANRY  
BANDA ACEH  
2026/1447 H**

**PERAN ORANG TUA DALAM MENGAWASI PENGGUNAAN GADGET PADA  
ANAK DI GAMPONG KEUDE PANTE RAJA KECAMATAN PANTE RAJA  
KABUPATEN PIDIE JAYA**

**SKRPSI**

Telah Disetujui dan Diajukan pada Sidang Munaqasyah  
Skripsi Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar  
Bidang Pendidikan Agama Islam

Oleh

**Putri Elvira**

NIM : 210201204

Mahasiswa(i) Program Studi Pendidikan Agama Islam  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh

جامعة الرانيري

AR-RANIRY

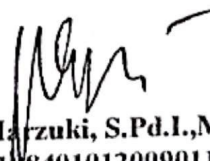
Disetujui Oleh:

**Pembimbing**



**Suriana, S.Pd.I.,M.A**  
NIP. 198301142015032001

**Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam**



**Dr. Marzuki, S.Pd.I.,M.S.I**  
NIP. 198401012009011015

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG

PERAN ORANG TUA DALAM MENGAWASI PENGGUNAAN  
GADGET PADA ANAK DI GAMPONG KEUDE  
KECAMATAN PANTE RAJA KABUPATEN PIDIE JAYA

SKRIPSI

Telah Diuji dan Dipertahankan di Depan Tim Penguji Munaqashah Skripsi  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh Untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana (S1) Bidang Pendidikan Agama Islam

Pada Hari/Tanggal

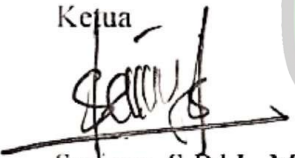
Selasa / 20 Januari 2026 M

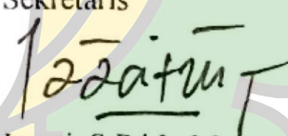
4 Sya'ban 1447 H

Tim penguji Munaqashah Skripsi:

Kejua

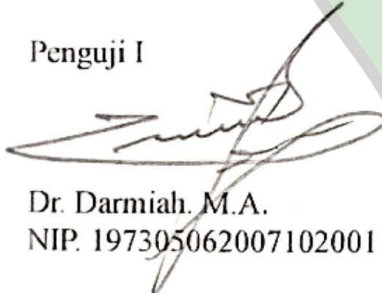
Sekretaris

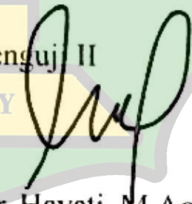
  
Sunana, S.Pd.I., M.A.  
NIP. 198301142015032001

  
Izzati, S.Pd.I., M.A.  
NIP. 198603242025212008

Penguji I

Penguji II

  
Dr. Darmiah, M.A.  
NIP. 197305062007102001

  
Dr. Hayati, M.Ag.  
NIP. 19680202005012003

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

UIN Ar-Raniry Banda Aceh



Prof. Safrul Mufarrih, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D

NIP. 197301021997031003

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Putri Elvira  
NIM : 210201204  
Prodi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Judul Skripsi : Peran Orang Tua Dalam Mengawasi Penggunaan *Gadget* Pada Anak Di Gampong Keude Kecamatan Pante Raja Kabupaten Pidie Jaya

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah dan karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.


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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 09 Januari 2024



Yang Menyatakan,

  
Putri Elvira  
NIM. 210201204

## ABSTRAK

Nama : Putri Elvira  
NIM : 210201204  
Judul Skripsi : Peran Orang Tua Dalam Mengawasi Penggunaan *Gadget* Pada Anak Di Gampong Keude Kecamatan Pante Raja Kabupaten Pidie Jaya  
Tebal Skripsi : 120 halaman  
Tanggal Sidang : 20 Januari 2026  
Pembimbing : Ibu Suriana S.Pd.I., M.A  
Kata Kunci : Peran Orang Tua, Pengawasan *Gadget*, Anak Usia 6-8 Tahun

Penggunaan *gadget* pada anak usia 6-8 tahun memerlukan pengawasan yang optimal dari orang tua agar tidak menimbulkan dampak negatif terhadap perkembangan anak. Namun, masih ditemukan orang tua yang belum sepenuhnya melakukan pengawasan penggunaan *gadget* secara menyeluruh, baik dari segi jadwal penggunaan, jenis aplikasi, maupun isi aplikasi yang diakses oleh anak. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran orang tua dalam mengawasi jadwal, jenis dan isi dari aplikasi *gadget* yang digunakan anak usia 6-8 tahun di Gampong Keude, Kecamatan Pante Raja, Kabupaten Pidie Jaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Adapun subjek penelitian terdiri atas orang tua yang memiliki anak usia 6-8 tahun sebanyak 5 kepala keluarga yang dipilih secara *purposive*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam dan observasi. Analisis data dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran orang tua dalam mengawasi jadwal penggunaan *gadget* pada anak telah dilakukan melalui penetapan durasi dan waktu penggunaan, meskipun belum sepenuhnya dilakukan pendampingan secara langsung. Kedua, pengawasan terhadap jenis aplikasi dilakukan dengan cara memilih dan memilah aplikasi yang digunakan anak, namun masih terdapat anak yang mengakses aplikasi hiburan tanpa pengawasan yang konsisten. Ketiga, pengawasan terhadap isi aplikasi dilakukan dengan memeriksa konten dan memberikan teguran apabila anak mengakses konten yang tidak sesuai, namun pengawasan masih cenderung bersifat reaktif.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur kita panjatkan atas kehadiran Allah Taa'la karena atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Peran Orang Tua dalam Mengawasi Penggunaan *Gadget* pada Anak di Gampong Keude Kecamatan Pante Raja Kabupaten Pidie Jaya.”** Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program stasa-1 di jurusan pendidikan agama Islam, Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry. Shalawat dan salam juga tidak lupa pula kami kirimkan kepada baginda Rasulullah SAW, semoga kita semua mendapatkan syafaatnya dan termasuk golongan orang-orang yang shalih.

Dalam penulisan skripsi ini penulis tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan banyak pihak, untuk itu dalam kesempatan ini peneliti ingin mengungkapkan rasa penghormatan dan terimakasih kepada:

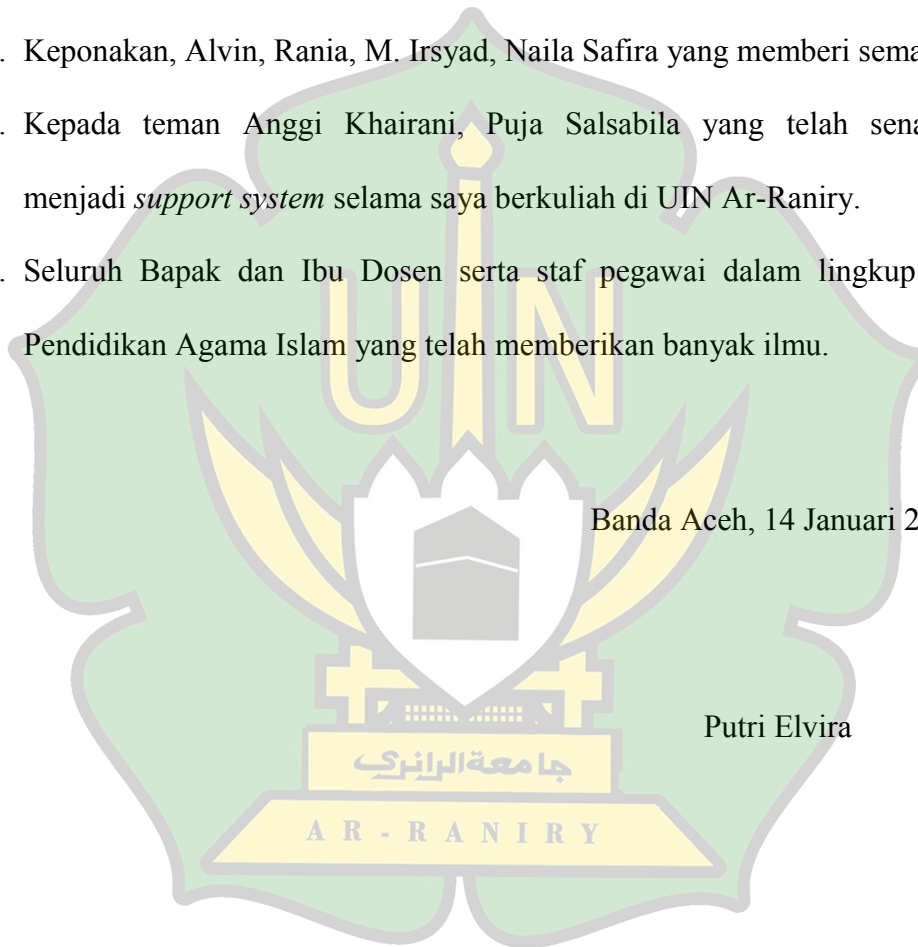
1. Kedua orang tua yakni Ayah Muzakkir Ridwan dan Ibu Nurhayati Iskandar, yang telah menjadi penyemangat utama peneliti dalam mengerjakan skripsi ini, memberikan motivasi yang luar biasa di setiap harinya dan selalu mendoakan kelancaran peneliti dalam mengerjakan tugas akhir ini. Semoga orang tua saya diberikan rezki dan kesehatan dan semua urusan mereka semoga dilancarkan. Berkat dukungan dan doa orang tua saya dapat menyelesaikan skripsi ini hingga selesai.

2. Bapak Dr. Marzuki, S. Pd.I., M.S.I. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Negeri Ar-Raniry dan sekaligus Penasehat Akademik yang telah memberi motivasi dan arahan sehingga penulis mendapatkan pencerahan tentang skripsi ini.
3. Ibu Suriana, S.Pd.I,MA. selaku pembimbing yang telah mencurahkan segala tenaga, pikiran dan waktunya di tengah kesibukan beliau untuk memberikan bimbingan dan pengarahan selama penyusunan skripsi ini dari awal hingga skripsi ini dapat diselesaikan. Semoga Allah senantiasa membalas kebaikan beliau
4. Bapak Prof.Dr.H. Fuadi Mardatillah, M. A. selaku Pembimbing Akademik (PA) yang telah mencurahkan segala tenaga, pikiran dan waktunya di tengah kesibukan beliau untuk memberikan bimbingan dan pengarahan selama penyusunan skripsi proposal dari awal hingga skripsi ini dapat diselesaikan. Semoga Allah senantiasa membalas kebaikan beliau
5. Bapak Prof. Safrul Muluk. S. Ag., M.A., M. Ed., Pd. D. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Wakil Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan beserta seluruh staf-stafnya.
6. Bapak Prof. Dr. Mujiburrahman, M.Ag. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
7. Perpustakaan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh yang telah banyak memfasilitasi referensi dalam penyusunan skripsi ini.
8. Abang-abang saya M. Maulizar S. Pd dan Putra Ananda yang menjadi penjaga adik perempuan dan dukungannya.

9. Adik Khalil Aulia sebagai tempat curhat dan memberi dukungan dalam perjuangan skripsi, siap mengawani kemana saja.
10. Kakak ipar, Rahayu Marentalina S.Pd dan Syamilah S. H sebagai tempat pengajar dan pendukung.
11. Sepupu, Salmah, Rahmalia Tunnisa, Mutia Nabila yang menjadi pendukung
12. Keponakan, Alvin, Rania, M. Irsyad, Naila Safira yang memberi semangat
13. Kepada teman Anggi Khairani, Puja Salsabila yang telah senantiasa menjadi *support system* selama saya berkuliah di UIN Ar-Raniry.
14. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen serta staf pegawai dalam lingkup Prodi Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan banyak ilmu.

Banda Aceh, 14 Januari 2026

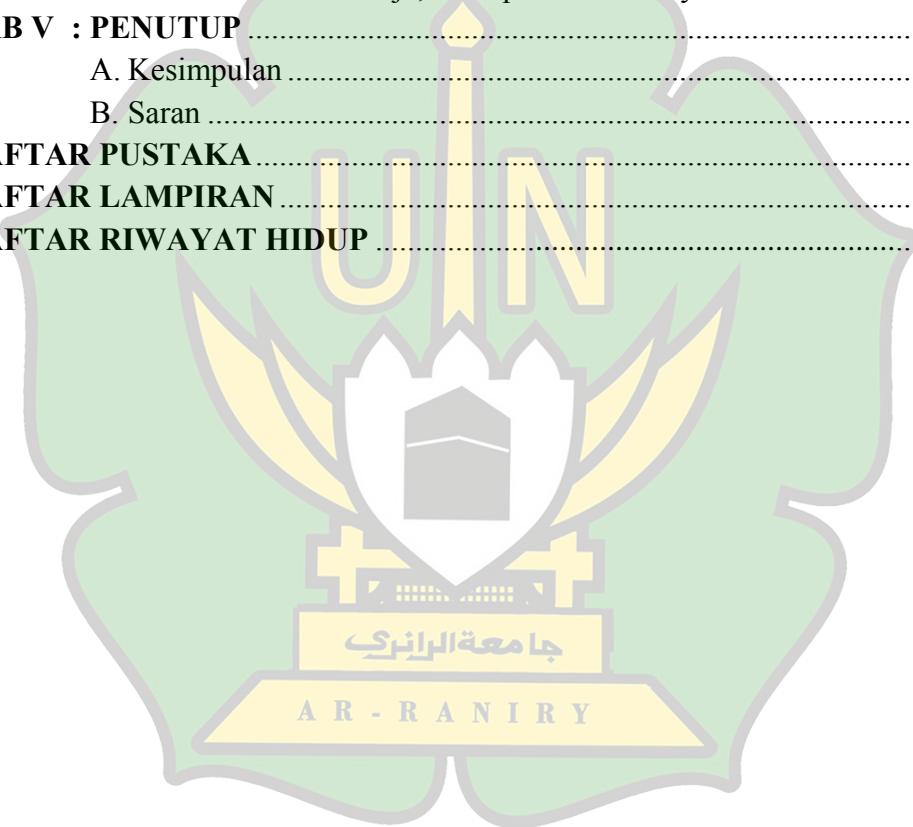
Putri Elvira



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b>	
<b>LEMBARAN PENGESAHAN PEMBIMBING</b>	
<b>LEMBARAN PENGESAHAN SIDANG</b>	
<b>LEMBARAN PERNYATAAN KEASLIAN</b>	
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Manfaat Penelitian .....	8
E. Defenisi Operasional.....	9
F. Kajian Terdahulu .....	16
<b>BAB II : LANDASAN TEORETIS</b> .....	21
A. Konsep Dasar Peran Orang Tua.....	21
1. Pengertian Peran Orang Tua .....	21
2. Macam-macam Peran Orang Tua.....	24
3. Peran Orang Tua dalam Mengawasi Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Anak Usia 6-8 Tahun .....	26
B. Konsep Dasar <i>Gadget</i> .....	30
1. Pengertian <i>Gadget</i> .....	30
2. Jenis-jenis <i>Gadget</i> .....	31
3. Isi Aplikasi pada <i>Gadget</i> .....	33
4. Dampak Positif dan Negatif terhadap Penggunaan <i>Gadget</i> pada Anak.....	35
C. Perkembangan Anak Usia 6-8 Tahun .....	41
1. Pengertian Perkembangan Anak Usia 6-8 Tahun .....	41
2. Karakteristik Perkembangan Anak Usia 6-8 Tahun .....	47
<b>BAB III: METODE PENELITIAN</b> .....	49
A. Rancangan Penelitian.....	49
B. Lokasi Penelitian.....	50
C. Subjek Penelitian .....	50
D. Instrumen Penelitian .....	51
E. Teknik Pengumpulan Data.....	53
F. Teknik Analisis Data .....	54

<b>BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	57
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	57
B. Peran Orang Tua dalam Mengawasi Jadwal Penggunaan <i>Gadget</i> pada Anak Usia 6–8 Tahun di Gampong Keudee, Kecamatan Pante Raja, Kabupaten Pidie Jaya.....	60
C. Peran Orang Tua dalam Mengawasi Jenis Aplikasi <i>Gadget</i> yang Digunakan Anak Usia 6–8 Tahun di Gampong Keudee, Kecamatan Pante Raja, Kabupaten Pidie Jaya.....	65
D. Peran Orang Tua dalam Mengawasi Isi Aplikasi <i>Gadget</i> yang Digunakan Anak Usia 6–8 Tahun di Gampong Keudee, Kecamatan Pante Raja, Kabupaten Pidie Jaya.....	70
<b>BAB V : PENUTUP</b> .....	90
A. Kesimpulan.....	90
B. Saran.....	92
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	93
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	101
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b> .....	102



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan tentang Pengangkatan Pembimbing
- Lampiran 2 : Surat Izin Mengadakan Penelitian dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
- Lampiran 3 : Surat Telah Melaksanakan Penelitian
- Lampiran 4 : Instrumen Penelitian
- Lampiran 5 : Dokumentasi



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era globalisasi saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat. Hal ini ditandai dengan kemunculan berbagai jenis *gadget*, seperti *smartphone*, *tablet*, dan perangkat digital lainnya yang kini sudah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat, termasuk anak-anak.

*Gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus, *gadget* merupakan media yang berkembang di era modern yang dapat mempermudah kegiatan komunikasi manusia.<sup>1</sup> *Gadget*, yang semula digunakan sebagai alat komunikasi, kini telah berkembang menjadi sarana hiburan, pembelajaran, hingga alat eksplorasi dunia maya. Kondisi ini menyebabkan penggunaan *gadget* menjadi fenomena yang lumrah dalam kehidupan sehari-hari. *Gadget* sudah tersedia di mana-mana baik dalam bentuk laptop, *computer*, *smartphone*, televisi, radio, *game* dan lain sebagainya.

Di Indonesia, *gadget* berkembang sangat pesat, bahkan menjadi salah satu negara dengan pengguna internet yang jumlahnya sudah 229 juta lebih dari total populasi sekitar 284 juta jiwa.<sup>2</sup> Berbagai fitur-fitur dan aplikasi yang menarik, bervariasi, interaktif dan fleksibel pada *gadget* memudahkan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya dengan sangat cepat dan mudah.

---

<sup>1</sup> Arwansyah dan Wahyuni, *Metode Pembelajaran Tahfidz dalam Meningkatkan Kualitas Hafalan Santri*, (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2020), hlm. 45.

<sup>2</sup> Survei APJII 2025: jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 229.428.417 jiwa (penetrasi-80,66 %) dari total populasi sekitar 284.430.900 jiwa.

Di sisi lain, kemudahan akses terhadap *gadget* oleh anak-anak tidak selamanya membawa dampak positif, jika tidak diawasi dan dibatasi. Penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat menimbulkan berbagai dampak negatif, seperti menurunnya minat belajar, gangguan kesehatan (seperti gangguan mata dan postur tubuh), serta perubahan perilaku sosial pada anak. Anak-anak yang terlalu sering bermain *gadget* cenderung mengalami penurunan interaksi sosial, kesulitan berkonsentrasi, bahkan bisa terpapar konten negatif yang tidak sesuai dengan usia mereka.

Penggunaan *gadget* pada era digital saat ini memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan anak.<sup>3</sup> Di satu sisi, *gadget* dapat memberikan manfaat positif, seperti memudahkan anak dalam memperoleh informasi, meningkatkan keterampilan kognitif melalui aplikasi edukatif, serta melatih kreativitas melalui konten interaktif. Namun, di sisi lain, penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif, antara lain menurunkan konsentrasi belajar, mengurangi intensitas interaksi sosial secara langsung, serta berpotensi menyebabkan kecanduan.<sup>4</sup> Dengan demikian, *gadget* dapat menjadi sarana yang mendukung perkembangan anak apabila digunakan secara bijak, tetapi juga dapat menjadi hambatan jika tidak diawasi dengan baik oleh orang tua maupun pendidik.

---

<sup>3</sup> Dr. Muh. Daud, S.Psi., M.Si., Dr. Dian Novita Siswanti, Novita Maulidya Jalal, *Buku Ajar Psikologi Perkembangan Anak*, (Jakarta: Prenada Media, 2021), hlm. 135.

<sup>4</sup> Layyinatus Syifa, Eka Sari Setianingsih & Joko Sulianto, “Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar”, *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol. 3, No. 4, November 2019, hlm. 527-533; DOI: 10.23887/jisd.v3i4.22310.

Kunci utama dalam mengarahkan anak pada pendidikan dan membentuk mental yang ada pada anak dan harus dijaga oleh orang tua, baik dan buruknya akhlak anak itu tergantung kepada cara pendidikan dari orang tua. Pada saat ini, karena adanya *gadget* sebagian dari anak-anak susah memahami pelajaran dari guru. Disamping itu orang tua sering melepaskan *gadget* pada anak begitu saja tanpa pengawasan agar anak tidak mengganggu orang tua.

Penggunaan *gadget* pada anak usia 6–8 tahun dapat menimbulkan dampak negatif jika tidak diawasi dengan baik. Anak cenderung menunjukkan emosi yang tidak stabil, seperti mudah marah atau frustrasi ketika diminta berhenti bermain. Selain itu, perhatian terhadap kewajiban belajar maupun interaksi sosial sering berkurang karena waktu lebih banyak tersita pada layar. Penggunaan berlebihan juga berpotensi menyebabkan kecanduan, gangguan pola tidur, serta menurunkan minat anak terhadap kegiatan non-digital seperti membaca, bermain di luar rumah, dan berolahraga.<sup>5</sup> Oleh sebab itu, pengawasan orang tua menjadi faktor penting untuk mengarahkan penggunaan *gadget* secara bijak.

Orang tua merupakan madrasah pertama bagi anaknya terutama seorang ibu. Menurut Armai Arief "orang tua adalah pendidik pertama bagi anak karena dari mereka lah anak mulai menerima pendidikan".<sup>6</sup> Pendidikan pertama bagi seorang anak yaitu anggota keluarga terutama orang tua. Pembentukan karakter pertama kali diberikan oleh orang tua. Menurut Gunawan melalui pola asuh yang tepat

---

<sup>5</sup> Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, terj. Istiwidayanti dan Soedjarwo (Jakarta: Erlangga, 2011), hlm. 227.

<sup>6</sup> Mukiana khairon dan Armai Arief. *Mengenal Karakter Anak Psikologi*, hlm. 85.

karakter anak dapat terbentuk dengan baik.<sup>7</sup> Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan orang tua dalam menerapkan pola asuh akan sangat menentukan arah perkembangan kepribadian dan karakter anak di masa depan.

Orang tua berperan penting dalam perkembangan anak, salah satu upaya orang tua dalam memberikan pendidikan bagi anak dalam keluarga di era digital sekarang dengan mendampingi anak disaat menggunakan *gadget*, orang dapat mengawasi anak dan mengarahkan hal positif bagi anak untuk menggunakan kemajuan teknologi secara tepat dan sesuai secara perkembangan dunia.

Orang tua perlu mengatur waktu anak dari bangun tidur sampai tidur lagi dan memberikan jadwal anak dalam kesehariannya, pengawasan pada anak terhadap media sosial dan menonton televisi penting, orang tua juga perlu memberikan kebebasan yang cukup pada anak, namun tetap mengawasi kegiatan mereka. Menurut Astrida yang mengutip dari pendapat Singgih Gunarsa, menyatakan bahwa orang tua adalah dua individu yang berbeda memasuki hidup bersama dengan membawa pandangan, pendapat, dan kebiasaan sehari-hari.<sup>8</sup> Dengan demikian, kerjasama dan keselarasan antarorang tua dalam mendidik anak sangat menentukan keberhasilan perkembangan anak secara optimal.

Pernyataan tersebut mengindikasikan bahwa dinamika dalam kehidupan rumah tangga menuntut adanya proses penyesuaian, komunikasi yang efektif, serta kesediaan untuk beradaptasi demi tercapainya keharmonisan keluarga. Hal tersebut juga berlaku dalam konteks pengasuhan anak, khususnya dalam

---

<sup>7</sup> Gunawan. *Penyuluhan Mengenai Pentingnya Parenting dalam Membentuk Karakter Anak*, Jurnal pasca Dharma pengabdian masyarakat, (2020), Vol. 1.

<sup>8</sup> Astrida, *Peran dan Fungsi Orangtua Dalam Mengembangkan Kecerdasan Emosional Anak*, hlm. 1-13.

pengaturan penggunaan *gadget*. Orang tua harus mampu menyepakati aturan bersama, seperti batas waktu penggunaan *gadget*, pilihan konten yang diperbolehkan, serta pola komunikasi yang konsisten. Misalnya, jika salah satu orang tua lebih longgar sedangkan yang lain lebih ketat, anak akan mengalami kebingungan dan cenderung mencari celah. Maka, penting bagi orang tua untuk menyamakan persepsi agar penggunaan *gadget* anak benar-benar terarah dan mendukung perkembangan mereka secara psikologis maupun sosial.

Berdasarkan survei lapangan di kalangan masyarakat sebagian banyak anak membahas masalah *gadget* yaitu *Tik Tok*, *Youtube*, *Game*, *Instagram*, dan lainnya yang menyebabkan pengetahuan agama kurang dipahami oleh anak. Fakta ini anak sudah akrab dengan perubahan zaman digital, sekarang anak-anak yang umurnya dimulai dari 6-8 tahun menyebutkan bahwa responden banyak menggunakan internet dan di usia anak 5 tahun sudah mengerti bagaimana cara menggunakan *gadget* terutama terhadap *Game*, *Tik Tok*, *Instagram*, *Youtube* dan lainnya.<sup>9</sup> Kondisi tersebut menandakan adanya pergeseran pola interaksi anak yang lebih dominan dengan teknologi dibandingkan dengan aktivitas pembelajaran agama maupun interaksi sosial secara langsung. Oleh karena itu, diperlukan peran aktif orang tua dan lembaga pendidikan dalam mengarahkan penggunaan *gadget* agar lebih bermanfaat serta tidak mengurangi pemahaman nilai-nilai keagamaan.

---

<sup>9</sup> Wahyuni, S. (2022). "Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini". *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2261-2268. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1865>.

Permasalahan yang terjadi saat ini adalah pengaruh *gadget* terhadap pengetahuan agama islam. Anak memiliki kecanduan yang berlebih terhadap penggunaan *gadget* sehingga anak lupa waktu dan menjadi stress. Penggunaan *gadget* berlebihan pada anak dapat membuat otak semakin lemah karna terus bermain *game* dan mata anak pun menjadi minus karena cahaya dari *gadget* bisa membuat mata sakit hingga ke kepala.

Hasil observasi awal di Gampong Keudee, Kecamatan Pante Raja, Kabupaten Pidie Jaya, menunjukkan bahwa lokasi tersebut merupakan tempat yang relevan untuk dilaksanakan penelitian. Orientasi penelitian ini didasarkan pada fakta historis bahwa pada masa lalu banyak anak di gampong tersebut yang memiliki fokus tinggi terhadap ilmu agama. Mereka dikenal rajin dalam menuntut ilmu, baik ilmu dunia maupun akhirat, dengan mengikuti pendidikan formal di sekolah sekaligus mengaji di pondok-pondok pengajian yang pada siang dan malam hari selalu dipenuhi oleh anak-anak.

Meskipun pada masa lalu anak-anak di Gampong Keudee, Kecamatan Pante Raja, Kabupaten Pidie Jaya sangat tekun dalam menuntut ilmu agama maupun ilmu umum, kondisi saat ini menunjukkan adanya pergeseran minat dan perhatian. Banyak anak yang lebih cenderung menghabiskan waktu dengan penggunaan *gadget* dan aktivitas hiburan digital dibandingkan dengan belajar atau mengikuti pengajian. Fenomena ini mengindikasikan adanya penurunan intensitas anak dalam kegiatan keagamaan serta berkurangnya semangat belajar secara konsisten, baik di sekolah maupun di pondok pengajian. Jika tidak ditangani dengan tepat,

kondisi tersebut dikhawatirkan akan berdampak pada menurunnya kualitas pendidikan agama serta perkembangan karakter anak di lingkungan masyarakat.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk mengkaji dalam melakukan penelitian tentang peran orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* pada anak untuk meningkatkan belajarnya supaya peserta didik tidak terlalu memegang *gadget* dan bisa membagi waktu antara belajar dan bermain *gadget*. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengangkat judul **“Peran orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* pada anak di Gampong Keudee Kecamatan Pante Raja Kabupaten Pidie Jaya”**.

#### **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana peran orang tua dalam mengawasi jadwal penggunaan *gadget* pada anak usia 6-8 tahun di Gampong Keudee Kecamatan Pante Raja Kabupaten Pidie Jaya?
2. Bagaimana peran orang tua dalam mengawasi jenis aplikasi *gadget* yang digunakan oleh anak usia 6-8 tahun di Gampong Keudee Kecamatan Pante Raja Kabupaten Pidie Jaya?
3. Bagaimana peran orang tua dalam mengawasi isi dari aplikasi *gadget* yang digunakan oleh anak usia 6-8 tahun di Gampong Keudee Kecamatan Pante Raja Kabupaten Pidie Jaya?

#### **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui peran orang tua dalam mengawasi jadwal penggunaan *gadget* pada anak usia 6-8 tahun di Gampong Keudee Kecamatan Pante Raja Kabupaten Pidie Jaya

2. Untuk mengetahui peran orang tua dalam mengawasi jenis aplikasi *gadget* yang digunakan oleh anak usia 6-8 tahun di Gampong Keudee Kecamatan Pante Raja Kabupaten Pidie Jaya
3. Untuk mengetahui peran orang tua dalam mengawasi isi dari aplikasi *gadget* yang digunakan oleh anak usia 6-8 tahun di Gampong Keudee Kecamatan Pante Raja Kabupaten Pidie Jaya

#### **D. Manfaat Penelitian**

1. Secara Teoritis

Manfaat teoritis, yaitu untuk mengembangkan pengetahuan dan kemajuan dunia pendidikan agama Islam dalam era *digital* sebagai bahan informasi tentang nilai-nilai pendidikan agama Islam dalam al-Quran sebagai referensi dalam kajian al-Quran.

2. Secara Praktis

- a. Penelitian ini dapat dimanfaatkan langsung untuk menjadi referensi dalam memenuhi kebutuhan akademik UIN Ar-Raniry Banda Aceh, khususnya bidang Pendidikan.
- b. Penelitian ini dapat menjadi bahan pegangan dan bahan ajar bagi dosen di perguruan tinggi atau menjadi referensi untuk pembahasan pengawasan orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak.
- c. Penelitian ini dapat menjadi acuan dan bahan perumpamaan untuk mahasiswa yang melakukan penelitian yang berkaitan.

- d. Untuk peneliti, penelitian ini membantu dalam menerapkan teori mengenai penelitian peran orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* pada anak di Gampong Keude Kecamatan Pante Raya Kabupaten Pidia Jaya.
- e. Penelitian ini dapat menjadi ilmu pengetahuan bagi peneliti dan seluruh elemen masyarakat sekitar yang membaca.

### E. Defenisi Operasional

Defenisi operasional suatu defenisi yang diberikan pada suatu variabel atau konstrak dengan cara memberikan arti atau menspesifikasikan kegiatan, ataupun memberikan suatu operasional yang diperlukan untuk mengukur konstrak atau variabel tersebut.

#### 1. Peran Orang Tua

Secara etimologis, KBBI mendefinisikan peran sebagai "bagian dari tugas dan tanggung jawab" atau "tindakan yang dilakukan oleh seseorang dalam suatu peristiwa". Sementara itu, orang tua adalah "ayah dan ibu kandung". Dengan menggabungkan kedua makna tersebut, peran orang tua dapat dimaknai sebagai tugas dan tanggung jawab ayah dan ibu dalam mengasuh, mendidik, dan membimbing anak-anak mereka agar tumbuh dan berkembang dengan baik.<sup>10</sup> Dengan demikian, kerjasama dan keselarasan antarorang tua dalam mendidik anak sangat menentukan keberhasilan perkembangan anak secara optimal. Oleh karena itu, peran orang tua bukan hanya sebatas memenuhi kebutuhan fisik anak, tetapi juga membentuk landasan moral,

---

<sup>10</sup> Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (n.d.). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. <https://kbbi.web.id/moral>, diakses pada 20 September 2025.

spiritual, dan sosial yang akan menjadi bekal penting dalam kehidupan anak di masa depan.

Menurut Hurlock peran orang tua memiliki tiga fungsi utama, yaitu fungsi fisiologis (memenuhi kebutuhan dasar), fungsi pendidikan (menanamkan nilai moral dan etika), dan fungsi sosialisasi (mengajarkan anak cara berinteraksi dengan lingkungan).<sup>11</sup> Dengan kata lain, keberhasilan orang tua dalam menjalankan ketiga fungsi tersebut akan sangat berpengaruh terhadap kualitas tumbuh kembang anak baik secara fisik, mental, maupun sosial.

Selain itu, ahli lain seperti Baumrind menjelaskan bahwa peran orang tua adalah menciptakan lingkungan yang kondusif bagi perkembangan anak. Peran ini melibatkan keseimbangan antara tuntutan (*demandingness*) dan responsivitas (*responsiveness*) terhadap kebutuhan anak.<sup>12</sup> Peran yang ideal mampu menyeimbangkan kontrol dan kehangatan, yang disebutnya sebagai gaya pengasuhan demokratis.

Secara keseluruhan, peran orang tua dalam konteks penelitian ini berfokus pada fungsi pengawasan dan pembinaan penggunaan *gadget* pada anak. Orang tua berperan sebagai pengendali utama dalam menetapkan aturan, memberikan pendampingan, serta menanamkan nilai dan disiplin dalam penggunaan teknologi digital di lingkungan keluarga. Selain itu, orang tua juga berperan sebagai pendidik dan teladan, yang tidak hanya mengatur waktu dan jenis penggunaan *gadget* anak, tetapi juga memastikan bahwa pemanfaatan

---

<sup>11</sup> Hurlock, E. B. *Child Development*. (New York: McGraw-Hill, 1991), hlm. 120.

<sup>12</sup> Diana Baumrind, "The Influence of Parenting Styles on Adolescent Competence and Substance Use," *Journal of Early Adolescence*, Vol. 11, No. 1 (1991): 56–95.

teknologi tersebut mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan moral anak. Dengan demikian, peran orang tua dalam penelitian ini tidak hanya bersifat pengawasan teknis, tetapi juga mencakup tanggung jawab edukatif dan moral dalam membentuk perilaku digital anak yang sehat dan bertanggung jawab.

## 2. Mengawasi Penggunaan *Gadget* pada Anak

Secara etimologis, mengawasi berarti "melihat dan memperhatikan baik-baik" atau "menjaga; mengontrol." Sementara itu, penggunaan adalah "proses, cara, perbuatan menggunakan sesuatu." *Gadget* dapat diartikan sebagai "perangkat elektronik berukuran kecil dengan fungsi khusus." Secara sederhana, mengawasi penggunaan *gadget* pada anak adalah tindakan pengawasan yang dilakukan orang tua terhadap anak saat menggunakan perangkat elektronik. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), istilah ini dapat diartikan sebagai proses menjaga dan mengontrol secara saksama cara anak-anak memanfaatkan perangkat elektronik, memastikan penggunaannya sesuai dengan batasan dan tujuan yang benar.<sup>13</sup> Pengawasan yang dilakukan orang tua tidak hanya berfungsi sebagai kontrol, tetapi juga sebagai upaya preventif untuk melindungi anak dari dampak negatif penggunaan teknologi digital.

Livingstone berpendapat bahwa pengawasan orang tua adalah serangkaian strategi untuk memoderasi paparan anak terhadap media dan teknologi guna meminimalkan risiko. Strategi ini mencakup mediasi aktif, di mana orang tua berinteraksi langsung dan berdiskusi dengan anak, serta mediasi restriktif, yaitu

---

<sup>13</sup> Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (n.d.). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. <https://kbbi.web.id/moral>, diakses pada 20 September 2025.

penetapan aturan yang jelas tentang waktu dan konten penggunaan *gadget*.<sup>14</sup> Keterlibatan aktif dan konsisten dari orang tua melalui kedua bentuk mediasi tersebut menjadi kunci dalam membantu anak memperoleh manfaat positif dari teknologi sekaligus terhindar dari dampak negatifnya.

Pengawasan juga dapat dilihat sebagai upaya untuk menumbuhkan literasi digital pada anak. Pengawasan yang efektif bukan bersifat pasif atau terlalu ketat, melainkan yang aktif dan kolaboratif. Orang tua berperan sebagai pembimbing yang membantu anak memahami dunia digital dan menggunakan teknologi secara bertanggung jawab.<sup>15</sup> Pengawasan orang tua tidak hanya berfungsi sebagai kontrol, tetapi juga sebagai sarana edukatif untuk membentuk keterampilan kritis, etis, dan produktif dalam memanfaatkan teknologi.

Dalam konteks penelitian ini, yang dimaksud dengan mengawasi penggunaan *gadget* pada anak adalah upaya orang tua di Gampong Keude, Kecamatan Pidie Jaya dalam mengontrol, membimbing, dan mendampingi anak selama menggunakan perangkat digital. Pengawasan ini mencakup penetapan batas waktu penggunaan, pemilihan konten yang sesuai usia, serta pemberian edukasi mengenai dampak positif dan negatif *gadget*. Selain itu, pengawasan juga dilakukan melalui interaksi langsung dan komunikasi terbuka

---

<sup>14</sup> Sonia Livingstone & Magdalena Bober, *UK Children Go Online: Listening to Children's and Parents' Voices* (London: London School of Economics and Political Science, 2007), hlm. 103.

<sup>15</sup> David Smahel, Michelle Wright, Elisabeth M. G. Görzig, & Mary D. Erentaite, *Parents' and Children's Understanding of Cyberbullying and Strategies to Combat It*, dalam *Cyberbullying in the Global Playground: Research from the COST Action IS0801* (New York: Routledge, 2014), hlm. 47.

antara orang tua dan anak, agar penggunaan *gadget* tidak hanya bersifat hiburan, tetapi juga mendukung perkembangan belajar, sosial, dan moral anak secara seimbang.

### 3. Penggunaan *Gadget*

*Gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus *gadget* disebut juga dengan *gadget* dan terus mengalami perubahan yang terus-menerus dengan seiringnya zaman sekarang.<sup>16</sup> Teknologi digital menjadi satu aspek penting dalam faktor yang mempengaruhi perkembangan peserta didik, masuknya teknologi digital dalam kehidupan perkembangan anak menginvasi banyak tahapan perkembangan yang harusnya dicapai anak Teknologi membuat hidup mereka lebih instan dan lebih efisien.

Dalam Bahasa Indonesia, *gadget* dikenal sebagai gawai, yang merujuk pada alat yang dirancang dengan tingkat kecanggihan yang lebih tinggi dibandingkan dengan teknologi yang ada sebelumnya.<sup>17</sup> Perbedaan utama antara *gadget* dan teknologi sebelumnya terletak pada adanya proses pembaruan yang terus-menerus, yang menjadikan kehidupan manusia semakin praktis dan efisien.

Dalam konteks penelitian ini, yang dimaksud dengan penggunaan *gadget* adalah segala bentuk aktivitas anak dalam memanfaatkan perangkat digital seperti telepon seluler, tablet, dan komputer untuk keperluan hiburan, komunikasi, serta pembelajaran di lingkungan Gampong Keude, Kecamatan

---

<sup>16</sup> Chandra Anugrah Putra, *Pemanfaatan Teknologi Digital sebagai Media Pembelajaran*, Artikel. (Universitas Muhammadiyah Palangkaraya), hlm. 14.

<sup>17</sup> Jarot Wijanarko, "*Ayah Ibu Baik Parenting era Digital*", (Jakarta Selatan: Keluarga Indonesia Bahagia, 2016), hlm. 3.

Pidie Jaya. Penggunaan *gadget* dalam penelitian ini tidak hanya dipahami sebagai tindakan teknis menggunakan alat digital, tetapi juga sebagai bagian dari pola interaksi anak dengan teknologi yang semakin melekat dalam kehidupan sehari-hari.

*Gadget* berfungsi sebagai media yang menyediakan berbagai akses informasi dan hiburan, seperti menonton video, bermain *game*, berkomunikasi melalui pesan daring, dan mengakses media sosial. Namun, dalam konteks anak-anak, penggunaan *gadget* sering kali bersifat tidak terarah dan lebih didorong oleh rasa ingin tahu serta kebutuhan hiburan.<sup>18</sup> Oleh karena itu, penelitian ini menempatkan penggunaan *gadget* sebagai fenomena perilaku anak terhadap teknologi digital yang memerlukan bimbingan, kontrol, dan arahan dari orang tua.

Fokus penelitian ini juga mencakup pola penggunaan *gadget*, yang meliputi durasi waktu penggunaan, jenis konten yang diakses, dan tujuan penggunaannya. Anak-anak di Gampong Keude pada umumnya menggunakan *gadget* untuk menonton video animasi, bermain gim interaktif, serta mengakses media sosial sederhana. Kegiatan tersebut berpotensi memberikan manfaat edukatif apabila diarahkan dengan benar, namun juga dapat menimbulkan dampak negatif seperti penurunan konsentrasi belajar, gangguan interaksi sosial, dan kecenderungan ketergantungan terhadap perangkat digital apabila tidak diawasi dengan baik.

---

<sup>18</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2016), hlm. 28.

Dengan demikian, penggunaan *gadget* dalam penelitian ini dipahami sebagai bentuk perilaku adaptif anak terhadap perkembangan teknologi, yang dalam praktiknya sangat dipengaruhi oleh pola pengasuhan dan pengawasan orang tua. Orang tua berperan penting dalam menentukan batasan waktu, memilih konten yang sesuai, serta memberikan pemahaman moral dan sosial agar anak mampu memanfaatkan teknologi secara sehat, aman, dan produktif.

#### 4. Anak usia 6-8 tahun

Anak usia 6-8 tahun berada pada fase perkembangan kognitif yang sangat penting, karena pada tahap ini mereka mulai menunjukkan kemampuan untuk menyelesaikan tugas, menggabungkan, memisahkan, menyusun, serta berbagi dengan orang lain.<sup>19</sup> Pada masa ini pula, anak membutuhkan stimulasi yang tepat dari lingkungan keluarga dan sekolah agar perkembangan kognitifnya dapat berkembang secara optimal dan seimbang dengan aspek afektif maupun psikomotoriknya.

Jean Piaget, sebagaimana dikutip oleh Santrock, menyatakan bahwa anak usia 6-8 tahun berada pada tahap operasional konkret, yakni fase di mana anak mulai mampu berpikir logis mengenai objek-objek nyata, tetapi masih memerlukan arahan serta bimbingan dari orang dewasa.<sup>20</sup> Pada tahap ini, pola pikir anak mulai berkembang dari sifat egosentris menuju pemahaman yang lebih objektif, meskipun kemampuan abstraksi mereka masih terbatas. Jika anak pada fase ini terlalu banyak menggunakan *gadget* tanpa adanya

---

<sup>19</sup> Elizabeth B. Hurlock, *Child Development* (New York: McGraw-Hill, 1991), hlm. 117

<sup>20</sup> John W. Santrock, *Psikologi Pendidikan*, ed. 2 (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2018), hlm. 45.

pendampingan, maka perkembangan kognitif, afektif, dan sosialnya dapat mengalami hambatan.

Berdasarkan pengamatan di Gampong Keude, Kecamatan Pante Raja, anak yang menjadi subjek dalam penelitian ini berusia 6–8 tahun. Kelompok usia ini dipilih karena berada pada fase perkembangan kognitif yang sangat penting, di mana anak mulai menunjukkan kemampuan untuk memahami instruksi, menyelesaikan tugas sederhana, mengelompokkan dan mengurutkan objek, serta belajar berbagi dengan orang lain. Namun, realitas sosial saat ini menunjukkan adanya tantangan baru berupa penggunaan *gadget* yang semakin intensif di kalangan anak usia 6-8 tahun. Kondisi tersebut berdampak pada menurunnya fokus belajar, berkurangnya minat dalam kegiatan Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA), serta rendahnya keterlibatan anak dalam aktivitas sehari-hari yang seharusnya mereka lakukan.<sup>21</sup> Oleh karena itu, keterlibatan orang tua dalam memberikan perhatian, pendampingan, dan pengawasan menjadi sangat krusial agar perkembangan anak usia 6–8 tahun tetap terarah sesuai dengan tahapan perkembangan mereka.

## **F. Kajian Terdahulu**

Berdasarkan hasil penelusuran dapat diidentifikasi beberapa penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya dan dianggap mirip dengan masalah yang akan diteliti, tetapi memiliki kefokusannya yang berbeda terhadap masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini.

---

<sup>21</sup> Abdul Majid, *Psikologi Perkembangan Anak* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), hlm. 92.

1. Penelitian oleh Luluk Asmawati (2021) berjudul *"Peran Orang Tua dalam Pemanfaatan Teknologi Digital pada Anak Usia 6-8 tahun"* menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Penelitian ini menekankan pentingnya peran orang tua sebagai pembimbing, pendidik, dan pengawas dalam penggunaan *gadget* oleh anak untuk kegiatan positif seperti mengaji, menggambar, hingga bermain *game* edukatif. Luluk juga menyoroti perlunya kompetensi digital orang tua dalam mengontrol aplikasi yang digunakan anak, terutama yang disediakan oleh sekolah atau pemerintah.<sup>22</sup> Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus pemanfaatan aplikasi edukatif resmi. Posisi penelitian ini terhadap skripsi penulis adalah memiliki kesamaan pada tema peran orang tua dan penggunaan *gadget*, namun berbeda fokus: Luluk membahas pemanfaatan, sedangkan skripsi ini menyoroti pengawasan terhadap penggunaan *gadget* oleh anak di Gampong Keude, Kecamatan Pante Raja, Kabupaten Pidie Jaya.
2. Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Ratih Oktavina (2023) dengan judul *"Peran Orang Tua dalam Mengawasi Anak Bermain Gadget Usia 5–6 Tahun (Studi Kasus di Desa Ketapang I, Rantau Panjang, Kabupaten Ogan Ilir)"*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan jenis penelitian studi kasus yang mengambil sampel anak-anak di Desa Ketapang I, Rantau Panjang, Kabupaten Ogan Ilir sebagai subjek penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran pengawasan orang tua sangat dibutuhkan untuk

---

<sup>22</sup> Luluk Asmawati, *Peran Orang Tua dalam Pemanfaatan Teknologi Digital pada Anak Usia 6–8 Tahun* (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2021), hlm. 45.

mencegah penyalahgunaan *gadget* pada anak usia 5–6 tahun.<sup>23</sup> Persamaan antara penelitian ini dan skripsi yang sedang disusun adalah pada topik utama, yaitu pengawasan orang tua terhadap penggunaan *gadget* oleh anak. Namun terdapat perbedaan yang cukup signifikan dalam fokus kajiannya. Penelitian Ratih lebih menitikberatkan pada kasus penggunaan *gadget* secara berlebihan oleh 3 anak usia 5-6 tahun, sedangkan dalam skripsi ini lebih difokuskan pada kelalaian orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* oleh anak-anak secara umum, bukan hanya kasus tertentu. Dengan demikian, posisi penelitian ini berada sebagai penegas pentingnya peran pengawasan orang tua, namun skripsi ini mengambil posisi baru yang lebih luas, yaitu menganalisis kelalaian orang tua sebagai faktor penyebab lemahnya kontrol terhadap penggunaan *gadget* oleh anak-anak di Gampong Keude, Kecamatan Pante Raja, Kabupaten Pidie Jaya.

3. Penelitian oleh Euis Komalawati (2021) berjudul “*Dampak Penggunaan Gadget pada Anak-Anak Usia 6–8 Tahun di Desa Sido Rahayu, Lampung Utara.*” Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif lapangan dengan sifat deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, dengan lokasi penelitian di Desa Sido Rahayu, Kabupaten Lampung Utara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia 6–8 tahun di desa tersebut menimbulkan beberapa dampak negatif terhadap akhlak dan perilaku sosial anak, seperti kebiasaan mengulur waktu dalam beribadah, membantah perintah orang tua,

---

<sup>23</sup> Ratih Oktavina, *Peran Orang Tua dalam Mengawasi Anak Bermain Gadget Usia 5–6 Tahun (Studi Kasus di Desa Ketapang I, Rantau Panjang, Kabupaten Ogan Ilir)* (Skripsi, Universitas Sriwijaya, 2023).

meningkatnya emosi, serta menurunnya minat terhadap aktivitas sosial di lingkungan sekitar.<sup>24</sup> Dampak tersebut muncul karena minimnya pengawasan dan pendampingan orang tua dalam penggunaan *gadget* sehari-hari. Persamaan antara penelitian ini dan skripsi yang sedang disusun terletak pada fokus kajian mengenai pengaruh penggunaan *gadget* pada anak usia 6–8 tahun. Namun, perbedaannya adalah penelitian Euis lebih menekankan pada analisis dampak perilaku dan akhlak anak akibat penggunaan *gadget*, sedangkan penelitian ini berfokus pada peran orang tua dalam mengawasi dan mengontrol penggunaan *gadget* oleh anak di Gampong Keude, Kecamatan Pidie Jaya.

4. Penelitian oleh Nur Istiana Makarau dan Suyadi (2022) berjudul “*Peran Orang Tua dalam Mendampingi Kegiatan Bermain Gawai pada Anak.*” Subjek penelitian ini adalah tiga orang tua yang memiliki anak usia 3–4 tahun. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi, serta penguatan data dari referensi berupa artikel jurnal, e-book, dan buku. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran orang tua dalam mendampingi kegiatan bermain gawai sangat penting bagi perkembangan emosional dan sosial anak. Anak-anak yang didampingi menunjukkan antusiasme, rasa ingin tahu yang tinggi, serta interaksi positif dengan orang tua. Sebaliknya, anak yang tidak mendapatkan pendampingan cenderung bersikap pasif dan kurang memiliki inisiatif dalam berinteraksi saat bermain gawai.<sup>25</sup> Persamaan penelitian ini

---

<sup>24</sup> Euis Komalawati, *Dampak Penggunaan Gadget pada Anak-Anak Usia 6–8 Tahun di Desa Sido Rahayu, Lampung Utara* (Skripsi, Universitas Lampung, 2021).

<sup>25</sup> Nur Istiana Makarau dan Suyadi, “Peran Orang Tua dalam Mendampingi Kegiatan Bermain Gawai pada Anak”, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 202).

dengan skripsi yang sedang disusun terletak pada fokus pengawasan dan keterlibatan orang tua dalam aktivitas anak dengan *gadget*, sedangkan perbedaannya terletak pada rentang usia subjek penelitian. Penelitian Nur Istiana dan Suyadi meneliti anak usia 3–4 tahun, sedangkan penelitian ini berfokus pada anak usia 6–8 tahun di Gampong Keude, Kecamatan Pidie Jaya. Dengan demikian, posisi penelitian ini menjadi landasan teoritis yang memperkuat pentingnya pengawasan dan pendampingan aktif orang tua terhadap anak pengguna *gadget*.

5. Penelitian oleh Lailatuz Zahroh dan Ima Fitri Sholichah (2023) berjudul “*Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi Anak di Desa Kramat.*” Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan subjek anak-anak pengguna *gadget* di Desa Kramat yang dikategorikan dalam tiga kelompok intensitas penggunaan: rendah, sedang, dan tinggi. Teknik keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber dan waktu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* memberikan pengaruh positif dan negatif terhadap perkembangan psikologis anak. Pengaruh positif meliputi meningkatnya kemampuan kognitif dan motorik melalui aplikasi edukatif, sedangkan pengaruh negatif mencakup berkurangnya interaksi sosial, penurunan konsentrasi belajar, dan kecenderungan perilaku adiktif.

26

Persamaan antara penelitian ini dan skripsi yang sedang disusun terletak pada tema utama mengenai hubungan antara anak dan penggunaan *gadget*, namun

---

<sup>26</sup> Lailatuz Zahroh dan Ima Fitri Sholichah, “*Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi Anak di Desa Kramat*”, *Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo*, 2023.

perbedaannya terletak pada fokus analisis. Penelitian Zahroh dan Sholichah menitikberatkan pada dampak psikologis anak, sementara penelitian ini lebih menyoroti peran pengawasan orang tua dalam mengontrol penggunaan *gadget* oleh anak usia 6–8 tahun di Gampong Keude, Kecamatan Pidie Jaya.



## BAB II

### LANDASAN TEORETIS

#### A. Konsep Dasar Peran Orang Tua

##### 1. Pengertian Peran Orang Tua

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), orang tua adalah ayah dan ibu kandung yang memiliki tanggung jawab dalam membimbing, mengasuh, serta mendidik anak.<sup>27</sup> Definisi tersebut menegaskan bahwa peran orang tua tidak hanya terbatas pada hubungan biologis, tetapi juga mencakup fungsi edukatif dan moral dalam membentuk kepribadian anak.

Orang tua adalah komponen keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu, merupakan hasil dari ikatan pernikahan yang sah sehingga dapat membentuk sebuah keluarga. Orang tua memiliki tugas dan tanggung jawab untuk mendidik, mengasuh, dan membimbing anak-anaknya dalam menghantarkan mereka agar siap dalam kehidupan bermasyarakat.<sup>28</sup> Keberadaan orang tua menjadi fondasi utama dalam membentuk kualitas generasi yang berkarakter, mandiri, dan mampu beradaptasi di tengah lingkungan sosial.

Definisi orang tua tidak dapat dipisahkan dari konsep keluarga, sebab orang tua merupakan bagian dari struktur keluarga yang kini lebih banyak dipahami sebagai keluarga inti, yaitu ayah, ibu, dan anak. Ahmadi menjelaskan bahwa keluarga merupakan sebuah sistem yang utuh, di mana setiap anggotanya saling memberikan pengaruh serta menerima pengaruh dari

---

<sup>27</sup> KBBI Daring, "orang tua," diakses 27 Agustus 2025, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>.

<sup>28</sup> Ernie Martsiswati dan Yoyon Suryono, "Peran Orang Tua dan Pendidik Dalam Menerapkan Perilaku Disiplin Terhadap Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, Vol. 1 No. 2, 2014, hlm. 190.

anggota lainnya.<sup>29</sup> Fungsi keluarga sangat ditentukan oleh kualitas interaksi antara orang tua dan anak dalam menjalankan peran serta tanggung jawab masing-masing.

Menurut Yasin Musthofa, orang tua merupakan pihak yang paling berhak terhadap keadaan sang anak dan yang paling bertanggung jawab terhadap kehidupan anak di segenap aspeknya.<sup>30</sup> Orang tua atau ibu dan ayah memegang peranan yang penting dan amat berpengaruh atas pendidikan anak-anaknya. Pendidikan orang tua terhadap anak-anaknya adalah pendidikan yang didasarkan pada rasa kasih sayang terhadap anak-anak, dan yang diterimanya dari kodrat. Orang tua adalah pendidik sejati, pendidik karena kodratnya.<sup>31</sup> Oleh karena itu, kasih sayang orang tua terhadap anak-anak hendaklah kasih sayang yang tulus.

Orang tua adalah orang pertama yang dikenal oleh anak serta orang yang mengasuh dan membimbing anaknya dengan sebaik-baiknya untuk harapan kelak bisa menjadi anak yang membanggakan kedua orang tuanya. Suryati Nanik memaparkan bahwa orang tua merupakan komponen yang terdiri dari ibu dan ayah serta hasil terhadap perkawinan sah yang kemudian dapat membentuk sebuah keluarga, orang tua tentunya mempunyai tanggung jawab yang besar terhadap anak seperti membimbing, membina, mengasuh dan mendidik anak-anaknya untuk tercapainya kepada tahapan yang diharapkan

---

<sup>29</sup> Abu Ahmadi, *Psikologi Sosial*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 60.

<sup>30</sup> Yasin Musthofa, *EQ Untuk Anak Usia Dini dalam Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Sketsa, 2007), hlm 73.

<sup>31</sup> M. Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 80.

sehingga anak tersebut dapat siap untuk terjun dalam kehidupan bermasyarakat.<sup>32</sup> Peran orang tua tidak hanya sebatas pemenuhan kebutuhan dasar anak, tetapi juga mencakup pembentukan karakter dan kesiapan sosial yang menjadi bekal penting dalam kehidupan.

Menurut Nina Siti Salmaniah Siregar, orang tua adalah seorang pendidik pertama dan utama. Orang tua yaitu seorang yang dipandang seorang anak sebagai orang yang mengetahui segala hal atau pemberi contoh. Seorang anak selalu menyalurkan semua harapannya kepada Orang tua, ketika anak mengalami kesulitan ia selalu meminta bantuannya kepada orang tuanya.<sup>33</sup> Hal ini menunjukkan bahwa peran orang tua tidak hanya sebatas memenuhi kebutuhan jasmani anak, tetapi juga menjadi sumber utama pendidikan, keteladanan, serta bimbingan dalam membentuk kepribadian dan karakter anak.

Berdasarkan beberapa definisi tersebut peneliti menyimpulkan bahwa yang dimaksud dengan orang tua adalah ayah dan ibu yang merupakan hasil dari perkawinan yang sah dan membentuk satu keluarga serta bertanggung jawab penuh terhadap lingkungan keluarga terutama terhadap anak-anaknya.

Pendidikan orang tua terhadap anak-anaknya adalah pendidikan yang didasarkan pada rasa kasih sayang terhadap anak-anak, dan yang diterimanya dari kodrat. Orang tua adalah pendidik sejati, pendidik karena kodratnya.<sup>34</sup>

---

<sup>32</sup> Nanik Suryati, "Optimalisasi Peran Orang tua dalam Meminimalisir Penggunaan Gawai bagi Anak", *Taujihat: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*. Vol. 1, No. 1, 2020, hlm. 47-65.

<sup>33</sup> Nina Siti Salmaniah Siregar, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2014), hlm. 56.

<sup>34</sup> M. Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, (2009), hlm. 80.

Oleh karena itu, kasih sayang orang tua terhadap anak-anak hendaklah kasih sayang yang tulus.

## 2. Macam-macam Peran Orang Tua

Ada beberapa peran orang tua terhadap anak yaitu:

### a. Orang tua sebagai panutan

Orang tua harus memberikan contoh positif dalam segala aktivitasnya kepada anak-anaknya. Sebagai hasilnya, orang tua adalah sumber dukungan utama bagi anak-anak dalam hal pekerjaan. Jika orang tua memberikan didikan yang baik, maka anak-anak mereka akan memiliki karakter yang lebih baik.<sup>35</sup> Teladan yang ditunjukkan orang tua menjadi faktor fundamental dalam membentuk kepribadian, sikap, dan pola perilaku anak yang akan terbawa hingga dewasa.

Sebagai panutan, perilaku digital orang tua akan menjadi contoh yang diikuti oleh anak. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk menunjukkan kebiasaan #sehat# dalam penggunaan *gadget*, seperti menghindari penggunaan berlebihan di depan anak.

### b. Orang tua sebagai pembimbing anak

Peran orang tua sebagai pembimbing mencakup tanggung jawab untuk mengarahkan anak menuju perkembangan yang lebih baik di masa depan. Untuk mencegah anak terjerumus ke dalam pergaulan yang buruk, orang tua perlu mengawasi semua kegiatan yang dilakukan anak di luar rumah. Selain itu dalam proses pembimbingan orang tua dapat menerapkan

---

<sup>35</sup> Fuad Ikhsan, *Dasar-Dasar Kependidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hlm. 64.

metode nasihat.<sup>36</sup> Pembimbingan yang dilakukan secara konsisten dan penuh tanggung jawab akan membantu anak dalam membentuk sikap, nilai, serta perilaku positif yang menjadi bekal penting bagi kehidupannya kelak.

c. Orang tua sebagai pengawas anak

Peran pengawasan dalam konteks keluarga menunjukkan bahwa orang tua berfungsi sebagai subsistem yang terlibat dalam interaksi anak. dalam peran ini, orang tua memiliki tanggung jawab untuk melindungi, membesarkan, dan mendisiplinkan anak. menurut Sunaryo peran orang tua sebagai pengawas mencakup pengawasan yang efektif terhadap aktivitas individu, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam konteks masyarakat. Hal ini penting karena pertumbuhan dan perkembangan anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya.<sup>37</sup> Oleh karena itu, pengawasan yang dilakukan orang tua secara bijaksana dan konsisten akan menciptakan suasana keluarga yang harmonis, kondusif, serta mampu menumbuhkan kemandirian dan tanggung jawab anak.

d. Orang tua sebagai fasilitator anak

Pendidikan bagi anak akan berkembang dan berjalan dengan baik jika fasilitas yang tersedia cukup memadai. Hal ini tidak berarti bahwa orang tua harus memaksakan diri untuk mendapatkan akses terhadap fasilitas tersebut. Namun demikian, orang tua berusaha keras untuk menyediakan

---

<sup>36</sup> Abdullah Nashih Ulwan, *Tarbiyatul Aulad "Pendidikan Anak dalam Islam"*, (Jakarta: Khatulistiwa Press, 2013), hlm. 394.

<sup>37</sup> Sunaryo, *Psikologi untuk Keperawatan* (Jakarta: EGC, 2004), hlm. 88.

fasilitas yang diperlukan oleh anak mereka yang ditentukan dengan keadaan ekonomi yang ada.<sup>38</sup> Ketersediaan fasilitas pendidikan yang proporsional dengan kemampuan keluarga akan sangat membantu terciptanya proses belajar yang optimal serta mendukung tercapainya potensi anak secara maksimal.

Dapat disimpulkan bahwasanya orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan anak, terutama dalam hal pendidikan dan pembentukan karakter. Dalam melaksanakan peran-peran yang telah disebutkan di atas, orang tua dapat membantu anak agar menjadi individu yang baik dan berprestasi di masa depannya kelak.

Orang tua harus menyediakan cukup waktu untuk menjalankan kedekatan dan menjadi pelatih emosi bagi anak-anaknya. Kecerdasan emosi kini menjadi perhatian dan prioritas utama karena kecerdasan emosi merupakan bekal penting dalam mempersiapkan anak menyongsong masa depan. Anak akan berhasil dalam menghadapi segala macam tantangan, termasuk tantangan untuk berhasil secara akademis. Selain itu, kecerdasan emosi juga sangat penting dalam hubungan pola asuh anak dengan orang.

### **3. Peran Orang Tua dalam Mengawasi Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia 6-8 Tahun**

Pada rentang usia 6-8 tahun, anak-anak memasuki tahap perkembangan kognitif yang sangat pesat, ditandai dengan meningkatnya kemampuan mereka dalam memahami instruksi, menyelesaikan tugas, serta berinteraksi dengan

---

<sup>38</sup> Dindin Jamaludin, “*Paradigma Anak Dalam Islam*”, (Bandung: Pustaka Setia, 2013), hlm. 145-146.

lingkungan sekitar. Pada fase ini, anak juga mulai mahir menggunakan perangkat digital, baik untuk tujuan hiburan maupun pembelajaran. Oleh sebab itu, peran orang tua menjadi sangat krusial dalam mengawasi penggunaan *gadget* pada usia ini.<sup>39</sup> Pengawasan yang efektif tidak hanya dimaknai sebatas pembatasan, melainkan juga mencakup upaya pembimbingan dan edukasi terkait literasi digital.

Dalam perkembangan teknologi digital saat ini, orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam melakukan pengawasan terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia dini.<sup>40</sup> Pengawasan ini menjadi krusial karena masa kanak-kanak merupakan tahap pembentukan perilaku dan kepribadian yang dipengaruhi oleh lingkungan serta pola asuh keluarga.<sup>41</sup> *Gadget* seperti *tablet* dan *smartphone* memang menawarkan berbagai manfaat edukatif, seperti membantu anak mengenal huruf, angka, dan warna melalui aplikasi pembelajaran interaktif.<sup>42</sup> Namun, jika tidak digunakan secara bijak, *gadget* juga berpotensi menimbulkan dampak negatif terhadap perkembangan sosial dan emosional anak, seperti kecanduan layar, penurunan konsentrasi belajar, dan berkurangnya interaksi langsung dengan orang tua. Sesuai dengan firman Allah SWT dalam QS. At Tahrim: 6

---

<sup>39</sup> Abdul Majid, *Psikologi Perkembangan Anak*,... hlm. 102.

<sup>40</sup> Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Kajian Neurosains* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2021), hlm. 45.

<sup>41</sup> Suryana, D., *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi dan Perkembangan Anak* (Jakarta: Kencana, 2019), hlm. 103.

<sup>42</sup> Mulyasa, E., *Menjadi Orang Tua Hebat di Era Digital* (Jakarta: Bumi Aksara, 2022), hlm. 59.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman, jagalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu. Penjaganya adalah malaikat-malaikat yang kasar dan keras. Mereka tidak durhaka kepada Allah terhadap apa yang Dia perintahkan kepadanya dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan.”

Oleh karena itu orangtua berperan penting dalam mengawasi penggunaan *gadget* baik dari jenis *gadget* itu sendiri, jadwal, maupun isi yang digunakan. Orang tua juga perlu mengatur durasi penggunaan, memilih konten yang sesuai, dan memberikan bimbingan tentang cara menggunakan *gadget* secara sehat.<sup>43</sup> Dengan pendekatan yang tepat, orangtua dapat memanfaatkan *gadget* sebagai alat pendidikan sambil menghindari resiko seperti gangguan tidur, kecanduan digital, dan gangguan perkembangan sosial. Peran ini melibatkan pengawasan aktif, pengaturan batasan, dan komunikasi yang terbuka untuk memastikan bahwa teknologi digital dapat mendukung perkembangan anak secara positif.

Dalam kajian teori, peran pengawasan orang tua terhadap penggunaan media digital umumnya dapat dibagi ke dalam dua bentuk strategi, yaitu mediasi redisktif dan mediasi aktif.<sup>44</sup> Mediasi redisktif berkaitan dengan pemberlakuan aturan yang jelas, seperti membatasi durasi penggunaan *gadget*, menentukan area tertentu di rumah untuk aktivitas digital, serta memastikan konten yang diakses sesuai dengan usia anak. Strategi ini sejalan dengan pendapat para ahli yang menekankan pentingnya pembatasan untuk mencegah

<sup>43</sup> Midaayana, dkk, “Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini (Studi Kasus di TK Elektrina Kertapati Palembang)”, *Pernik Jurnal PAUD*, Vol 2 No 1, September 2019, hlm. 88.

<sup>44</sup> Sunaryo, *Psikologi untuk Keperawatan*, ..., hlm. 88.

dampak negatif, misalnya kecanduan, gangguan tidur, maupun penurunan konsentrasi belajar.

Sementara itu, mediasi aktif menekankan pada keterlibatan langsung orang tua ketika anak menggunakan *gadget*. Keterlibatan ini dapat berupa diskusi mengenai konten yang ditonton atau dimainkan, memberikan penjelasan terkait materi yang tidak sesuai, serta mendorong anak untuk memilih informasi yang bermanfaat. Melalui strategi ini, orang tua tidak hanya berperan sebagai pengawas, melainkan juga fasilitator pembelajaran digital.<sup>45</sup> Selain itu, keteladanan orang tua dalam menggunakan teknologi secara bijak berkontribusi besar dalam membentuk sikap anak agar mampu memanfaatkan teknologi secara produktif dan bertanggung jawab.

Dengan demikian, kedua strategi tersebut jika diterapkan secara seimbang, dapat membantu anak membangun hubungan yang sehat dengan teknologi, sehingga penggunaannya tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana belajar dan pengembangan diri.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa peran orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* pada anak usia 6–8 tahun merupakan faktor kunci dalam mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak secara optimal. Pengawasan yang dilakukan tidak hanya sebatas pembatasan waktu dan konten, tetapi juga mencakup bimbingan aktif serta edukasi mengenai literasi digital. Melalui penerapan strategi mediasi restriktif dan mediasi aktif secara seimbang, orang tua dapat membantu anak

---

<sup>45</sup> Sonia Livingstone & Magdalena Bober, *UK Children Go Online: Listening to Children's and Parents' Voices* (London: LSE, 2007), hlm. 23.

membangun hubungan yang sehat dengan teknologi, sehingga penggunaan *gadget* tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, melainkan juga sebagai media pembelajaran yang mendukung perkembangan anak secara positif dan bertanggung jawab.

## B. Konsep Dasar *Gadget*

### 1. Pengertian *Gadget*

*Gadget* merupakan sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. *Gadget* dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya.<sup>46</sup> Contohnya *computer*, *handphone*, *game* dan lainnya. *Gadget* adalah sebuah perangkat elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia.<sup>47</sup> *Gadget* berperan sebagai alat bantu yang mempermudah aktivitas manusia, namun penggunaannya perlu dikontrol agar tidak mengganggu aspek lain, seperti perkembangan sosial dan kognitif anak.

*Gadget* merupakan perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus. Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur "kebaruan" yang artinya dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia lebih praktis. Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *gadget* adalah suatu alat elektronik yang memiliki berbagai layanan fitur dan aplikasi yang

<sup>46</sup> Arti *Gadget*, Berikut Pengertian, Fungsi, dan Jenis-jenisnya," *Liputan6.com*, akses pada 20 September 2025.

<sup>47</sup> Widiawati. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*, (Jakarta: Universitas Budi Luhur, 2014), hlm. 106.

menyajikan teknologi terbaru yang membantu hidup manusia menjadi simpel dan praktis.

Dari berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *gadget* merupakan perangkat elektronik berukuran relatif kecil yang memiliki fungsi khusus serta dilengkapi dengan berbagai fitur dan aplikasi modern yang terus diperbarui sesuai perkembangan teknologi. *Gadget* hadir untuk memberikan kemudahan, kepraktisan, dan efisiensi dalam aktivitas sehari-hari manusia, baik dalam bidang komunikasi, hiburan, maupun pekerjaan. Namun demikian, penggunaan *gadget* perlu dilakukan secara bijak agar tidak menimbulkan dampak negatif, khususnya terhadap perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak.

## 2. Jenis-jenis *Gadget*

*Gadget* merupakan perangkat elektronik yang dirancang untuk memudahkan aktivitas manusia, termasuk anak-anak. Saat ini, terdapat berbagai jenis *gadget* yang sering digunakan oleh anak-anak dalam kehidupan sehari-hari. Setiap jenis *gadget* memiliki fungsi dan karakteristik yang berbeda, tergantung pada teknologi dan kegunaannya. Adapun jenis-jenis *gadget* tersebut antara lain:

### a. *Handphone*

*Handphone* (Hp) adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa ke mana-mana dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan telepon genggam/*handphone*

merupakan alat komunikasi dua arah yang memungkinkan dua orang atau lebih untuk bercakap cakap tanpa terbatas jarak.<sup>48</sup> *Handphone* berfungsi sebagai sarana komunikasi yang fleksibel dan efisien, namun penggunaannya perlu diarahkan agar tidak mengganggu interaksi sosial dan perkembangan anak.

#### b. Laptop

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) defenisi laptop adalah komputer pribadi yang agak kecil, yang dapat dibawa-bawa dan dapat ditempatkan dipangkuan pengguna, terdiri atas satu perangkat yang mencakupi papan tombol, layar tampilan, mikroprosesor, biasanya dilengkapi dengan baterai yang dapat diisi ulang.<sup>49</sup> Laptop terkadang disebut juga dengan komputer *notebook* atau *notebook* saja. Laptop berfungsi sebagai sarana teknologi yang praktis dan fleksibel, sehingga banyak dimanfaatkan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan, pekerjaan, maupun aktivitas sehari-hari.

#### c. Tablet atau Ipad

Menurut KBBI, *tablet* diartikan sebagai komputer berbentuk papan dengan layar sentuh sebagai alat pengoperasian dan tanpa papan ketik.<sup>50</sup> Sementara itu, menurut Haygood, tablet merupakan perangkat digital multifungsi yang dapat digunakan untuk belajar, bekerja, dan hiburan, karena memiliki fitur konektivitas internet, aplikasi interaktif, serta

<sup>48</sup> Syerif Nurhakim, “*Dunia Komunikasi dan Gadget*”, (Jakarta: Bestari, 2015), hlm. 41.

<sup>49</sup> *KBBI Daring*, “Laptop,” diakses 27 Agustus 2025, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/peran>

<sup>50</sup> *KBBI Daring*, “Tablet,” Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kemdikbud RI, diakses 27 Agustus 2025, <https://kbbi.kemdikbud.go.id>

multimedia.<sup>51</sup> Tablet berpotensi menjadi sarana pembelajaran yang efektif, namun penggunaannya tetap memerlukan pengawasan orang tua agar anak dapat memanfaatkannya secara optimal dan aman.

### 3. Isi Aplikasi pada *Gadget*

Isi aplikasi pada *gadget* merupakan komponen utama yang menentukan fungsi dan manfaat dari perangkat tersebut. Aplikasi (*application*) adalah perangkat lunak yang dirancang untuk menjalankan tugas-tugas tertentu sesuai kebutuhan pengguna. Dalam konteks penggunaan oleh anak-anak, aplikasi berperan penting sebagai sarana pembelajaran, hiburan, dan pengembangan kreativitas.<sup>52</sup> Namun, pemilihan dan penggunaan aplikasi harus disesuaikan dengan usia, kebutuhan, serta tingkat perkembangan anak agar memberikan dampak positif terhadap proses tumbuh kembangnya.

Secara umum, isi aplikasi pada *gadget* dapat dikelompokkan menjadi beberapa kategori sebagai berikut:

#### a. Aplikasi Edukasi

Aplikasi edukasi dirancang untuk membantu anak belajar melalui metode interaktif dan menyenangkan. Contohnya, aplikasi pengenalan huruf, angka, warna, hewan, serta permainan edukatif (*educational games*) yang melatih daya ingat, konsentrasi, dan kemampuan berpikir logis.<sup>53</sup> Aplikasi jenis ini

---

<sup>51</sup> Haygood, E. (2013). *The impact of tablet devices on student learning and engagement*. Journal of Educational Technology, 9(2), hlm. 45–53.

<sup>52</sup> Suyadi, *Psikologi Anak Usia Dini dalam Kajian Teori dan Praktik* (Yogyakarta: Pedagogia, 2019), hlm. 45.

<sup>53</sup> Yusuf, Syamsu L.N., *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), hlm. 102.

dapat membantu anak mengembangkan kemampuan kognitif dan motorik halus, selama penggunaannya dilakukan dengan bimbingan orang tua.

b. Aplikasi Hiburan

Aplikasi hiburan meliputi permainan (*games*), video, musik, dan media sosial yang digunakan untuk mengisi waktu luang atau bersantai. Meskipun dapat memberikan kesenangan dan relaksasi, aplikasi hiburan perlu diawasi secara ketat agar tidak menimbulkan dampak negatif seperti kecanduan layar, penurunan interaksi sosial, atau gangguan fokus belajar.<sup>54</sup> Orang tua perlu memilih aplikasi hiburan yang ramah anak dan membatasi durasi penggunaannya.

c. Aplikasi Komunikasi

Jenis aplikasi ini berfungsi untuk mempermudah komunikasi antara pengguna, misalnya *WhatsApp*, *Messenger*, *Zoom*, atau *Google Meet*. Dalam konteks pendidikan, aplikasi komunikasi dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar jarak jauh atau berinteraksi dengan guru dan teman.<sup>55</sup> Namun, orang tua harus tetap memastikan anak menggunakan aplikasi komunikasi secara aman, sopan, dan sesuai etika digital.

d. Aplikasi Kreativitas dan Produktivitas

Aplikasi jenis ini mendorong anak untuk mengekspresikan ide dan imajinasinya, seperti aplikasi menggambar, membuat musik, atau menulis cerita sederhana. Contohnya, aplikasi seperti *SketchBook*, *Canva for Kids*,

---

<sup>54</sup> Novianti, Rina, "Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol. 5 No. 2 (2021): 67.

<sup>55</sup> Hurlock, Elizabeth B., *Perkembangan Anak* (Jakarta: Erlangga, 2019), hlm. 210.

atau *Toca Boca*.<sup>56</sup> Melalui aplikasi ini, anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan produktif yang mendukung pembelajaran abad 21.

e. Aplikasi Informasi dan Pengetahuan

Aplikasi ini menyediakan berbagai sumber informasi seperti *YouTube Kids*, *Wikipedia Kids*, atau *National Geographic Kids*. Aplikasi semacam ini dapat memperluas wawasan anak tentang dunia di sekitarnya.<sup>57</sup> Namun, peran orang tua tetap dibutuhkan untuk memastikan bahwa informasi yang diakses akurat dan sesuai dengan usia anak.

Dengan demikian, isi aplikasi pada *gadget* memiliki potensi besar dalam mendukung perkembangan anak apabila digunakan secara bijak dan terarah. Pengawasan, pendampingan, serta pembiasaan literasi digital sejak dini menjadi kunci utama agar anak mampu memanfaatkan aplikasi secara positif dan bertanggung jawab di era teknologi saat ini.

#### 4. Dampak Positif dan Negatif terhadap Penggunaan *Gadget* pada Anak

Penggunaan *gadget* pada anak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan mereka. Ada dua dampak penggunaan *gadget* pada anak umur 6-8 tahun, yaitu dampak positif dan negatif, sebagai berikut:

a. Dampak Positif penggunaan *gadget* pada anak usia 6-8 tahun

Dampak positif adalah keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain dengan tujuan agar

---

<sup>56</sup> Haygood, Amanda, *Digital Learning for Young Children: The Role of Technology in Early Education* (New York: Routledge, 2020), hlm. 88.

<sup>57</sup> Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2017), hlm. 134.

mereka mengikuti dan mendukung keinginannya untuk mendapatkan sesuatu yang baik.<sup>58</sup> Ada beberapa dampak positif pada anak saat *gadget* digunakan untuk hal-hal positif seperti:

1) Mempermudah Komunikasi

*Gadget* memungkinkan komunikasi jarak jauh dengan mudah melalui berbagai *platform* seperti pesan instan, panggilan video, dan media sosial.<sup>59</sup> Hal ini menjadikan *gadget* sebagai alat yang sangat vital dalam kehidupan sehari-hari, termasuk bagi anak-anak yang mulai terbiasa mengakses teknologi sejak usia dini.

2) Menambah Pengetahuan

*Gadget*, terutama yang terhubung ke internet, menyediakan akses tak terbatas ke informasi dan sumber belajar yang luas.<sup>60</sup> Dengan kemudahan ini, anak-anak dapat mengeksplorasi berbagai materi edukatif, mengembangkan minat dan bakat mereka secara mandiri, serta mendukung proses belajar formal di sekolah.

3) Memperluas Jaringan Persahabatan

Melalui media sosial dan *platform daring*, pengguna dapat terhubung dengan orang-orang dari berbagai belahan dunia dan memperluas

---

<sup>58</sup> Desi Elviani, *Dampak Sosial Program Campus Social Responsibility Di Kecamatan Semampir Kota Surabaya* (Univeritas Airlangga, 2017), hlm. 47.

<sup>59</sup> Abdul Halim, Ania Qotuz Zuhro, Fitriana, *Peran Orang Tua Dalam Membagi Waktu Belajar Anak Usia 0-5 Tahun Pada Masa Penggunaan Gadget Di Desa Limprak Kidul*, Jurnal, Ilmu Sosial, vol.1 No.3. 2023.

<sup>60</sup> Miarso, Yusufhadi, *Menjadi Guru yang Baik*, (Jakarta: Prenada Media, 2019), hlm. 87.

jaringan pertemanan.<sup>61</sup> Interaksi ini tidak hanya memperluas wawasan sosial, tetapi juga membentuk cara anak-anak memandang dunia serta mempengaruhi perkembangan karakter dan kepribadian mereka.

#### 4) Melatih Kreativitas Anak

*Gadget* dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi kreativitas melalui berbagai aplikasi dan konten kreatif, serta memberikan wadah untuk berkreasi dan berekspresi.<sup>62</sup> Dengan pemanfaatan yang tepat, *gadget* mampu mendukung perkembangan imajinasi, keterampilan berpikir kritis, serta kecakapan digital anak sejak dini.

#### 5) Mengerjakan Tugas-tugas

*Gadget* dapat membantu dalam mengerjakan berbagai tugas sekolah, pekerjaan, dan proyek dengan akses ke berbagai aplikasi dan sumber informasi.<sup>63</sup> Penggunaan *gadget* secara fungsional mendorong anak untuk lebih mandiri dalam belajar, meningkatkan efisiensi waktu, serta melatih kemampuan literasi digital sejak dini.

#### 6) Mengakses Informasi

*Gadget* menyediakan akses instan ke informasi dari berbagai belahan dunia, memungkinkan pengguna untuk tetap terhubung dengan berita terkini dan informasi yang relevan.<sup>64</sup> Akses informasi global ini

<sup>61</sup> Abdul Halim, Ania Qotuz Zuhro, Fitriana, *Peran Orang Tua Dalam Membagi Waktu Belajar Anak Usia 0-5 Tahun Pada Masa Penggunaan Gadget Di Desa Limprak Kidul*, Jurnal, Ilmu Sosial, vol.1 No.3. 2023.

<sup>62</sup> Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013), hlm. 102.

<sup>63</sup> Sudibyo, Agus dan A. Munir, *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 87.

<sup>64</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), hlm. 105.

berkontribusi pada peningkatan wawasan dan pemahaman anak terhadap dunia luar, serta mendorong sikap ingin tahu dan semangat belajar yang lebih luas.

#### 7) Belajar Bahasa-bahasa Asing

*Gadget* menawarkan berbagai aplikasi dan *platform* untuk belajar bahasa asing, memudahkan proses belajar dan memperluas kemampuan berbahasa.<sup>65</sup> Melalui teknologi ini, anak-anak dapat belajar secara mandiri dengan metode yang interaktif dan menyenangkan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kompetensi global mereka sejak dini.

#### b. Dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak usia 6-8 tahun

Dampak negatif merupakan keinginan untuk membujuk, meyakinkan atau mempengaruhi seseorang dengan tujuan agar orang lain mengerti atau mendukung keinginan buruk yang didapatkan dari hasil melaksanakan sesuatu.<sup>66</sup> Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat konsekuensi negatif pada kesehatan fisik dan mental. Dampak penggunaan *gadget* berlebihan tidak hanya pada fisik (seperti mata dan otak), tapi juga psikis (mental) dan karakter (kepribadian/sosial) anak seperti:

#### 1) Merusak Mata

Menatap layar dalam waktu lama tanpa istirahat dapat menyebabkan mata lelah, kering, dan memicu *computer vision syndrome*.<sup>67</sup> Kondisi

<sup>65</sup> Hurlock, Elizabeth B., *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 2002), hlm. 215.

<sup>66</sup> Elviani, *Dampak Sosial Program Campus Social Responsibility Di Kecamatan Semampir Kota Surabaya*. hlm. 47

<sup>67</sup> Dewi, M. A., & Widuri, S. (2018). Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Kesehatan Mata Anak Usia Sekolah. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 3(1), hlm. 45–52.

ini, apabila berlangsung secara terus-menerus, berpotensi menurunkan kualitas penglihatan anak serta mengganggu konsentrasi mereka dalam kegiatan belajar sehari-

#### 2) Mengurangi Mental Anak

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat memicu masalah mental seperti kecemasan, depresi, dan penurunan kemampuan sosial.<sup>68</sup> Jika kondisi ini tidak segera diantisipasi, maka anak dapat mengalami hambatan dalam perkembangan emosional dan sosial pada tahap pertumbuhan berikutnya.

#### 3) Merusak Otak

Penurunan kemampuan otak untuk berpikir dan mengolah informasi, akibat terlalu fokus terhadap *gadget*.<sup>69</sup> Terlalu fokus menggunakan *gadget* dalam jangka waktu yang berlebihan dapat menyebabkan penurunan kemampuan otak dalam berpikir kritis dan mengolah informasi. Hal ini terjadi karena otak lebih sering menerima stimulasi instan dari *gadget* dibandingkan dengan proses belajar yang menuntut konsentrasi dan analisis mendalam, sehingga berpotensi mengurangi daya ingat, kreativitas, serta kemampuan pemecahan masalah pada anak.

#### 4) Gangguan Mental

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif pada kesehatan mental anak, antara lain munculnya rasa cemas

<sup>68</sup> Lestari, P. (2019). Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget* terhadap Kesehatan Mental Anak. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 8(2), 123–130.

<sup>69</sup> Gunawan, A. (2020). Efek Negatif Penggunaan *Gadget* pada Fungsi Otak Anak. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Perkembangan Anak*, 5(1), 77–85.

berlebih, gejala depresi, serta melemahnya kemampuan sosial dalam berinteraksi dengan teman sebaya maupun lingkungan sekitar.<sup>70</sup>Kondisi ini menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol bukan hanya memengaruhi aspek fisik, tetapi juga menghambat perkembangan psikologis dan sosial anak secara menyeluruh.

#### 5) Kecanduan *Gadget*

Ketergantungan pada *gadget* dapat menyebabkan kecanduan, yang ditandai dengan keinginan terus-menerus untuk menggunakan *gadget* dan kesulitan untuk melepaskannya.<sup>71</sup> Penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol dapat berdampak negatif pada kesehatan fisik, psikologis, serta perkembangan sosial anak, sehingga diperlukan pengawasan dan pembatasan yang tepat dari orang tua.

Dengan membatasi dan mengawasi penggunaan *gadget* pada anak, orang tua dapat membantu mereka untuk memanfaatkan *gadget* secara positif dan mengurangi risiko dampak negatifnya. Dampak positif dan negatif yang saling berpengaruh pada anak, *gadget* sangat mempengaruhi kehidupan manusia baik orang dewasa maupun anak-anak, *gadget* memang mempermudah hidup.

---

<sup>70</sup> Rahmawati, D. (2021). *Penggunaan Gadget dan Dampaknya terhadap Kesehatan Mental Remaja*. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 12(2), 201–210.

<sup>71</sup> Muhammad Isro' Hidayatullah, Didi Wahyudin, Hamdiana, Dampak Negatif Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Sekolah Dasar, *IJoEd: Indonesian Journal on Education* Vol 1. Issue 2. 2024, hlm. 133.

## C. Perkembangan Anak Usia 6-8 Tahun

### 1. Pengertian Perkembangan Anak

Perkembangan anak dapat dipahami sebagai suatu proses perubahan yang bersifat kuantitatif (misalnya bertambahnya tinggi badan, berat badan) dan kualitatif (misalnya munculnya kemampuan berpikir logis baru), yang berlangsung secara bertahap, berkesinambungan, dan dipengaruhi oleh interaksi antara faktor bawaan (genetik) dan lingkungan.<sup>72</sup> Proses ini tidak hanya menunjukkan pertumbuhan biologis, tetapi juga transformasi kepribadian dan spiritualitas anak sebagai individu yang sedang membangun kesadaran diri, nilai, serta tanggung jawab moral dalam konteks sosial-keagamaan.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, perkembangan diartikan sebagai perihal berkembang, yaitu mencakup makna “menjadi lebih besar, luas, dan banyak; serta menjadi bertambah sempurna dalam hal kepribadian, pikiran, pengetahuan, dan sebagainya.”<sup>73</sup> Dengan demikian, perkembangan dapat dipahami sebagai suatu proses dinamis yang tidak hanya terkait dengan perubahan fisik, tetapi juga meliputi kematangan intelektual, emosional, dan sosial yang berkesinambungan sepanjang kehidupan individu.

Dalam konteks anak usia sekolah dasar awal (kisaran 6-8 tahun) periode ini menandai transisi dari masa pra-sekolah ke sekolah dan dari pengasuhan primér ke interaksi yang lebih luas (teman sebaya, guru). Pada rentang ini anak

---

<sup>72</sup> Zakiyah, sinta dkk, “Perkembangan Anak pada Masa Sekolah Dasar”, *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 3 No. 1, 2024, hlm 72.

<sup>73</sup> <https://kbbi.web.id/moral>, diakses pada 04 September 2025.

mulai memasuki rangkaian tugas perkembangan yang berbeda dibanding usia lebih muda, misalnya penguasaan literasi, sosial-teman sebaya, dan identitas diri yang semakin terbentuk.

Perkembangan anak pada masa sekolah dasar meliputi berbagai aspek seperti kognitif, sosial, emosional, fisik, dan bahasa. (usia 6-12 tahun). Dalam konteks usia 6-8 tahun, perubahan ini mulai tampak secara khusus, misalnya kemampuan berpikir logis konkret (menurut Jean Piaget) mulai muncul di usia sekitar 7 tahun.<sup>74</sup> Dengan demikian, pengertian yang lebih spesifik: perkembangan anak usia 6-8 tahun adalah proses perubahan dan kematangan dalam aspek fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan moral/religius, yang terjadi pada anak ketika mereka memasuki tahap awal sekolah dasar, di mana lingkungannya meluas dan tugas perkembangan sekolah mulai menuntut.

## **2. Karakteristik Perkembangan Anak**

Karakteristik perkembangan anak usia 6-8 tahun dapat dikelompokkan ke dalam beberapa aspek yaitu fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta moral/religious, dengan ciri-ciri spesifik yang membedakan fase ini dari usia prasekolah maupun usia lebih atas. Berikut uraian lengkap:

- a. Fisik Motorik pertumbuhan fisik anak pada usia SD ditandai dengan anak menjadi lebih tinggi, berat, dan kuat dibandingkan pada saat anak berada di PAUD/TK, hal ini tampak pada perubahan sistem tulang, otot dan

---

<sup>74</sup> Siti Najla Kamilah Br. Purba, dkk, Karakteristik Perkembangan Fisik, Kognitif, Emosi Sosial, dan Moral pada Anak Usia Sekolah Dasar (7–12 Tahun), *Jurnal JAHE: Journal of Human and Education*, Vol. 3, No. 2 (2023), hlm. 205.

keterampilan gerak. Anak lebih aktif dan kuat untuk melakukan kegiatan fisik seperti berlari, memanjat, melompat, berenang dan kegiatan luar rumah lainnya.<sup>75</sup> Kegiatan fisik ini dilakukan oleh anak dalam upaya melatih koordinasi, motorik, kestabilan tubuh maupun penyaluran energi yang tertumpuk.

- b. Kognisi aspek perkembangan kognisi merupakan perkembangan yang berhubungan dengan kemampuan kognitif yang dimiliki oleh anak, yakni kemampuan untuk berpikir dan memecahkan masalah. Anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik berpikir yang khas. Cara berpikir mereka berbeda dengan anak pra sekolah dan orang dewasa. Cara mengamati lingkungan sekitar dan mengorganisasi dunia pengetahuan yang mereka dapatpun berbeda dengan anak prasekolah dan orang dewasa. Teori perkembangan Piaget merupakan salah satu teori perkembangan kognitif yang terkenal. Dalam teorinya, Piaget menjelaskan anak usia SD yang pada umumnya berusia 7 sampai 11 tahun, berada pada tahap ketiga dalam tahapan perkembangan kognitif yang dicetuskannya yaitu tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak dinilai telah mampu melakukan penalaran logis terhadap segala sesuatu yang bersifat konkret, tetapi anak belum mampu melakukan penalaran untuk hal-hal yang bersifat abstrak.<sup>76</sup> Anak usia sekolah dasar mengalami perkembangan kognitif yang pesat. Pada tahap ini, mereka mulai belajar membentuk konsep, memahami hubungan

---

<sup>75</sup> Izzaty, R.E. Perkembangan Anak Usia 7-12 Tahun. *Jurnal Pengabdian Universitas Negeri Yogyakarta*. 2008.

<sup>76</sup> Trianingsih, Rima, Pengantar Praktik Mendidik Anak Usia Sekolah Dasar, *Jurnal Al Ibtida*, Vol. 3, No. 2. 2016.

antarhal, serta mampu memecahkan masalah yang berkaitan dengan situasi konkret di sekitarnya.

- c. Perkembangan sosio-emosional ciri khas dari fase ini adalah meningkatnya intensitas hubungan anak dengan teman-teman sebayanya, sementara ketergantungan terhadap keluarga mulai berkurang. Pada tahap ini, kemampuan anak dalam menjalin hubungan atau kontak sosial menjadi lebih baik dibanding sebelumnya, sehingga mereka lebih senang bermain dan berbicara dalam lingkungan sosialnya. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa teman sebaya memiliki peranan penting dalam perkembangan sosial anak, karena melalui interaksi dengan teman sebaya, anak dapat belajar dan memperoleh informasi mengenai dunia di luar lingkungan keluarga.<sup>77</sup> Hal lain yang tampak pada fase ini adalah anak mulai membentuk konsep diri sebagai anggota kelompok sosial di luar lingkungan keluarga.
- d. Perkembangan Bahasa. Bahasa merupakan alat utama untuk berkomunikasi dalam interaksi sosial. Perkembangan bahasa anak dimulai sejak awal masa sekolah dasar dan mencapai kesempurnaan pada akhir masa remaja. Pada usia *late primary* (7–8 tahun), kemampuan berbahasa anak berkembang sangat pesat. Mereka mulai memahami tata bahasa, meskipun terkadang masih mengalami kesulitan dan melakukan kesalahan, namun mampu memperbaikinya sendiri. Anak juga telah menjadi pendengar yang baik, mampu menyimak cerita yang didengar, serta dapat

---

<sup>77</sup> Murni, Perkembangan Fisik, Kognitif, dan Psikososial pada Masa Kanak-Kanak Awal (2–6 Tahun), *Jurnal Ar-Raniry*, Vol. 3, No. 1, 2017.

mengungkapkannya kembali dengan urutan dan susunan yang logis. Selain itu, anak mulai menunjukkan minat terhadap puisi, serta mampu mengekspresikan perasaan dan pikirannya dalam bentuk puisi. Mereka juga memiliki kemampuan memahami makna ganda dan memperkaya kosakata menjadi bentuk humor.<sup>78</sup> Salah satu faktor yang memengaruhi perkembangan bahasa anak sekolah dasar adalah lingkungan. Anak banyak belajar dari orang-orang di sekitarnya, terutama dari keluarga yang merupakan lingkungan terdekat. Oleh karena itu, orang tua dan masyarakat sebaiknya menggunakan bahasa yang selektif dan baik ketika berinteraksi dengan anak, karena pada dasarnya perkembangan bahasa anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan tempat ia tumbuh.

- e. Perkembangan Moral Keagamaan. Lingkungan keluarga dan lingkungan sosial yang lebih luas di luar keluarga merupakan pusat pembelajaran utama bagi perkembangan moral anak. Konsep perkembangan moral menjelaskan bahwa norma dan nilai yang ada di lingkungan sosial anak akan memengaruhi dirinya untuk memiliki moral yang baik atau buruk. Pada masa kanak-kanak awal, perkembangan moral belum berkembang pesat karena kemampuan kognitif anak belum mencapai tahap pemahaman mengenai prinsip benar dan salah.<sup>79</sup> Pada tahap ini, anak belum mampu membedakan antara perilaku yang boleh dan tidak boleh dilakukan. Sehubungan dengan perkembangan moral anak, guru berperan penting

---

<sup>78</sup> Adriana, I., Memahami Pola Perkembangan Bahasa Anak dalam Konteks Pendidikan, *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 3, No. 1, 2008, hlm 119.

<sup>79</sup> Trianingsih, R., Pengantar Praktik Mendidik Anak Usia Sekolah Dasar, *Jurnal Al Ibtida*, Vol. 3, No. 2, 2016, hlm. 201.

dalam menanamkan nilai-nilai moral melalui tindakan sehari-hari. Penanaman moral sebaiknya dilakukan secara tidak langsung agar tumbuh kesadaran dalam diri anak untuk berbuat sesuai dengan nilai moral yang baik

- f. **Perkembangan Seksual.** Perkembangan seksual mencakup perkembangan fisik, emosional, dan sosial terkait dengan identitas dan orientasi seksual. Ini melibatkan pemahaman tentang tubuh, perubahan hormonal, eksplorasi identitas gender, dan hubungan interpersonal yang bersifat romantis dan seksual.<sup>80</sup> Perkembangan seksual yang sehat menjadi bagian penting dari pertumbuhan individu secara menyeluruh, karena memengaruhi pembentukan identitas diri, pengelolaan hubungan interpersonal, serta kemampuan mengambil keputusan yang bertanggung jawab dalam konteks sosial dan personal.
- g. **Perkembangan Karir dan Keterampilan hidup.** Perkembangan karir mencakup perkembangan dalam memilih karir, mengembangkan keterampilan kerja, dan mencapai tujuan-tujuan hidup. Ini melibatkan eksplorasi minat, keahlian, dan nilai-nilai individu, serta kemampuan untuk mengatasi tantangan dan mengambil keputusan yang tepat dalam mengelola kehidupan pribadi dan profesional.<sup>81</sup> Perkembangan karir dan keterampilan hidup menjadi aspek penting yang mempersiapkan individu untuk menghadapi dunia kerja, mengembangkan kemandirian, serta

---

<sup>80</sup> Singgih D. Gunarsa, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja* (Jakarta: Gunung Mulia, 2018), hlm. 156.

<sup>81</sup> Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan*, ....hlm. 213.

mencapai keberhasilan dan kepuasan dalam kehidupan personal maupun profesional.

Perkembangan bahasa, kognitif, dan sosial pada anak usia dini merupakan aspek yang saling berkaitan dan menentukan pembentukan kepribadian anak. Kemampuan berbahasa membantu anak mengekspresikan pikiran dan perasaannya, sementara rasa ingin tahu yang tinggi mendorong perkembangan kognitif melalui pemecahan masalah sederhana. Di sisi lain, permainan yang awalnya bersifat individual perlahan berkembang menjadi interaksi sosial dengan teman sebaya, yang menjadi dasar penting bagi keterampilan sosial-emosional anak di masa mendatang.

Selain itu, pada usia dini kreativitas anak juga mengalami perkembangan signifikan. Anak mulai menunjukkan minat dalam menciptakan sesuatu secara spontan, seperti menggambar, menyusun balok, atau bermain peran. Kreativitas tersebut perlu difasilitasi dan didukung melalui lingkungan yang aman dan stimulatif agar potensi anak berkembang secara optimal.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa setiap jenis perkembangan ini saling terkait dan memengaruhi satu sama lain. Proses perkembangan individu melibatkan interaksi kompleks antara faktor-faktor genetik, lingkungan, sosial, dan budaya yang mempengaruhi bagaimana individu tumbuh dan berkembang sepanjang hidup mereka.

Penggunaan *gadget* paling memengaruhi aspek kognitif, sosial-emosional, dan moral anak. *Gadget* dapat membantu perkembangan kognitif melalui akses informasi dan media belajar, namun jika berlebihan justru

melemahkan konsentrasi dan daya ingat. Dari sisi sosial-emosional, anak berisiko kurang berinteraksi langsung dan mengalami kecemasan. Pada aspek moral, konten yang tidak sesuai nilai agama dapat membentuk perilaku negatif. Dalam kaitannya dengan PAI, *gadget* bisa dimanfaatkan sebagai sarana belajar Al-Qur'an dan materi keislaman, tetapi juga berpotensi mengalihkan perhatian anak dari ibadah. Oleh karena itu, pengawasan dan pendampingan orang tua serta guru PAI sangat penting agar *gadget* digunakan secara bijak dan sejalan dengan nilai Islam.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

Pada bagian ini dijelaskan metode penelitian yang terdiri dari pendekatan dan jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, objek dan subjek, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

#### A. Rancangan Penelitian

Dalam penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan metode *field research* atau penelitian lapangan. Penelitian kualitatif berfokus pada pemahaman fenomena secara mendalam melalui interaksi langsung dengan subjek dan lingkungan penelitian.<sup>82</sup> Pendekatan ini digunakan karena permasalahan yang diteliti berkaitan dengan peran orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* pada anak, yang memerlukan pemahaman terhadap perilaku, pandangan, dan pengalaman secara kontekstual.

Dalam penelitian kualitatif, peneliti berperan sebagai instrumen utama.<sup>83</sup> Artinya, peneliti menjadi pihak yang secara langsung mengumpulkan, menafsirkan, dan menganalisis data di lapangan. Agar dapat berfungsi dengan baik sebagai instrumen, peneliti harus memiliki bekal teori, wawasan, serta kepekaan analisis yang memadai.<sup>84</sup> Hal ini diperlukan agar peneliti mampu mengajukan pertanyaan yang relevan, mengamati dengan cermat, menafsirkan

---

<sup>82</sup> Moleong, Lexy J., *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2021), hlm. 6.

<sup>83</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 15.

<sup>84</sup> Creswell, John W., *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018), hlm. 183.

makna di balik ucapan dan tindakan informan, serta menyusun gambaran sosial yang utuh dan bermakna mengenai realitas yang diteliti.

Selain itu, peran peneliti dalam penelitian lapangan juga mencakup kemampuan untuk menjalin hubungan interpersonal yang baik dengan informan, menjaga objektivitas, serta melakukan refleksi kritis terhadap data yang diperoleh.<sup>85</sup> Melalui pendekatan ini, diharapkan hasil penelitian dapat memberikan pemahaman yang mendalam mengenai bentuk pengawasan orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak di Gampong Keude, Kecamatan Pidie Jaya, serta faktor-faktor yang memengaruhinya dalam konteks sosial budaya setempat.

## **B. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Gampong Keudee, Kecamatan Pante Raja, Kabupaten Pidie Jaya. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan relevansi dan representativitas masyarakat setempat terhadap fokus penelitian, sehingga data yang diperoleh diharapkan dapat memberikan gambaran yang akurat dan mendalam mengenai objek penelitian.

## **C. Subjek Penelitian**

Dalam penelitian kualitatif, subjek penelitian merupakan individu atau kelompok yang memiliki pengalaman, pengetahuan, serta keterlibatan langsung terhadap fenomena yang sedang diteliti.<sup>86</sup> Subjek penelitian dipilih secara *purposive* (bertujuan), artinya peneliti secara sengaja menentukan partisipan yang

---

<sup>85</sup> Bungin, Burhan, *Analisis Data Penelitian Kualitatif: Pemahaman Filosofis dan Metodologis ke Arah Penguasaan Model Aplikasi* (Jakarta: Rajawali Pers, 2020), hlm. 71.

<sup>86</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 20.

dianggap paling memahami konteks penelitian dan dapat memberikan informasi yang relevan.

Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah:

1. Kepala Desa Gampong Keude, yang berperan sebagai tokoh masyarakat dan memiliki pengetahuan menyeluruh mengenai kondisi sosial serta pola kehidupan masyarakat di Gampong Keude karna dianggap mampu memberikan informasi yang kontekstual terkait kebiasaan masyarakat, termasuk dalam hal penggunaan *gadget* di lingkungan keluarga.
2. Orang tua yang memiliki anak usia 6–8 tahun di Gampong Keude, Kecamatan Pidie Jaya, berjumlah 38 kepala keluarga (KK). Berdasarkan hasil pendataan awal, jumlah anak usia 6 tahun sebanyak 12 KK, usia 7 tahun sebanyak 13 KK, dan usia 8 tahun sebanyak 13 KK. Dari total tersebut, 5 KK dipilih sebagai subjek penelitian utama untuk dilakukan wawancara mendalam. Pemilihan subjek penelitian dilakukan secara *purposive*, dengan mempertimbangkan keterlibatan aktif orang tua dalam mengawasi dan mendampingi penggunaan *gadget* oleh anak-anak mereka.

Dengan demikian, keseluruhan subjek penelitian ini dianggap mampu memberikan informasi yang komprehensif dan mendalam mengenai peran orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* pada anak usia 6–8 tahun di Gampong Keude, Kecamatan Pidie Jaya.

#### **D. Instrumen Penelitian**

Untuk memperoleh data, yang dilakukan dalam penelitian ini adalah peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

### 1. Observasi

Observasi adalah pengamatan yang dilakukan secara sengaja, sistematis mengenai fenomena sosial dengan gejala-gejala psikis kemudian dilakukan pencatatan.<sup>87</sup> Observasi sebagai alat pengumpulan data dapat dilakukan secara spontan, dapat pula dengan daftar isian yang telah disiapkan sebelumnya. Proses observasi ini dilakukan pada anak. Instrumen lembar observasi aktivitas orang tua dan anak.

### 2. Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data yang melibatkan tanya jawab langsung antara peneliti dan responden, digunakan untuk mendapatkan informasi lebih mendalam dan kualitatif.<sup>88</sup> Dalam hal ini wawancara yang dilakukan adalah wawancara yang semi terstruktur yaitu menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan oleh peneliti, peneliti bisa mengajukan pertanyaan lanjutan atau menyesuaikan dengan kondisi responden. Proses wawancara ini dilakukan terhadap orang tua yang memiliki anak usia 6-8 tahun yang menggunakan *gadget* sebanyak 5 pasang orang tua.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang artinya barang-barang tertulis. Peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah,

---

<sup>87</sup> Joko Subagyo, *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h. 60-61.

<sup>88</sup> Moleong, L. J., *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), h. 186.

dokumen, peraturan-peraturan, catatan harian dan sebagainya.<sup>89</sup> Metode ini melibatkan pengumpulan data dari berbagai dokumen, seperti arsip, catatan, laporan, dan sumber tertulis lainnya. Studi dokumentasi dapat memberikan informasi yang kaya dan mendalam terkait topik penelitian. Dengan adanya dokumentasi ini maka pengumpulan data dan laporan lebih akurat dengan adanya bukti dari wawancara, observasi.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian ini digunakan teknik pengumpulan data yaitu:

##### **1. Observasi**

Observasi merupakan suatu yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.<sup>90</sup> Observasi dilakukan dengan langsung turun kelapangan untuk melengkapi data-data yang penulis perlukan dalam penelitian dan mengamati kondisi di lapangan dengan jumlah anak usia 6 tahun sebanyak 12 KK, usia 7 tahun sebanyak 13 KK, dan usia 8 tahun sebanyak 13 KK. Dari total tersebut, 5 KK dipilih sebagai subjek penelitian utama untuk diobservasi. Observasi ini mengamati pola pengawasan yang dilakukan oleh orang tua terhadap anak

---

<sup>89</sup> Abdurrahmat Fathori, *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), hlm. 105.

<sup>90</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung: ALFABETA, 2016), hlm. 80.

dalam menggunakan *gadget* dan mengamati dampak penggunaan *gadget* pada anak usia 6-8 tahun di di Gampong Keude, Kecamatan Pidie Jaya.

## 2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (interviewee) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu.<sup>91</sup> Teknik wawancara merupakan kegiatan pengumpulan data dan informasi tentang pola pengawasan orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia 6-8 tahun. Wawancara ini melakukan tanya jawab dengan mengajukan beberapa pertanyaan langsung kepada orang tua anak yang berada di Gampong Keude, Kecamatan Pidie Jaya dengan jumlah anak usia 6 tahun sebanyak 12 KK, usia 7 tahun sebanyak 13 KK, dan usia 8 tahun sebanyak 13 KK. Dari total tersebut, 5 KK dipilih sebagai subjek penelitian utama untuk diwawancara lebih dalam.

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel, data ini berupa profil, letak geografis, dokumen dan lain yang diperlukan yang akan dilampirkan. Dengan metode ini, peneliti lakukan dengan cara pengambilan data di di Gampong Keude, Kecamatan Pidie Jaya.

## F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis isi (*content analysis*). Analisis isi merupakan suatu metode penelitian yang secara

---

<sup>91</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan...*, hlm. 82.

sistematis, objektif, dan mendalam digunakan untuk mendeskripsikan isi pesan komunikasi yang tampak maupun yang tersirat.<sup>92</sup> Teknik ini dipandang relevan dalam penelitian kualitatif karena mampu menguraikan data secara rinci melalui proses pengklasifikasian, pengkodean, dan penafsiran pesan yang terkandung dalam dokumen, wawancara, maupun observasi.

Dalam penerapannya, analisis isi dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu :

1. Peneliti melakukan proses reduksi data, yakni memilah data yang dianggap penting dan relevan dengan fokus penelitian.
2. Data yang telah direduksi kemudian dikategorikan sesuai dengan tema-tema tertentu yang telah ditetapkan.
3. Peneliti melakukan interpretasi terhadap data yang telah dikelompokkan dengan memperhatikan konteks penelitian, sehingga makna yang terkandung dalam data dapat tergali secara mendalam.<sup>93</sup>

Proses ini memungkinkan peneliti untuk menyajikan temuan secara sistematis dan objektif, sehingga hasil penelitian memiliki validitas dan kedalaman analisis yang tinggi.

Metode ini sangat sesuai digunakan dalam penelitian yang mengkaji peran orang tua dalam pengawasan penggunaan *gadget* pada anak, karena memungkinkan peneliti untuk menelaah pola komunikasi, perilaku, maupun nilai-nilai yang muncul dari data lapangan. Dengan demikian, analisis isi bukan hanya mendeskripsikan data secara apa adanya, tetapi juga berfungsi untuk menemukan

---

<sup>92</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019), hlm. 220.

<sup>93</sup> Burhan Bungin, *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya* (Jakarta: Kencana, 2017), hlm. 223.

makna yang lebih luas serta relevan dengan fenomena yang diteliti.<sup>94</sup> Pendekatan ini memastikan bahwa interpretasi data dilakukan secara mendalam dan sistematis, sehingga hasil penelitian dapat memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai dinamika pengawasan *gadget* oleh orang tua.



---

<sup>94</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2018), hlm. 246.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

##### 1. Deskripsi Gampong Keudee, Kecamatan Pante Raja, Kabupaten Pidie Jaya

Gampong Keude Pante Raja merupakan salah satu gampong yang berada di Kecamatan Panteraja, Kabupaten Pidie Jaya, Provinsi Aceh. Hingga saat ini, tidak ditemukan catatan sejarah tertulis yang secara spesifik menjelaskan asal-usul pendirian gampong maupun latar belakang penamaan Keude Pante Raja sebagai sebuah entitas desa secara tunggal. Oleh karena itu, sejarah Gampong Keude Pante Raja tidak dapat dilepaskan dari sejarah administratif wilayah Kecamatan Pante Raja dan Kabupaten Pidie Jaya secara umum.

Secara etimologis, istilah “*keude*” dalam bahasa Aceh bermakna pasar atau pusat aktivitas ekonomi masyarakat. Penamaan Keude Panteraja mengindikasikan bahwa wilayah ini sejak dahulu memiliki fungsi strategis sebagai pusat kegiatan perdagangan atau pusat aktivitas sosial-ekonomi masyarakat pada tingkat lokal. Hal ini memperkuat dugaan bahwa Gampong Keude Pante Raja memiliki peran historis sebagai simpul interaksi masyarakat, baik dalam bidang ekonomi, sosial, maupun administrasi.

##### 2. Letak Geografis dan Kondisi Wilayah

Gampong Keude Pante Raja secara geografis terletak di wilayah dataran rendah Kecamatan Pante Raja. Secara administratif, Gampong Keude

Pante Raja memiliki batas wilayah sebagai berikut: di sebelah utara berbatasan langsung dengan laut, di sebelah selatan berbatasan dengan Simpang Masjid, di sebelah timur berbatasan dengan Gampong Meunasah Hagu, serta di sebelah barat berbatasan dengan Gampong Tu. Letak geografis ini menjadikan Gampong Keude Pante Raja berada pada posisi yang cukup strategis, baik dari sisi akses wilayah maupun aktivitas sosial dan ekonomi masyarakat.

Wilayah Gampong Keude Pante Raja terdiri atas kawasan permukiman penduduk, lahan pertanian, serta fasilitas umum gampong yang menunjang kehidupan sosial masyarakat. Kondisi wilayah yang relatif datar dengan kedekatan pada kawasan laut memberikan pengaruh terhadap mata pencaharian masyarakat, terutama pada sektor perikanan rakyat, perdagangan kecil, dan pertanian. Selain itu, keberadaan simpang dan jalur penghubung antarwilayah turut mendukung mobilitas penduduk dan aktivitas ekonomi gampong.

Kondisi geografis tersebut memengaruhi pola kehidupan masyarakat Gampong Keude Pante Raja yang cenderung bersifat komunal, dengan interaksi sosial yang erat dan budaya gotong royong yang masih terjaga. Ketergantungan masyarakat terhadap sumber daya alam lokal serta lingkungan sekitar menjadi faktor penting dalam membentuk karakter sosial, ekonomi, dan budaya masyarakat setempat.

### 3. Aparatur Pemerintahan Gampong

Penyelenggaraan pemerintahan di Gampong Keude Pante Raja dipimpin oleh Keuchik sebagai kepala pemerintahan gampong. Dalam menjalankan tugasnya, Keuchik dibantu oleh perangkat gampong sesuai dengan struktur pemerintahan yang berlaku di Aceh.

Aparatur pemerintahan gampong terdiri atas:

- a. Keuchik, sebagai pimpinan pemerintahan gampong.
- b. Sekretaris Gampong, yang bertanggung jawab atas administrasi pemerintahan.
- c. Kepala Urusan (Kaur), meliputi Kaur Pemerintahan, Kaur Pembangunan, dan Kaur Keuangan.
- d. Kepala Dusun, yang menjalankan fungsi pelayanan dan pembinaan masyarakat di wilayah dusunnya masing-masing.
- e. Tuha Peut Gampong, sebagai lembaga permusyawaratan yang berfungsi memberikan pertimbangan dan pengawasan terhadap kebijakan pemerintahan gampong.

Selain itu, terdapat unsur pendukung seperti Imum Meunasah, tokoh adat, dan tokoh masyarakat yang berperan aktif dalam pembinaan keagamaan, sosial, dan adat istiadat masyarakat gampong.

### 4. Kondisi Sosial, Keagamaan, dan Pendidikan Masyarakat

Masyarakat Gampong Keude Pante Raja memiliki kehidupan sosial yang menjunjung tinggi nilai gotong royong, musyawarah, dan solidaritas sosial.

Aktivitas keagamaan berlangsung secara aktif dengan meunasah sebagai pusat kegiatan ibadah, pendidikan keagamaan, serta pembinaan moral masyarakat.

Dalam bidang pendidikan, masyarakat gampong menunjukkan kepedulian terhadap pendidikan formal dan nonformal. Peran keluarga, aparat gampong, dan tokoh masyarakat menjadi faktor penting dalam mendukung pembinaan generasi muda.

#### **B. Peran Orang Tua dalam Mengawasi Jadwal Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia 6-8 Tahun di Gampong Keudee, Kecamatan Pante Raja, Kabupaten Pidie Jaya**

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di Gampong Keudee, diketahui bahwa peran orang tua dalam mengawasi jadwal penggunaan *gadget* pada anak usia 6-8 tahun telah dilakukan, namun menunjukkan variasi dalam hal konsistensi, bentuk pengawasan, dan penerapan aturan waktu. Pengawasan yang dilakukan orang tua umumnya berupa pengaturan durasi, pembagian waktu penggunaan *gadget* ke dalam beberapa sesi, serta penetapan aturan waktu tertentu, meskipun pendampingan langsung tidak selalu dilakukan secara penuh.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian orang tua telah menerapkan pengawasan penggunaan *gadget* secara relatif konsisten. Ibu NY, misalnya, menyampaikan bahwa ia mengatur waktu penggunaan *gadget* anak dengan membaginya ke dalam beberapa sesi dalam sehari. Ia menyatakan, “Biasanya

saya kasih waktu setelah pulang sekolah satu jam, sore satu jam, dan malam satu jam. Kalau sudah habis waktunya, gadget saya ambil.”<sup>95</sup>

Pembagian waktu ini dilakukan agar anak tidak menggunakan *gadget* secara berlebihan dan tetap memiliki waktu untuk belajar serta beristirahat. Ibu NY juga menegaskan bahwa aturan waktu yang jelas membuat anak terbiasa disiplin. Ia menuturkan, “Anak saya sudah tahu jadwalnya, jadi kalau sudah waktunya berhenti, dia nurut.”<sup>96</sup>

Hal serupa disampaikan oleh Ibu RM, yang juga mengatur durasi penggunaan gadget anak sekitar dua hingga tiga jam per hari dengan pembagian waktu yang sama. Ia mengungkapkan, “Saya atur waktunya, biasanya setelah pulang sekolah satu jam, sore satu jam, dan malam satu jam. Kalau sudah cukup, *gadgetnya* saya minta.”<sup>97</sup>

Menurutnya, aturan tersebut dibuat untuk menjaga keseimbangan antara waktu bermain *gadget*, belajar, dan istirahat. Ibu RM menegaskan, “Kalau sudah lewat dari waktu yang saya tentukan, tidak boleh main lagi *gadget*, supaya tidak mengganggu belajar dan waktu tidur.”<sup>98</sup> Pengawasan yang konsisten ini berdampak pada kepatuhan anak, di mana anak umumnya berhenti menggunakan *gadget* ketika waktunya habis.

---

<sup>95</sup> Hasil wawancara dengan ibu NY Selaku Orangtua dari TR, Pada Tanggal 15 Desember 2026, pukul 12.44 WIB.

<sup>96</sup> Hasil Wawancara dengan ibu NY Selaku Orangtua dari TR, Pada Tanggal 15 Desember 2026, pukul 12.44 WIB.

<sup>97</sup> Hasil Wawancara dengan ibu RH Selaku Orangtua dari KA, Pada Tanggal 16 Desember 2026, pukul 16.40 WIB.

<sup>98</sup> Hasil Wawancara dengan ibu RH Selaku Orangtua dari KA, Pada Tanggal 16 Desember 2026, pukul 16.40 WIB.

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan anak-anak dari orang tua yang menerapkan aturan secara konsisten. Salah satu anak menyampaikan bahwa ia sudah mengetahui jadwal bermain *gadget* yang ditetapkan oleh orang tuanya. Anak tersebut mengatakan bahwa ia biasanya berhenti bermain *gadget* ketika waktunya habis karena *gadget* akan diambil oleh orang tua. Hal ini menunjukkan bahwa kejelasan aturan dan ketegasan orang tua berpengaruh terhadap terbentuknya disiplin anak dalam penggunaan *gadget*.

Sementara itu, pada beberapa keluarga lainnya, pengawasan penggunaan *gadget* telah dilakukan, namun belum sepenuhnya konsisten. Ibu NYS mengungkapkan bahwa pendampingan terhadap anak saat menggunakan *gadget* masih bersifat situasional. Ia menyatakan, “Terkadang saya jaga, tapi kadang juga tidak, tergantung kondisi di rumah.”<sup>99</sup>

Terkait durasi penggunaan *gadget*, ia menjelaskan bahwa waktu penggunaan belum ditentukan secara pasti setiap hari. Ia mengatakan, “Kalau pulang sekolah biasanya main sebentar, kalau malam mulai jam tujuh sampai jam delapan, kadang setengah sembilan.”<sup>100</sup> Ketidak teraturan ini berdampak pada kepatuhan anak, sebagaimana diakui oleh Ibu NYS, “Tidak selalu, kadang masih minta main lagi.”<sup>101</sup>

Hal yang hampir serupa juga ditemukan pada keluarga Ibu AM. Ia menyampaikan bahwa pengawasan dilakukan dengan cukup terstruktur, namun

---

<sup>99</sup> Hasil Wawancara dengan Ibu NYS. Selaku Orangtua dari MA, Pada Tanggal 16 Desember 2026, Pukul 14.40 WIB.

<sup>100</sup> Hasil Wawancara dengan Ibu NY S. Selaku Orangtua dari MA, Pada Tanggal 16 Desember 2026, Pukul 14.40 WIB.

<sup>101</sup> Hasil Wawancara dengan Ibu NYS. Selaku Orangtua dari MA, Pada Tanggal 16 Desember 2026, Pukul 14.40 WIB.

kepatuhan anak belum sepenuhnya konsisten. Ibu AM menjelaskan bahwa ia telah menetapkan aturan waktu penggunaan *gadget*, yaitu siang hari pukul 13.00–14.00 dan malam hari pukul 19.30-20.30. Namun demikian, ia mengakui, “Kadang sore juga dipakai.”<sup>102</sup> Hal ini menunjukkan bahwa meskipun aturan telah dibuat, penerapannya masih memerlukan pengawasan yang lebih intensif agar anak terbiasa mematuhi jadwal yang telah ditetapkan. Anak dari keluarga ini juga mengungkapkan bahwa ia terkadang masih menggunakan *gadget* di luar jadwal yang ditentukan, terutama ketika orang tua sedang sibuk.

Berbeda dengan informan lainnya, hasil wawancara dengan Ibu SL menunjukkan bahwa pengawasan penggunaan *gadget* pada anak masih tergolong rendah. Ibu SL menyampaikan bahwa pengawasan jarang dilakukan secara langsung. Ia mengatakan, “Kadang saya awasi, tapi lebih sering tidak.”<sup>103</sup> Selain itu, ia juga mengungkapkan bahwa tidak ada batasan waktu yang jelas dalam penggunaan *gadget*. Ia menyatakan, “Tidak tentu, tergantung situasi.”<sup>104</sup>

Ketika ditanya mengenai aturan waktu, Ibu SL menjawab, “Tidak ada aturan waktu.” Ketiadaan aturan ini berdampak pada kebiasaan anak yang menggunakan *gadget* atau *Tablet* tanpa batasan waktu yang jelas. Anak yang diwawancarai mengaku bermain *gadget* sesuai keinginannya dan berhenti hanya ketika merasa bosan atau diminta oleh orang tua.

---

<sup>102</sup> Hasil Wawancara dengan Ibu AM. Selaku Orangtua dari MZ, Pada Tanggal 15 Desember 2026, Pukul 15.05 WIB.

<sup>103</sup> Hasil Wawancara dengan Ibu SL. Selaku Orangtua dari MAK, Pada Tanggal 15 Desember 2026, Pukul 09.28 WIB.

<sup>104</sup> Hasil Wawancara dengan Ibu SL. Selaku Orangtua dari MAK, Pada Tanggal 15 Desember 2026, Pukul 09.28 WIB.

Berdasarkan keseluruhan hasil observasi dan wawancara dengan orang tua serta anak usia 6-8 tahun di Gampong Keude, dapat dipahami bahwa peran orang tua dalam mengawasi jadwal penggunaan *gadget* telah dijalankan, namun dengan tingkat konsistensi yang berbeda-beda. Pola pengawasan yang diterapkan orang tua umumnya mencakup pengaturan durasi, pembagian waktu penggunaan *gadget*, serta penetapan aturan waktu tertentu. Akan tetapi, efektivitas pengawasan tersebut sangat ditentukan oleh konsistensi orang tua dalam menerapkan aturan serta intensitas pendampingan yang dilakukan.

Orang tua yang memiliki aturan waktu yang jelas dan menerapkannya secara tegas cenderung mampu mengontrol penggunaan *gadget* anak dengan lebih baik. Hal ini terlihat dari kepatuhan anak terhadap jadwal penggunaan *gadget* serta kesediaan anak untuk berhenti bermain ketika waktu telah habis. Sebaliknya, pada keluarga yang pengawasannya masih bersifat situasional, durasi penggunaan *gadget* yang tidak teratur, serta kurangnya ketegasan dalam penerapan aturan, anak menunjukkan kecenderungan untuk meminta tambahan waktu dan menggunakan *gadget* di luar jadwal yang telah ditentukan. Kondisi ini menunjukkan bahwa keberadaan aturan saja belum cukup apabila tidak diikuti dengan pengawasan yang berkelanjutan.

Selain itu, hasil wawancara dengan anak memperlihatkan bahwa anak-anak yang dibiasakan dengan jadwal penggunaan *gadget* yang teratur memiliki pemahaman yang lebih baik mengenai batasan waktu bermain *gadget*. Anak-anak tersebut cenderung mengetahui kapan waktu bermain *gadget* diperbolehkan dan kapan harus berhenti. Sebaliknya, anak yang tidak memiliki aturan waktu yang

jelas cenderung menggunakan *gadget* berdasarkan keinginan sendiri dan berhenti bermain tanpa adanya batasan yang pasti. Hal ini memperlihatkan bahwa keterlibatan orang tua dalam mengawasi jadwal penggunaan *gadget* berpengaruh langsung terhadap pembentukan kebiasaan dan kedisiplinan anak.

Dengan demikian, pembahasan ini menunjukkan bahwa pengawasan orang tua terhadap penggunaan *gadget* anak usia 6-8 tahun di Gampong Keude tidak hanya berkaitan dengan keberadaan aturan waktu, tetapi juga pada konsistensi penerapan aturan tersebut serta keterlibatan orang tua dalam mendampingi anak. Semakin jelas aturan yang ditetapkan dan semakin konsisten pengawasan yang dilakukan, semakin terkontrol pula penggunaan *gadget* pada anak. Sebaliknya, pengawasan yang tidak teratur berpotensi menyebabkan penggunaan *gadget* yang berlebihan dan kurang terarah dalam kehidupan sehari-hari anak.

### **C. Peran Orang Tua dalam Mengawasi Jenis Aplikasi *Gadget* yang Digunakan Anak Usia 6-8 Tahun di Gampong Keudee, Kecamatan Pante Raja, Kabupaten Pidie Jaya**

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan para orang tua di Gampong Keude, diketahui bahwa pengawasan terhadap jenis aplikasi *gadget* yang digunakan anak usia 6-8 tahun telah dilakukan, meskipun dengan pola, tingkat ketegasan, dan konsistensi yang berbeda-beda. Secara umum, orang tua menunjukkan keterlibatan dalam menentukan aplikasi yang boleh digunakan anak, baik melalui pemilihan langsung oleh orang tua maupun dengan bantuan anggota keluarga lain, seperti saudara kandung yang lebih dewasa. Bentuk pengawasan ini

dilakukan sebagai upaya untuk melindungi anak dari konten digital yang tidak sesuai dengan usia dan perkembangan mereka.

Sebagian orang tua menunjukkan peran yang cukup dominan dalam pemilihan dan pemilahan aplikasi. Hal ini terlihat dari pernyataan Ibu NYS yang menegaskan bahwa seluruh aplikasi pada *gadget* anak dipilih langsung oleh dirinya sebagai orang tua. Ia menyampaikan, “Yang pilih aplikasi itu saya sendiri,”<sup>105</sup> serta menambahkan bahwa aplikasi yang digunakan telah dipilah sesuai dengan usia anak, “Iya, saya pilah aplikasinya, yang sesuai umur anak saja.”<sup>106</sup>

Pernyataan tersebut menunjukkan adanya kesadaran orang tua untuk berperan aktif sebagai pengendali utama dalam akses digital anak. Namun demikian, meskipun aplikasi telah dipilih oleh orang tua, dalam praktiknya anak terkadang masih mencoba menggunakan aplikasi lain dalam waktu singkat, sebagaimana diakui oleh Ibu NYS, “Kadang anak pakai aplikasi lain sebentar.”<sup>107</sup> Hal ini mengindikasikan bahwa kontrol awal saja belum sepenuhnya menjamin anak tidak mengakses aplikasi di luar ketentuan tanpa pengawasan lanjutan.

Berbeda dengan pola tersebut, pengawasan terhadap jenis aplikasi pada sebagian keluarga dilakukan dengan melibatkan anggota keluarga lain. Ibu RM menjelaskan bahwa pemilihan aplikasi pada *gadget* anak sebagian besar dilakukan

---

<sup>105</sup> Hasil Wawancara dengan Ibu NYS. Selaku Orangtua dari MA, Pada Tanggal 16 Desember 2026, Pukul 14.40 WIB.

<sup>106</sup> Hasil Wawancara dengan Ibu NYS. Selaku Orangtua dari MA. Pada Tanggal 16 Desember 2026, Pukul 14.40 WIB.

<sup>107</sup> Hasil Wawancara dengan Ibu NYS. Selaku Orangtua dari MA, Pada Tanggal 16 Desember 2026, Pukul 14.40 WIB.

oleh abang dari anak tersebut. Ia menyatakan, “Yang memilih aplikasi itu abangnya.”<sup>108</sup>

Meskipun demikian, orang tua tetap memegang peran penting dalam memberikan batasan dan aturan penggunaan aplikasi. Ibu RM menegaskan, “Yang dipilih abangnya, tapi yang kasih peraturan boleh atau tidaknya itu ibu.”<sup>109</sup> Bahkan, ia juga menyebutkan adanya aplikasi tertentu yang tidak diizinkan untuk digunakan anak, yang ditandai dengan jawaban tegas, “Ada.”<sup>110</sup> Pola ini menunjukkan adanya kerja sama dalam keluarga dalam mengawasi penggunaan *gadget* anak, meskipun pengawasan langsung oleh orang tua belum sepenuhnya dominan.

Sementara itu, hasil wawancara dengan Ibu NY menunjukkan bahwa pengawasan jenis aplikasi dilakukan berdasarkan pertimbangan subjektif orang tua tanpa pemilahan yang terstruktur. Ia menyebutkan bahwa anak menggunakan aplikasi permainan dan hiburan seperti game kucing, *Candy Crush*, *Runner Escape*, *Piano Fire*, serta aplikasi YouTube dan TikTok. Ia menyatakan, “Aplikasi yang dipakai itu game-game anak, aplikasi hiburan seperti game kucing, *Candy Crush*, sama nonton YouTube dan TikTok.”<sup>111</sup>

<sup>108</sup> Hasil Hasil Wawancara dengan ibu RH Selaku Orangtua dari KA Pada Tanggal 16 Desember 2026, pukul 16.40 WIB.

<sup>109</sup> Hasil Hasil Wawancara dengan ibu RH Selaku Orangtua dari KA Anak Pada Tanggal 16 Desember 2026, pukul 16.40 WIB.

<sup>110</sup> Hasil Hasil Wawancara dengan ibu RH Selaku Orangtua dari KA Pada Tanggal 16 Desember 2026, pukul 16.40 WIB.

<sup>111</sup> Hasil Wawancara dengan ibu NY Selaku Orangtua dari TR, Pada Tanggal 15 Desember 2026, pukul 12.44 WIB.

Terkait pemilahan usia, ia mengungkapkan, “Tidak ada pemilahan khusus, yang penting saya tahu aplikasinya dan menurut saya aman untuk anak.”<sup>112</sup> Kondisi ini menunjukkan bahwa pengawasan lebih bersifat kepercayaan dan kontrol awal, tanpa adanya pembatasan yang jelas dan tertulis mengenai jenis aplikasi yang boleh dan tidak boleh digunakan anak.

Pengawasan yang lebih ketat terlihat pada praktik yang dilakukan oleh Ibu SL Ia menyampaikan bahwa aplikasi dan tontonan yang digunakan anak telah dipilih dan diunduh terlebih dahulu oleh orang tua. Ia menjelaskan, “Aplikasinya sudah saya download terlebih dahulu, begitu juga tontonan di YouTube, sudah saya download.”<sup>113</sup>

Selain itu, Ibu SL juga menyatakan adanya larangan terhadap aplikasi tertentu yang dianggap tidak sesuai dengan usia anak. Pola pengawasan ini menunjukkan adanya upaya preventif dari orang tua untuk membatasi akses anak hanya pada konten yang telah disaring, sehingga risiko anak terpapar konten negatif dapat diminimalkan.

Hal serupa juga terlihat pada pengawasan yang dilakukan oleh Ibu AM. Ia menegaskan bahwa pemilihan aplikasi sepenuhnya dilakukan oleh orang tua agar tetap sesuai dengan usia anak, “Yang pilih aplikasinya orang tua, biar kita tahu apa yang dipakai anak.”<sup>114</sup> Ibu AM secara tegas melarang penggunaan aplikasi media sosial tertentu seperti TikTok dan Instagram karena dinilai belum sesuai

---

<sup>112</sup> Hasil Wawancara dengan ibu NYSelaku Orangtua dari TR, Pada Tanggal 15 Desember 2026, pukul 12.44 WIB.

<sup>113</sup> Hasil Wawancara dengan Ibu SH Selaku Orangtua dari MAK Pada Tanggal 15 Desember 2026, Pukul 09.28 WIB.

<sup>114</sup> Hasil Wawancara dengan Ibu AM. Selaku Orangtua dari MZ, Pada Tanggal 15 Desember 2026, Pukul 15.05 WIB.

untuk anak usia dini. Ia menyampaikan, “Kalau TikTok sama Instagram tidak saya kasih, belum cocok untuk anak kecil.”<sup>115</sup>

Namun demikian, anak masih diperbolehkan menggunakan YouTube dengan pengawasan khusus melalui aplikasi YouTube Kids, sebagaimana ia ungkapkan, “Kalau YouTube pakai yang YouTube Kids saja, biar lebih aman.”<sup>116</sup> Pengawasan ini menunjukkan adanya kesadaran orang tua dalam membedakan jenis aplikasi hiburan yang relatif aman dan aplikasi yang berpotensi membawa dampak negatif bagi anak.

Hasil wawancara dengan TR, anak dari ibu NY juga memperkuat temuan tersebut. Sebagian anak menyatakan bahwa mereka hanya menggunakan aplikasi yang sudah ada di *gadget* dan tidak mengunduh sendiri aplikasi baru. Salah satu anak menyampaikan, “Saya main game yang ada saja, tidak boleh download sendiri.”<sup>117</sup>

MAK anak dari Ibu SL menyebutkan bahwa orang tua melarang penggunaan aplikasi tertentu, “Mamak nggak kasih main TikTok, katanya belum boleh.”<sup>118</sup> Pernyataan anak-anak ini menunjukkan bahwa aturan yang diberikan oleh orang tua cukup dipahami oleh anak, meskipun dalam beberapa situasi anak masih menggunakan *gadget* tanpa pendampingan langsung.

Berdasarkan keseluruhan uraian hasil observasi dan wawancara dengan orang tua serta anak, dapat dipahami bahwa peran orang tua dalam mengawasi

---

<sup>115</sup> Hasil Wawancara dengan Ibu AM. Selaku Orangtua dari MZ, Pada Tanggal 15 Desember 2025, Pukul 15.05 WIB.

<sup>116</sup> Hasil Wawancara dengan Ibu AM. Selaku Orangtua dari MZ, Pada Tanggal 15 Desember 2025, Pukul 15.05 WIB.

<sup>117</sup> Hasil observasi dengan anak usia 6-8 tahun, TR, Pada Tanggal 15 Desember 2025.

<sup>118</sup> Hasil observasi dengan anak usia 6-8 tahun, MAK, Pada Tanggal 15 Desember 2025.

jenis aplikasi *gadget* yang digunakan anak usia 6-8 tahun di Gampong Keude telah dijalankan dengan berbagai pola. Sebagian orang tua menunjukkan pengawasan yang aktif dan terarah melalui pemilihan, pemilahan, serta pembatasan aplikasi secara jelas, sementara sebagian lainnya masih mengandalkan kontrol awal dan kepercayaan tanpa pemilahan yang tegas. Keterlibatan anak dalam memahami aturan penggunaan aplikasi juga dipengaruhi oleh konsistensi orang tua dalam menerapkan pengawasan tersebut.

Dengan demikian, pembahasan ini menunjukkan bahwa pengawasan terhadap jenis aplikasi *gadget* tidak hanya bergantung pada siapa yang memilih aplikasi, tetapi juga pada konsistensi orang tua dalam menerapkan aturan, memberikan pendampingan, serta melakukan evaluasi berkelanjutan terhadap penggunaan *gadget* anak. Semakin jelas dan konsisten pengawasan yang dilakukan, semakin kecil peluang anak mengakses aplikasi yang tidak sesuai dengan usia dan tahap perkembangannya.

#### **D. Peran Orang Tua dalam Mengawasi Isi Aplikasi *Gadget* yang Digunakan Anak Usia 6-8 Tahun di Gampong Keude, Kecamatan Pante Raja, Kabupaten Pidie Jaya**

Berdasarkan hasil observasi di Gampong Keude, diketahui bahwa pengawasan terhadap isi aplikasi *gadget* yang digunakan anak usia 6-8 tahun telah dilakukan, meskipun dengan tingkat intensitas dan konsistensi yang berbeda-beda. Secara umum, orang tua menunjukkan kepedulian terhadap konten yang diakses anak melalui *gadget*, baik berupa video, permainan, maupun media digital lainnya. Kepedulian tersebut tercermin melalui pemeriksaan isi aplikasi, pendampingan

saat anak menggunakan *gadget*, serta pemberian teguran atau sanksi ketika anak mengakses konten yang tidak sesuai dengan usia.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian orang tua lebih menekankan pengawasan melalui pemeriksaan isi aplikasi yang digunakan anak. Salah satunya disampaikan oleh Ibu NYS yang menyatakan bahwa ia sering memeriksa konten yang diakses anaknya. Ia mengungkapkan, “Sering saya periksa isi aplikasi yang dipakai anak.”<sup>119</sup>

Pemeriksaan ini dilakukan untuk memastikan bahwa video, permainan, maupun konten lain yang diakses anak tidak mengandung unsur yang bertentangan dengan nilai dan norma yang berlaku. Namun demikian, Ibu NYS juga mengakui bahwa pendampingan langsung belum selalu dapat dilakukan karena keterbatasan waktu. Ia menyampaikan, “Tidak, saya tidak selalu mendampingi.”<sup>120</sup> Kondisi ini menunjukkan bahwa pengawasan lebih banyak dilakukan setelah anak menggunakan *gadget*, sehingga bersifat reaktif.

Pola pengawasan yang hampir serupa juga terlihat pada praktik yang dilakukan oleh Ibu NY dan Ibu AM. Kedua orang tua ini menegaskan bahwa pemeriksaan terhadap isi aplikasi dilakukan secara rutin. Ibu NY menyatakan, “Selalu saya periksa,”<sup>121</sup> sementara Ibu AM menegaskan dengan jawaban singkat, “Selalu.”<sup>122</sup> Pemeriksaan tersebut dilakukan untuk memastikan bahwa anak tidak

---

<sup>119</sup> Hasil Wawancara dengan Ibu NYS. Selaku Orangtua dari MA, pada Tanggal 16 Desember 2026, Pukul 14.40 WIB.

<sup>120</sup> Hasil Wawancara dengan Ibu NYS. Selaku Orangtua dari MA, Pada Tanggal 16 Desember 2026, Pukul 14.40 WIB.

<sup>121</sup> Hasil Wawancara dengan Ibu NY Selaku Orangtua dari TR, Pada Tanggal 15 Desember 2026, pukul 12.44 WIB.

<sup>122</sup> Hasil Wawancara dengan Ibu AM Selaku Orangtua dari MZ, Pada Tanggal 15 Desember 2026, Pukul 15.05 WIB.

mengakses konten yang mengandung unsur kekerasan, bahasa kasar, maupun konten dewasa. Meskipun demikian, keduanya juga mengakui bahwa pendampingan langsung belum dilakukan secara konsisten. Ibu NY menyampaikan, “Kadang ada, kadang tidak,”<sup>123</sup> sedangkan Ibu AM menyatakan secara tegas, “Tidak.”<sup>124</sup> Hal ini menunjukkan bahwa sebagian orang tua lebih menekankan kontrol isi aplikasi daripada pendampingan aktif selama anak menggunakan *gadget*.

Berbeda dengan pola tersebut, Ibu RH menunjukkan bentuk pengawasan yang lebih menitikberatkan pada pendampingan langsung. Ia menyampaikan bahwa dirinya tidak pernah secara khusus memeriksa isi aplikasi yang digunakan anak. Ia mengungkapkan, “Tidak pernah,”<sup>125</sup> namun hal ini disebabkan karena anak lebih sering menggunakan *gadget* di dekat orang tua. Ibu RH menjelaskan, “Iya, karena anak sering di samping saya.”<sup>126</sup>

Pendampingan langsung ini menjadi bentuk pengawasan utama yang dilakukan untuk memastikan anak tidak membuka konten yang tidak sesuai dengan usia. Ketika anak mengakses konten yang kurang pantas, Ibu RH memberikan respons berupa nasihat dan teguran. Ia menyampaikan, “Saya nasehati, kadang sesekali saya marahi biar tidak diulang.”<sup>127</sup> Pola ini menunjukkan bahwa pendampingan langsung dapat menjadi alternatif pengawasan yang cukup

---

<sup>123</sup> Hasil Wawancara dengan Ibu NY Selaku Orangtua dari TR Pada Tanggal 15 Desember 2026, pukul 12.44 WIB.

<sup>124</sup> Hasil Wawancara dengan Ibu AM Selaku Orangtua dari MZ, pada Tanggal 15 Desember 2026, Pukul 15.05 WIB.

<sup>125</sup> Hasil Hasil Wawancara dengan ibu RH Selaku Orangtua dari KA Pada Tanggal 16 Desember 2026, pukul 16.40 WIB.

<sup>126</sup> Hasil Hasil Wawancara dengan ibu RH Selaku Orangtua dari KA, Pada Tanggal 16 Desember 2026, pukul 16.40 WIB.

<sup>127</sup> Hasil Hasil Wawancara dengan ibu RH Selaku Orangtua dari KA Pada Tanggal 16 Desember 2026, pukul 16.40 WIB.

efektif, meskipun tetap perlu diimbangi dengan pemeriksaan konten secara berkala.

Sementara itu, Ibu SH menerapkan pengawasan melalui kombinasi pemeriksaan konten, pendampingan situasional, serta pemberian sanksi. Ia menyampaikan bahwa dirinya pernah memeriksa isi aplikasi yang digunakan anak. Ia menyatakan, “Pernah.”<sup>128</sup> Namun, pemeriksaan tersebut belum dilakukan secara rutin. Dalam hal pendampingan, Ibu SH mengungkapkan, “Kadang iya, kadang tidak,”<sup>129</sup> yang menunjukkan bahwa keterlibatan orang tua masih dipengaruhi oleh aktivitas sehari-hari. Ketika anak diketahui membuka konten yang tidak sesuai, Ibu SH memberikan sanksi yang cukup tegas. Ia menyampaikan, “Saya marahi, dan nggak boleh pegang HP seharian.”<sup>130</sup> Tindakan ini dilakukan sebagai bentuk pembatasan sekaligus efek jera agar anak tidak mengulangi perilaku yang sama.

Hasil wawancara dengan anak usia 6-8 tahun di Gampong Keude turut memperkuat temuan tersebut. Sebagian anak menyatakan bahwa orang tua sering menegur ketika mereka menonton atau membuka konten yang tidak diperbolehkan. Salah satu anak, MA anak dari Ibu NY mengatakan, “Kalau nonton yang aneh-aneh, mamak marah.”<sup>131</sup>

<sup>128</sup> Hasil Wawancara dengan Ibu SL. Selaku Orangtua dari MAK, Pada Tanggal 15 Desember 2026, Pukul 09.28 WIB.

<sup>129</sup> Hasil Wawancara dengan Ibu SL. Selaku Orangtua dari MAK, Pada Tanggal 15 Desember 2026, Pukul 09.28 WIB.

<sup>130</sup> Hasil Wawancara dengan Ibu SL. Selaku Orangtua dari MAK, Pada Tanggal 15 Desember 2026, Pukul 09.28 WIB.

<sup>131</sup> Hasil observasi dengan anak usia 6-8 tahun, MAK Pada Tanggal 15 Desember 2025.

KA, anak dari Ibu RM menyampaikan bahwa orang tua membatasi konten yang boleh ditonton, “gak boleh nonton video yang bukan kartun.”<sup>132</sup> Selain itu, beberapa anak juga menyebutkan bahwa ketika melanggar aturan, *gadget* akan diambil oleh orang tua. TR anak dari ibu AM menyatakan, “Kalau bandel, HP diambil.”<sup>133</sup>

Pernyataan anak-anak ini menunjukkan bahwa aturan dan pengawasan yang diberikan orang tua cukup dipahami oleh anak, meskipun belum selalu disertai pendampingan secara intensif.

Berdasarkan keseluruhan uraian hasil observasi dan wawancara dengan orang tua serta anak, dapat dipahami bahwa peran orang tua dalam mengawasi isi aplikasi *gadget* yang digunakan anak usia 6-8 tahun di Gampong Keude telah dijalankan dalam berbagai bentuk. Pengawasan umumnya dilakukan melalui pemeriksaan isi aplikasi, pendampingan langsung, serta pemberian teguran dan sanksi ketika anak mengakses konten yang tidak sesuai. Namun, pengawasan tersebut belum sepenuhnya terintegrasi dan konsisten. Sebagian orang tua lebih menekankan pemeriksaan konten tanpa pendampingan, sementara sebagian lainnya mengandalkan pendampingan langsung tanpa pemeriksaan teknis yang rutin.

Dengan demikian, pembahasan ini menunjukkan bahwa pengawasan terhadap isi aplikasi *gadget* pada anak usia dini masih cenderung bersifat reaktif, yaitu dilakukan setelah anak mengakses konten tertentu. Agar pengawasan menjadi lebih optimal, diperlukan keseimbangan antara pemeriksaan isi aplikasi,

---

<sup>132</sup> Hasil observasi dengan anak usia 6-8 tahun, KA Pada Tanggal 15 Desember 2025.

<sup>133</sup> Hasil observasi dengan anak usia 6-8 tahun, TR, Pada Tanggal 15 Desember 2025.

pendampingan langsung, serta edukasi kepada anak mengenai penggunaan *gadget* yang bijak. Konsistensi orang tua dalam menerapkan aturan dan mendampingi anak menjadi faktor penting dalam membentuk kebiasaan digital yang sehat, aman, dan bertanggung jawab sejak usia dini.



## BAB V

### PENUTUP

Pada akhir dari pembahasan skripsi ini, peneliti dapat mengambil beberapa kesimpulan dan saran yang diperoleh berdasarkan hasil analisis, yang disesuaikan dengan tujuan pembahasan dalam penulisan skripsi ini terkait Peran orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* pada anak di gampong keude kecamatan pante raja kabupaten pidie jaya

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang didasarkan pada rumusan masalah, maka dapat disimpulkan bahwa peran orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* pada anak di Gampong Keudee, Kecamatan Pante Raja, Kabupaten Pidie Jaya sudah terlaksana, meskipun belum sepenuhnya optimal. Peran orang tua tersebut terlihat dalam pengawasan terhadap jadwal penggunaan gadget, jenis aplikasi yang digunakan, serta isi aplikasi yang diakses oleh anak.

1. Peran orang tua dalam mengawasi jadwal penggunaan *gadget* pada anak usia 6–8 tahun di Gampong Keudee telah dilakukan, terutama melalui penetapan durasi dan aturan waktu penggunaan *gadget*. Sebagian besar orang tua menetapkan jadwal tertentu, seperti setelah pulang sekolah, sore hari, dan malam hari, serta anak cenderung mematuhi aturan tersebut. Namun, pengawasan yang dilakukan masih lebih dominan bersifat tidak langsung karena tidak selalu disertai dengan pendampingan aktif saat anak menggunakan *gadget*. Kurangnya konsistensi dan pengawasan langsung

menyebabkan efektivitas pengaturan jadwal belum optimal, sehingga diperlukan peningkatan keterlibatan dan konsistensi orang tua agar pengawasan jadwal penggunaan *gadget* dapat lebih mendukung perkembangan anak secara sehat.

2. Orang tua di Gampong Keudee telah berperan dalam mengawasi jenis aplikasi *gadget* yang digunakan anak usia 6–8 tahun, terutama dengan cara memilih dan mengunduh aplikasi yang digunakan anak. Orang tua pada umumnya mengetahui jenis aplikasi yang digunakan, seperti permainan dan aplikasi hiburan, serta sebagian telah melakukan pemilahan aplikasi sesuai usia anak. Namun, pengawasan tersebut belum sepenuhnya optimal karena masih terdapat orang tua yang tidak menetapkan larangan secara tegas terhadap aplikasi tertentu dan belum konsisten dalam melakukan pendampingan. Oleh karena itu, peran orang tua perlu diperkuat melalui peningkatan ketegasan dalam membatasi aplikasi yang tidak sesuai dan pemahaman yang lebih baik tentang keamanan digital anak.
3. Orang tua juga telah menunjukkan kepedulian dalam mengawasi isi aplikasi *gadget* yang digunakan anak usia 6–8 tahun dengan cara memeriksa konten video, permainan, dan riwayat penggunaan aplikasi. Meskipun demikian, pengawasan yang dilakukan masih cenderung bersifat reaktif karena sebagian besar orang tua tidak selalu mendampingi anak secara langsung saat menggunakan *gadget* dan baru memberikan teguran setelah anak mengakses konten yang tidak sesuai. Keterbatasan waktu dan pemahaman teknologi menjadi kendala dalam pengawasan yang optimal. Oleh sebab itu,

pengawasan isi aplikasi perlu ditingkatkan melalui pendampingan langsung, pengawasan preventif, serta edukasi berkelanjutan agar anak dapat menggunakan gadget secara aman dan sesuai dengan tahap perkembangannya.

## B. Saran

Berdasarkan permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini tentang peran orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* pada anak di Gampong Keudee, Kecamatan Pante Raja, Kabupaten Pidie Jaya, maka peneliti menyampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi orang tua, diharapkan dapat meningkatkan pengawasan terhadap penggunaan *gadget* pada anak, baik dari segi jadwal penggunaan, jenis aplikasi, maupun isi konten yang diakses, serta melakukan pendampingan secara lebih konsisten agar penggunaan *gadget* tidak berdampak negatif terhadap perkembangan anak.
2. Bagi masyarakat dan lingkungan sekitar, diharapkan dapat ikut berperan dalam menciptakan lingkungan yang mendukung penggunaan *gadget* secara sehat dan aman bagi anak-anak, serta saling mengingatkan antarorang tua mengenai pentingnya pengawasan penggunaan *gadget* pada anak.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengkaji lebih mendalam tentang peran orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* pada anak dengan cakupan wilayah yang lebih luas atau menggunakan metode penelitian yang berbeda agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. (2002). *Psikologi sosial*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.
- Arwansyah, & Wahyuni. (2020). *Metode pembelajaran tahfidz dalam meningkatkan kualitas hafalan santri*. Pustaka Ilmu.
- Asmawati, L. (2021). *Peran orang tua dalam pemanfaatan teknologi digital pada anak usia 6–8 tahun*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Baumrind, D. (1991). The influence of parenting styles on adolescent competence and substance use. *Journal of Early Adolescence*, 11(1), 56–95.
- Bungin, B. (2017). *Penelitian kualitatif*. Kencana.
- Bungin, B. (2020). *Analisis data penelitian kualitatif*. Rajawali Pers.
- Creswell, J. W. (2018). *Research design: Pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed*. Pustaka Pelajar.
- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran*. Gava Media.
- Daud, M., Siswanti, D. N., & Jalal, N. M. (2021). *Buku ajar psikologi perkembangan anak*. Prenada Media.
- Dewi, M. A., & Widuri, S. (2018). Dampak penggunaan *gadget* terhadap kesehatan mata anak usia sekolah. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 3(1), 45–52.

- Djamarah, S. B. (2011). *Psikologi belajar*. Rineka Cipta.
- Elviani, D. (2017). *Dampak sosial program campus social responsibility di Kecamatan Semampir Kota Surabaya*. Universitas Airlangga.
- Fuad, I. (2008). *Dasar-dasar kependidikan*. Rineka Cipta.
- Gunarsa, S. D. (2018). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Gunung Mulia.
- Gunawan, A. (2020). Efek negatif penggunaan *gadget* pada fungsi otak anak. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Perkembangan Anak*, 5(1), 77–85.
- Haygood, A. (2013). The impact of tablet devices on student learning and engagement. *Journal of Educational Technology*, 9(2), 45–53.
- Haygood, A. (2020). *Digital learning for young children*. Routledge.
- Hidayatullah, M. I., Wahyudin, D., & Hamdiana. (2024). Dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar. *IJoEd: Indonesian Journal on Education*, 1(2), 133–140.
- Hurlock, E. B. (1991). *Child development*. McGraw-Hill.
- Hurlock, E. B. (2011). *Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan* (I. Istiwidayanti & Soedjarwo, Trans.). Erlangga.
- Hurlock, E. B. (2019). *Perkembangan anak*. Erlangga.
- Izzaty, R. E. (2008). Perkembangan anak usia 7–12 tahun. *Jurnal Pengabdian Universitas Negeri Yogyakarta*.

- Jamaludin, D. (2013). *Paradigma anak dalam Islam*. Pustaka Setia.
- Komalawati, E. (2021). *Dampak penggunaan gadget pada anak usia 6–8 tahun*. Universitas Lampung.
- Lestari, P. (2019). Pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap kesehatan mental anak. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 8(2), 123–130.
- Livingstone, S., & Bober, M. (2007). *UK children go online*. London School of Economics.
- Majid, A. (2018). *Psikologi perkembangan anak*. Remaja Rosdakarya.
- Makarau, N. I., & Suyadi. (2022). Peran orang tua dalam mendampingi kegiatan bermain gawai pada anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Miarso, Y. (2019). *Menjadi guru yang baik*. Prenada Media.
- Ahmadi, A. (2002). *Psikologi sosial*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2013). *Media pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.
- Arwansyah, & Wahyuni. (2020). *Metode pembelajaran tahfidz dalam meningkatkan kualitas hafalan santri*. Pustaka Ilmu.
- Asmawati, L. (2021). *Peran orang tua dalam pemanfaatan teknologi digital pada anak usia 6–8 tahun*. Universitas Negeri Yogyakarta.

- Baumrind, D. (1991). The influence of parenting styles on adolescent competence and substance use. *Journal of Early Adolescence*, 11(1), 56–95.
- Bungin, B. (2017). *Penelitian kualitatif*. Kencana.
- Bungin, B. (2020). *Analisis data penelitian kualitatif*. Rajawali Pers.
- Creswell, J. W. (2018). *Research design: Pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed*. Pustaka Pelajar.
- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran*. Gava Media.
- Daud, M., Siswanti, D. N., & Jalal, N. M. (2021). *Buku ajar psikologi perkembangan anak*. Prenada Media.
- Dewi, M. A., & Widuri, S. (2018). Dampak penggunaan *gadget* terhadap kesehatan mata anak usia sekolah. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 3(1), 45–52.
- Djamarah, S. B. (2011). *Psikologi belajar*. Rineka Cipta.
- Elviani, D. (2017). *Dampak sosial program campus social responsibility di Kecamatan Semampir Kota Surabaya*. Universitas Airlangga.
- Fuad, I. (2008). *Dasar-dasar kependidikan*. Rineka Cipta.
- Gunarsa, S. D. (2018). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Gunung Mulia.
- Gunawan, A. (2020). Efek negatif penggunaan *gadget* pada fungsi otak anak. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Perkembangan Anak*, 5(1), 77–85.

- Haygood, A. (2013). The impact of tablet devices on student learning and engagement. *Journal of Educational Technology*, 9(2), 45–53.
- Haygood, A. (2020). *Digital learning for young children*. Routledge.
- Hidayatullah, M. I., Wahyudin, D., & Hamdiana. (2024). Dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar. *IJoEd: Indonesian Journal on Education*, 1(2), 133–140.
- Hurlock, E. B. (1991). *Child development*. McGraw-Hill.
- Hurlock, E. B. (2002). *Perkembangan anak*. Erlangga.
- Hurlock, E. B. (2011). *Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan* (I. Istiwidayanti & Soedjarwo, Trans.). Erlangga.
- Hurlock, E. B. (2019). *Perkembangan anak*. Erlangga.
- Izzaty, R. E. (2008). Perkembangan anak usia 7–12 tahun. *Jurnal Pengabdian Universitas Negeri Yogyakarta*. جامعة
- Jamaludin, D. (2013). *Paradigma anak dalam Islam*. Pustaka Setia.
- Komalawati, E. (2021). *Dampak penggunaan gadget pada anak usia 6–8 tahun*. Universitas Lampung.
- Lestari, P. (2019). Pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap kesehatan mental anak. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 8(2), 123–130.

- Livingstone, S., & Bober, M. (2007). *UK children go online*. London School of Economics.
- Majid, A. (2018). *Psikologi perkembangan anak*. Remaja Rosdakarya.
- Makarau, N. I., & Suyadi. (2022). Peran orang tua dalam mendampingi kegiatan bermain gawai pada anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Miarso, Y. (2019). *Menjadi guru yang baik*. Prenada Media.
- Moleong, L. J. (2016). *Metodologi penelitian kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi penelitian kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2022). *Menjadi orang tua hebat di era digital*. Bumi Aksara.
- Nashih Ulwan, A. (2013). *Tarbiyatul aulad: Pendidikan anak dalam Islam*. Khatulistiwa Press.
- Novita, R. (2021). Dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 67–75.
- Purwanto, M. N. (2009). *Ilmu pendidikan teoritis dan praktis*. Remaja Rosdakarya.
- Santrock, J. W. (2018). *Psikologi pendidikan* (Ed. ke-2). Kencana.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kualitatif*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sunaryo. (2004). *Psikologi untuk keperawatan*. EGC.

Suryana, D. (2019). *Pendidikan anak usia dini*. Kencana.

Suyadi. (2019). *Psikologi anak usia dini*. Pedagogia.

Suyadi. (2021). *Teori pembelajaran anak usia dini dalam kajian neurosains*.  
Remaja Rosdakarya.

Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikologi anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527–533. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>

Wahyuni, S. (2022). Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini. *Jurnal Obsesi*, 6(3), 2261–2268. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1865>

Wijanarko, J. (2016). *Ayah ibu baik: Parenting era digital*. Keluarga Indonesia Bahagia.

Yusuf, S. L. N. (2018). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Remaja Rosdakarya.

Moleong, L. J. (2021). *Metodologi penelitian kualitatif*. Remaja Rosdakarya.

Mulyasa, E. (2022). *Menjadi orang tua hebat di era digital*. Bumi Aksara.

Nashih Ulwan, A. (2013). *Tarbiyatul aulad: Pendidikan anak dalam Islam*. Khatulistiwa Press.

- Novita, R. (2021). Dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 67–75.
- Purwanto, M. N. (2009). *Ilmu pendidikan teoritis dan praktis*. Remaja Rosdakarya.
- Santrock, J. W. (2018). *Psikologi pendidikan* (Ed. ke-2). Kencana.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sunaryo. (2004). *Psikologi untuk keperawatan*. EGC.
- Suryana, D. (2019). *Pendidikan anak usia dini*. Kencana.
- Suyadi. (2019). *Psikologi anak usia dini*. Pedagogia.
- Suyadi. (2021). *Teori pembelajaran anak usia dini dalam kajian neurosains*. Remaja Rosdakarya.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikologi anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527–533. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>
- Wahyuni, S. (2022). Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini. *Jurnal Obsesi*, 6(3), 2261–2268. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1865>
- Wijanarko, J. (2016). *Ayah ibu baik: Parenting era digital*. Keluarga Indonesia Bahagia.

Yusuf, S. L. N. (2018). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Remaja  
Rosdakarya



**DAFTAR RIWAYAT HIDUP****Identitas diri**

Nama : Putri elvira  
Jenis Kelamin : perempuan  
Tempat Tanggal Lahir : 02 Januari 2002  
Alamat : keude Pante Raja, Kabupaten Pidie jaya, kecamatan  
Pante Raja  
Kewarganegaraan : Indonesia  
Status : Mahasiswi  
No hp : 082183239605

**Data Orang Tua**

Nama Ayah : Muzakkir Ridwan  
Nama Ibu : Nurhayati Iskandar  
Alamat : keude pante raja  
No Hp : +62 822-2193-8834

**Riwayat Pendidikan**

SD : N 1 Pante Raja  
SMP : N 2 Tringgadeng  
MA : MAS Darussalamah  
Perguruan Tinggi : UIN AR RANIRY  
Fakultas /JUR : FTK/Pendidikan Agama Islam

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH  
NOMOR: 163 Tahun 2025

TENTANG  
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA  
DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA  
DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi,  
b. bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai pembimbing skripsi mahasiswa,  
c. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

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

Menetapkan : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa

Menetapkan  
KESATU : Menunjuk Saudara:  
Suriana, S.Pd.I., M.A

MEMUTUSKAN

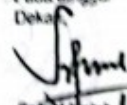
Untuk membimbing skripsi :  
Nama : Putri Elvira  
NIM : 210201204  
Prodi : Pendidikan Agama Islam  
Judul : Peran Orang Tua dalam Mengawasi Pengguna Gadget pada Anak di Gampong Kaudee Kecamatan Panise Raja Kabupaten Pidie Jaya

KEDUA : Kepada pembimbing yang tercantum namanya di atas dibenarkan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;

KETIGA : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423525/2025 Tanggal 2 Desember 2024 Tahun Anggaran 2025

KEEMPAT  
KELIMA : Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan.  
Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini

Ditetapkan di Banda Aceh  
Pada tanggal 4 Februari 2025

Dekan  
  
Saiful Muhlis

Terteban:  
1. Saiful Muhlis, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh  
2. Saiful Muhlis, Wakil Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh  
3. Saiful Muhlis, Wakil Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh  
4. Saiful Muhlis, Wakil Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh  
5. Saiful Muhlis, Wakil Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh  
6. Saiful Muhlis, Wakil Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh  
7. Saiful Muhlis, Wakil Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh  
8. Saiful Muhlis, Wakil Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh Telp/Fax. : 0651-752921

Nomor : B-8952/Un.08/FTK.1/TL.00/11/2025

Lamp : -

Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,

Keuchik Gampong Keude Kecamatan Pante Raja Kabupaten Pidie Jaya

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

NIM : 210201204

Nama : PUTRI ELVIRA

Program Studi/Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Alamat : Mesjid Keude Barat Desa Keude

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Tbu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **PERAN ORANG TUA DALAM MENGAWASI PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK DI GAMPONG KEUDE KECAMATAN PANTE RAJA KABUPATEN PIDIE JAYA**

Banda Aceh, 12 November 2025

An. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan



Prof. Dr. Buhori Muslim, M.Ag.

Berlaku sampai : 19 Desember 2025- R A N I INIP. 197508152001121002



**PEMERINTAH KABUPATEN PIDIE JAYA  
KECAMATAN PANTERAJA  
GAMPONG KEUDE**

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

Nomor *0/108* 2001 / KD / 2025

Keuchik Gampong Keude Kecamatan Panteraja Kabupaten Pidie Jaya, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : PUTRI ELVIRA  
NIM : 210201204  
Prodi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Semester : IX ( Sembilan )

Benar nama tersebut diatas telah melakukan Penelitian / Pengumpulan Data di Gampong Keude Kecamatan Panteraja Kabupaten Pidie Jaya Guna untuk menyusun Skripsi yang bersangkutan dengan Judul " PERAN ORANG TUA DALAM MENGAWASI PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK DI GAMPONG KEUDE PANTE RAJA KECAMATAN PANTERAJA KABUPATEN PIDIE JAYA "

Demiikian Surat Keterangan ini kami perbuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan dimana perlunya.

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Gampong Keude, 17 Desember 2025



## DAFTAR LAMPIRAN

### Lampiran 1

#### Instrumen penelitian

Nama ibu : SL  
 Nama anak : MAK  
 Umur anak : 8 tahun  
 Jenis Hp : Oppo A5  
 Memori : 7 GB  
 Aplikasi yang sering di gunakan : youtube, Diner feyer(game), sugar rush(game)  
 Jam wawancara : 09:28  
 Hari : selasa

No	Rumusan Masalah	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana peran orang tua dalam mengawasi jadwal penggunaan <i>gadget</i> pada anak usia 6-8 tahun?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengawasan orang tua pada jadwal penggunaan <i>gadget</i> pada anak</li> <li>• Pengawasan orang tua pada durasi penggunaan <i>gadget</i> terhadap anak</li> <li>• Anak mengikuti jadwal yang relah di tetapkan</li> <li>• Pengawasan orang tua pada membuat aturan waktu penggunaan <i>gadget</i> pada</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah Bapak/Ibu mengawasi anak saat penggunaan <i>gadget</i> bagi anak?</li> <li>2. Berapa lama durasi yang diberikan kepada anak untuk menggunakan <i>gadget</i> setiap harinya</li> <li>3. Apakah anak mematuhi jadwal penggunaan <i>gadget</i> yang telah ditetapkan?</li> <li>4. Apakah</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kadang mengawasi dan kadang tidak, lebih sering tidak mengawasi</li> <li>2. Tidak tentu</li> <li>3. Kadang iya, kadang tidak</li> <li>4. Tidak</li> </ol>

		anak	Bapak/Ibu memiliki aturan waktu penggunaan gadget pada anak?	
2	Bagaimana pengawasan orang tua terhadap jenis aplikasi yang digunakan anak?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Orang tua mengetahui pemilihan jenis aplikasi yang digunakan anak</li> <li>• Orang tua membuat pemilihan jenis aplikasi yang sesuai usia anak</li> <li>• Orang tua melarang jenis aplikasi yang untuk anak</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siapa yang memilihkan aplikasi di gadget anak?</li> <li>2. Apakah Bapak/Ibu membuat pemilihan jenis aplikasi yang digunakan anak?</li> <li>3. Apakah ada aplikasi yang tidak diizinkan digunakan oleh anak</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ibu</li> <li>2. Iya, aplikasinya udah saya download terlebih dahulu, begitu juga tontonan di youtube, sudah terdownload</li> <li>3. Ada</li> </ol>
3	Bagaimana pengawasan orang tua terhadap isi aplikasi yang digunakan anak?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Orang tua memeriksa isi aplikasi (video, game media sosial)</li> <li>• Orang tua mendampingi anak saat bermain gadget</li> <li>• Orang tua menegur jika anak mengakses konten yang tidak pantas</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah Bapak/Ibu pernah memeriksa isi dari aplikasi yang digunakan anak?</li> <li>2. Apakah Bapak/Ibu mendampingi anak saat menggunakan gadget?</li> <li>3. Bagaimana tindakan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pernah</li> <li>2. Kadang iya, kadang tidak</li> <li>3. Saya marahi, dan gak boleh pegang hp sehari-hari</li> </ol>

			Bapak/Ibu jika anak membuka konten yang tidak sesuai?	
4	Apa dampak penggunaan gadget terhadap perilaku anak?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengaruh gadget terhadap perilaku sosial anak</li> <li>• Pengaruh gadget terhadap kebiasaan belajar dan tidur anak</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah Penggunaan gadget membuat anak lebih suka menyendiri</li> <li>2. Apakah anak menunjukkan perubahan kebiasaan belajar atau tidur</li> <li>3. Apakah gadget memengaruhi interaksi anak dengan teman sebaya?</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Iya</li> <li>2. Tidak</li> <li>3. Tidak, karena dia lebih suka ajak kawannya beemain bersama</li> </ol>

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Nama ibu : AM  
 Nama anak : MZ  
 Umur anak : 7 tahun  
 Jenis Hp : infinix  
 Memori : 4 GB  
 Aplikasi yang sering digunakan : youtube, game  
 Jam wawancara :15: 05  
 Hari :selasa

No	Rumusan Masalah	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana peran orang tua dalam mengawasi jadwal penggunaan gadget pada anak usia 6-8 tahun ?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengawasan orang tua pada jadwal penggunaan gadget pada anak</li> <li>• Pengawasan orang tua pada durasi penggunaan gadget terhadap anak</li> <li>• Anak mengikuti jadwal yang telah ditetapkan</li> <li>• Pengawasan orang tua pada membuat aturan waktu penggunaan gadget pada anak</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah Bapak/Ibu mengawasi anak saat penggunaan gadget bagi anak?</li> <li>2. Berapa lama durasi yang diberikan kepada anak untuk menggunakan gadget setiap harinya</li> <li>3. Apakah anak mematuhi jadwal penggunaan gadget yang telah ditetapkan?</li> <li>4. Apakah Bapak/Ibu memiliki aturan waktu penggunaan gadget pada</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ya</li> <li>2. Siang 1 jam Malam 1 jam</li> <li>3. Tidak tentu, terkadang sore di Pakek juga</li> <li>4. Ya, siang jam 1 sampai jam 2, malam setengah 8 sampai sampai jam setengah 9.</li> </ol>

			anak?	
2	Bagaimana pengawasan orang tua terhadap jenis aplikasi yang digunakan anak?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Orang tua mengetahui pemilihan jenis aplikasi yang digunakan anak</li> <li>• Orang tua membuat pemilahan jenis aplikasi yang sesuai usia anak</li> <li>• Orang tua melarang jenis aplikasi yang untuk anak</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siapa yang memulihkan aplikasi di gadget anak?</li> <li>2. Apakah Bapak/Ibu membuat pemilahan jenis aplikasi yang digunakan anak?</li> <li>3. Apakah ada aplikasi yang tidak diizinkan digunakan oleh anak</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Orang tua</li> <li>2. Tidak ada</li> <li>3. Ada, seperti tik tok dan instagram, kalau youtube pakek yang youtube kids</li> </ol>
3	Bagaimana pengawasan orang tua terhadap isi aplikasi yang digunakan anak?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Orang tua memeriksa isi aplikasi (video, game media sosial)</li> <li>• Orang tua mendampingi anak saat bermain gadget</li> <li>• Orang tua menegur jika anak mengakses konten yang tidak pantas</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah Bapak/Ibu pernah memeriksa isi dari aplikasi yang digunakan anak?</li> <li>2. Apakah Bapak/Ibu mendampingi anak saat menggunakan gadget ?</li> <li>3. Bagaimana tindakan Bapak/Ibu jika anak membuka konten yang tidak sesuai?</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Selalu</li> <li>2. Tidak</li> <li>3. Saya larang, dan nasehati</li> </ol>

4	Apa dampak penggunaan gadget terhadap perilaku anak?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengaruh gadget terhadap perilaku sosial anak</li> <li>• Pengaruh gadget terhadap kebiasaan belajar dan tidur anak</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah penggunaan gadget membuat anak lebih suka menyendiri</li> <li>2. Apakah anak menunjukkan perubahan kebiasaan belajar atau tidur</li> <li>3. Apakah gadget memengaruhi interaksi anak dengan teman sebaya?</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kadang iya, kadang tidak</li> <li>2. Iya, kalau tidak disuruh untuk belajar tidak mau belajar, harus disuruh dan di temani</li> <li>3. Terkadang iya, kadang tidak</li> </ol>
---	--	--	---	---

Nama ibu : NY  
 Nama anak : TR  
 Umur : 8 tahun  
 Jenis Hp : Samsung  
 Memori : 5 GB  
 Aplikasi yang sering digunakan : youtube, Game, tik tok  
 Jam : 12: 44  
 Hari : Selasa

No	Rumusan Masalah	Indikator	Pertanyaan	Jawaban	Keterangan
1	Bagaimana peran orang tua dalam mengawasi jadwal penggunaan gadget	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengawasan orang tua pada jadwal penggunaan gadget pada anak</li> </ul>	1. Apakah Bapak/Ibu mengawasi anak saat penggunaan gadget bagi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Terkadang menjaga, kadang tidak</li> <li>2. Durasi</li> </ol>	Diisi berdasarkan hasil wawancara dan observasi.

	anak usia 6-8 tahun?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengawasan orang tua pada durasi penggunaan gadget terhadap anak</li> <li>• Anak mengikuti jadwal yang telah ditetapkan.</li> <li>• Pengawasan orang tua pada membuat aturan waktu penggunaan gadget pada anak</li> </ul>	<p>anak?</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Berapa lama durasi yang diberikan kepada anak untuk menggunakan gadget setiap harinya?</li> <li>3. Apakah anak mematuhi jadwal penggunaan gadget yang telah ditetapkan?</li> <li>4. Apakah Bapak/Ibu memiliki aturan waktu penggunaan gadget pada anak?</li> </ol>	<p>yang digunakan tidak tentu, Pemakaian gadget saat pulang sekolah dan malam, malam mulai jam 7 sampai jam 8 atau setengah 9</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Tidak Ada, pulang sekolah jam 1 pemakaian gadget 20 menit malam, mulai jam 7 sampai 8</li> </ol>	
2	Bagaimana pengawasan orang tua terhadap jenis aplikasi yang digunakan anak?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• - Orang tua mengetahui pemilihan jenis aplikasi yang digunakan anak.</li> <li>• Orang tua membuat pemilihan</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siapa yang memilihkan aplikasi di gadget anak?</li> <li>2. Apakah Bapak/Ibu membuat pemilihan jenis aplikasi yang digunakan anak?</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Orang tua, Aplikasi yang dipakai game, kucing, candy crush, runner escape, pia</li> </ol>	Diisi berdasarkan hasil wawancara.

		<p>jenis aplikasi yang sesuai usia anak.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Orang tua melarang jenis aplikasi yang tidak pantas.</li> </ul>	3. Apakah ada aplikasi yang tidak diizinkan digunakan anak?	<p>no fire, yuotube, tik tok.</p> <p>2. Tidak ada</p> <p>3. Tidak ada</p>	
3	<p>Bagaimana pengawasan orang tua terhadap isi aplikasi yang digunakan anak?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Orang tua memeriksa isi aplikasi (video, game, media sosial).</li> <li>• Orang tua mendampingi anak saat bermain gadget.</li> <li>• Orang tua menegur jika anak mengakses konten tidak pantas.</li> </ul>	<p>4. Apakah Bapak/Ibu pernah memeriksa isi dari aplikasi yang digunakan anak?</p> <p>5. Apakah Bapak/Ibu mendampingi anak saat menggunakan gadget?</p> <p>6. Bagaimana tindakan Bapak/Ibu jika anak membuka konten yang tidak sesuai?</p>	<p>1. Selalu</p> <p>2. Kadang ada kadang tidak</p> <p>3. Saya larang dan marahi, agar tidak diulang lagi</p>	<p>Diisi berdasarkan hasil wawancara dan observasi.</p>
4	<p>Apa dampak penggunaan gadget terhadap perilaku anak?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengaruh gadget terhadap perilaku sosial anak.</li> <li>• Pengaruh gadget terhadap kebiasaan belajar dan</li> </ul>	<p>1. Apakah penggunaan gadget membuat anak lebih suka menyendiri?</p> <p>2. Apakah anak menunjuk</p>	<p>1. Iya, kalau sudah pegang gadget, kadang suka tidak dengar kalau dipanggil orang</p>	<p>Diisi berdasarkan hasil wawancara.</p>

		tidur anak.	kan perubahan kebiasaan belajar atau tidur? 3. Apakah gadget memengaruhi interaksi anak dengan teman sebaya?	2. Tidak 3. Iya, karena lebih fokus ke gadget dari pada kawan atau siapa pun itu	
--	--	-------------	---	---	--

Nama ibu : RH  
 Nama anak : KA  
 Umur anak : 7 tahun  
 Hp : 7gb  
 Memori : inginix hot 50i  
 Aplikasi yang sering digunakan : ludo king, youtube, game  
 Hari : Rabu  
 Jam : 16:40

No	Rumusan Masalah	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana peran orang tua dalam mengawasi jadwal penggunaan gadget pada anak usia 6-8 tahun ?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengawasan orang tua pada jadwal penggunaan gadget pada anak</li> <li>• Pengawasan orang tua pada durasi penggunaan gadget terhadap anak</li> <li>• Anak</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah Bapak/Ibu mengawasi anak saat penggunaan gadget bagi anak?</li> <li>2. Berapa lama durasi yang diberikan kepada anak untuk menggunakan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tidak, tapi anak sering main disamping ibu atau ayah</li> <li>2. Tidak tertentu</li> <li>3. Iya</li> <li>4. Tidak, tapi kalau malam dia lebih sering tidur terus tidak harus di suruh</li> </ol>

		<p>mengikuti jadwal yang relah di tetapkan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengawasan orang tua pada membuat aturan waktu penggunaan gadget pada anak</li> </ul>	<p>gadget setiap harinya</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Apakah anak mematuhi jadwal penggunaan gadget yang telah ditetapkan?</li> <li>4. Apakah Bapak/Ibu memiliki aturan waktu penggunaan gadget pada anak?</li> </ol>	
2	<p>Bagaimana pengawasan orang tua terhadap jenis aplikasi yang digunakan anak?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Orang tua mengetahui pemilihan jenis aplikasi yang digunakan anak</li> <li>• Orang tua membuat pemilihan jenis aplikasi yang sesuai usia anak</li> <li>• Orang tua melarang jenis aplikasi yang untuk anak</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siapa yang memilihkan aplikasi di gadget anak?</li> <li>2. Apakah Bapak/Ibu membuat pemilihan jenis aplikasi yang digunakan anak?</li> <li>3. Apakah ada aplikasi yang tidak diizinkan digunakan oleh anak</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Abangnya</li> <li>2. Iya, yang dipilih abangnya, yang kasih peraturan boleh atau tidaknya ibu</li> <li>3. Ada</li> </ol>
3	<p>Bagaimana pengawasan orang tua terhadap isi aplikasi yang digunakan</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Orang tua memeriksa isi aplikasi (video, game media sosial)</li> <li>• Orang tua</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah Bapak/Ibu pernah memeriksa isi dari aplikasi yang</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tidak pernah</li> <li>2. Iya, karna anak sering disamping saya</li> <li>3. Saya nasehati</li> </ol>

	anak?	<p>mendampingi anak saat bermain gadget</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Orang tua menegur jika anak mengakses konten yang tidak pantas</li> </ul>	<p>digunakan anak?</p> <p>2. Apakah Bapak/Ibu mendampingi anak saat menggunakan gadget ?</p> <p>3. Bagaimana tindakan Bapak/Ibu jika anak membuka kinten yang tidak sesuai?</p>	<p>kadang sesekali saya marahi biar tidak diulang</p>
4	<p>Apa dampak penggunaan gadget terhadap perilaku anak?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengaruh gadget terhadap perilaku sosial anak</li> <li>• Pengaruh gadget terhadap kebiasaan belajar dan tidur anak</li> </ul>	<p>1. Apakah penggunaan gadget membuat anak lebih suka menyendiri</p> <p>2. Apakah anak menunjukkan perubahan kebiasaan belajar atau tidur</p> <p>3. Apakah gadget memengaruhi interaksi anak dengan teman sebaya?</p>	<p>1. Iya, kalau sudah pegang hp dia lebih fokus ke hp, itu kalau hp dia sendiri tapi kalau hp orang lain tidak suka dia</p> <p>2. Tidak</p> <p>3. Iya, karena anak lebih fokus ke hp atau game</p>

Nama ibu : NYS  
 Nama anak : MN  
 Umur : 6 tahun  
 Hp : Oppo A7  
 Memori : 5 GB

Aplikasi yang sering di gunakan : game, dan youtube

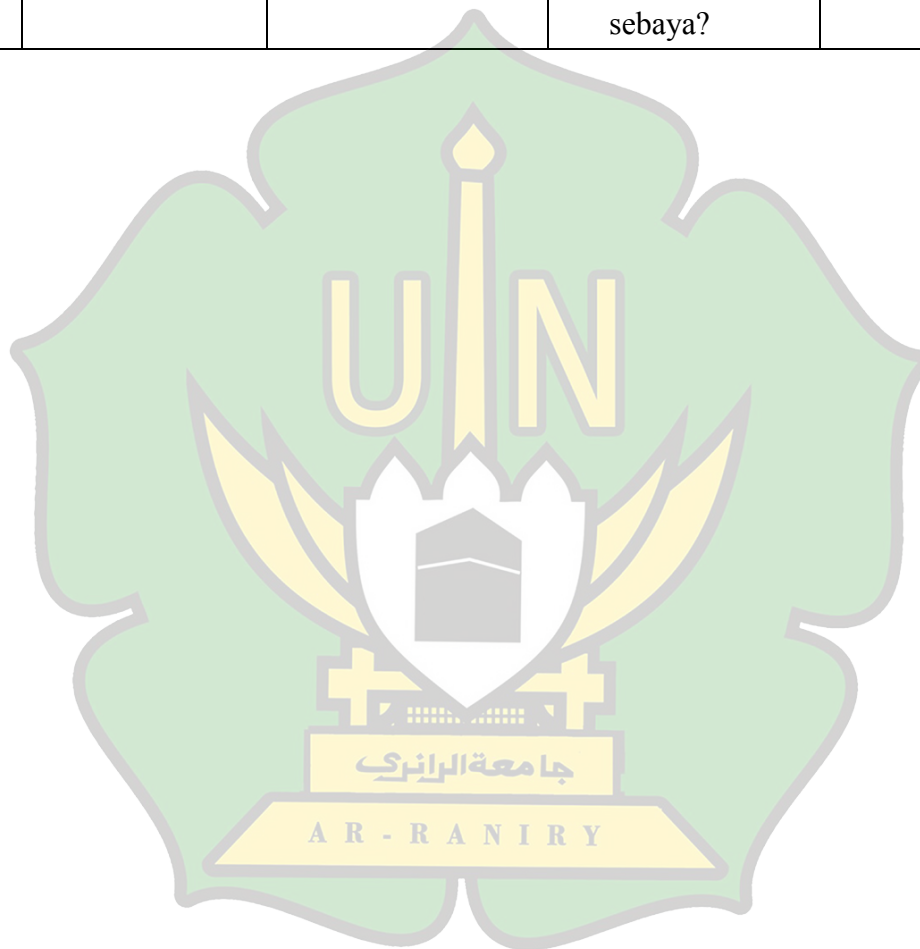
Jam wawancara : 14:40

Hari : rabu

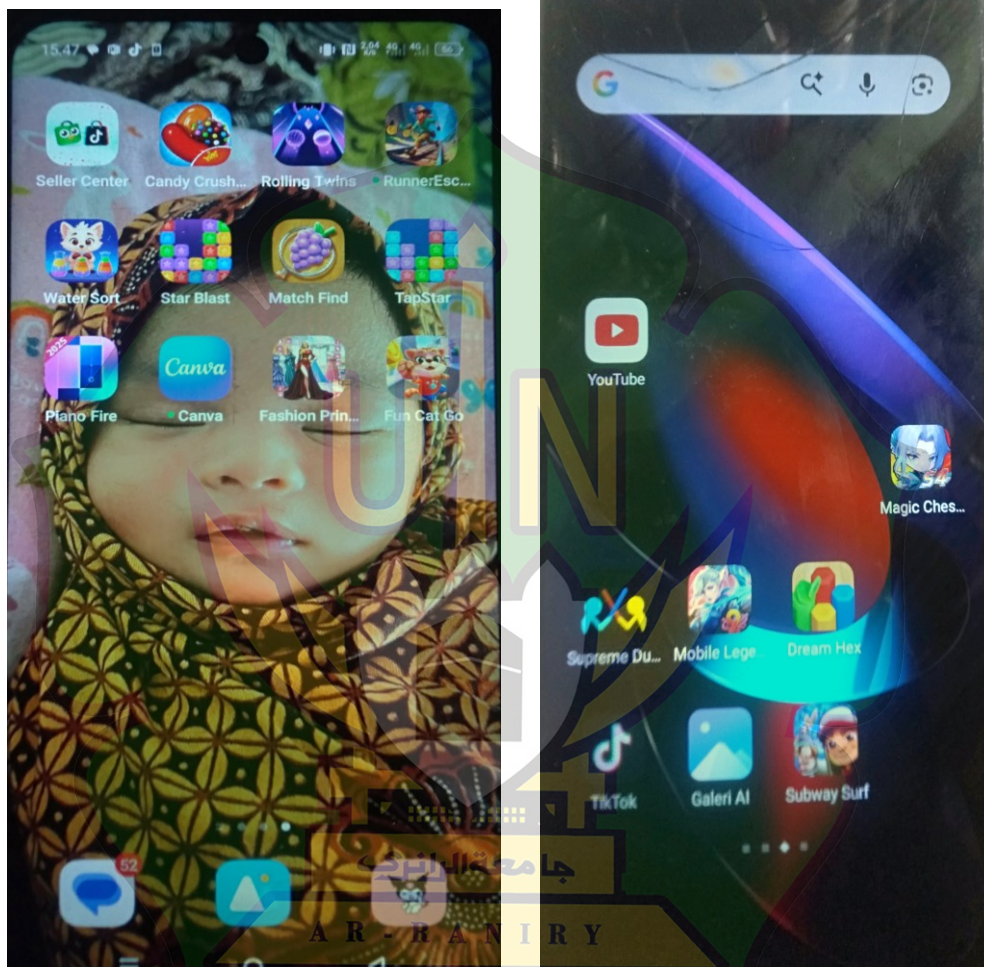
No	Rumusan Masalah	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana peran orang tua dalam mengawasi jadwal penggunaan gadget pada anak usia 6-8 tahun ?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengawasan orang tua pada jadwal penggunaan gadget pada anak</li> <li>• Pengawasan orang tua pada durasi penggunaan gadget terhadap anak</li> <li>• Anak mengikuti jadwal yang telah ditetapkan</li> <li>• Pengawasan orang tua pada membuat aturan waktu penggunaan gadget pada anak</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah Bapak/Ibu mengawasi anak saat penggunaan gadget bagi anak?</li> <li>2. Berapa lama durasi yang diberikan kepada anak untuk menggunakan gadget setiap harinya</li> <li>3. Apakah anak mematuhi jadwal penggunaan gadget yang telah ditetapkan?</li> <li>4. Apakah Bapak/Ibu memiliki aturan waktu penggunaan gadget pada anak?</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tidak</li> <li>2. Sehari 2 Atau 3 jam</li> <li>3. Iya</li> <li>4. Iya, pulang sekolah 1 jam, sore 1 jam, malam 1 jam</li> </ol>
2	Bagaimana pengawasan orang tua terhadap jenis aplikasi yang digunakan anak	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Orang tua mengetahui oemilihan jenis aplikasi yang digunakan anak</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siapa yang memilihkan aplikasi di gadget anak?</li> <li>2. Apakah</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ibu</li> <li>2. Iya</li> <li>3. Tidak ada, karena</li> </ol>

	digunakan anak?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Orang tua membuat pemilahan jenis aplikasi yang sesuai usia anak</li> <li>• Orang tua melarang jenis aplikasi yang untuk anak</li> </ul>	<p>Bapak/Ibu membuat pemilahan jenis aplikasi yang digunakan anak?</p> <p>3. Apakah ada aplikasi yang tidak diizinkan digunakan oleh anak</p>	orang tua, tapi terkadang anak pakai sebentar
3	Bagaimana pengawasan orang tua terhadap isi aplikasi yang digunakan anak?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Orang tua memeriksa usia aplikasi (video, game media sosial)</li> <li>• Orang tua mendampingi anak saat bermain gadget</li> <li>• Orang tua menegur jika anak mengakses konten yang tidak pantas</li> </ul>	<p>1. Apakah Bapak/Ibu pernah memeriksa isi dari aplikasi yang digunakan anak?</p> <p>2. Apakah Bapak/Ibu mendampingi anak saat menggunakan gadget ?</p> <p>3. Bagaimana tindakan Bapak/Ibu jika anak membuka konten yang tidak sesuai?</p>	<p>1. Sering</p> <p>2. Tidak</p> <p>3. Saya marahi</p>
4	Apa dampak penggunaan gadget terhadap perilaku anak?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengaruh gadget terhadap perilaku sosial anak</li> <li>• Pengaruh gadget terhadap kebiasaan belajar dan tidur</li> </ul>	<p>1. Apakah penggunaan gadget membuat anak lebih suka menyendiri</p> <p>2. Apakah anak menunjukkan</p>	<p>1. Kadang iya, kadang tidak</p> <p>2. Tidak</p> <p>3. Iya</p>

		anak	perubahan kebiasaan belajar atau tidur 3. Apakah gadget memengaruhi interaksi anak dengan teman sebaya?	
--	--	------	--	--



## Lampiran 2

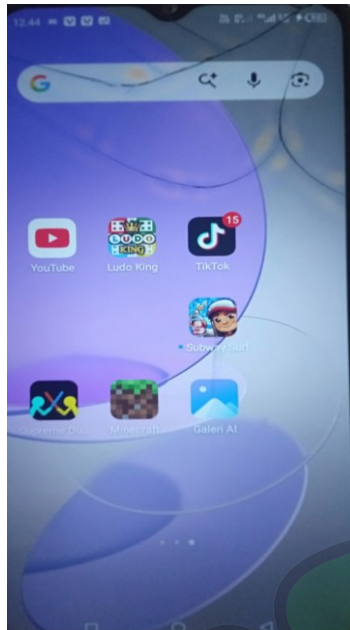


Aplikasi Gadget Inisial NYS

Aplikasi Gadget Inisial RH

## Dokumentasi Aplikasi Gadget





Aplikasi *Gadget Insial NY*



Aplikasi *Gadget Insial RH*



Aplikasi *Gadget Insial NYS*

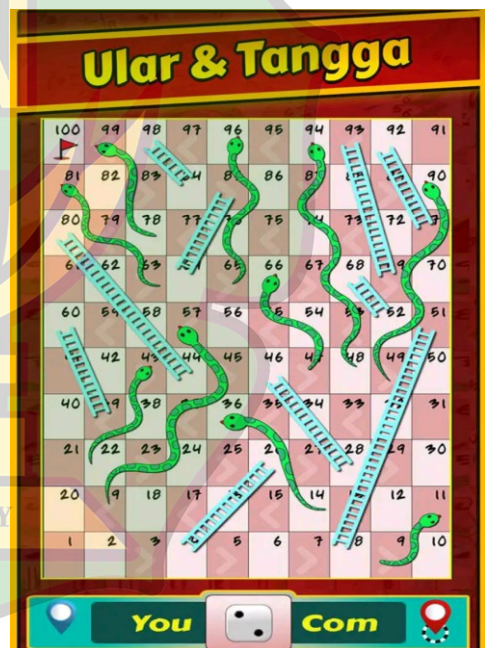
Dokumentasi Isi Aplikasi



Isi aplikasi inisial SL



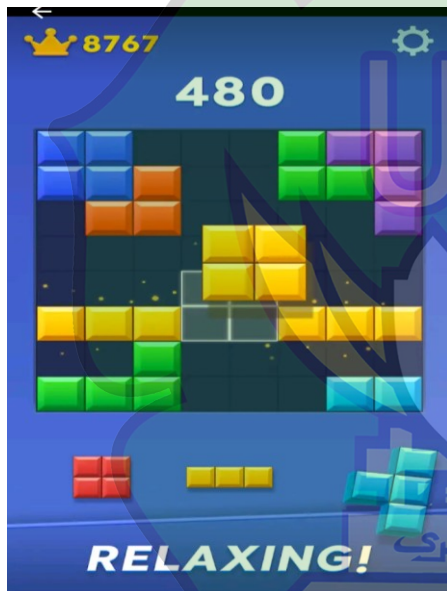
Isi aplikasi inisial AN



Isi aplikasi inisial NY



Isi aplikasi Insial NY



Isi aplikasi Insial RH

### Dokumentasi Wawancara Bersama Orang Tua

Wawancara dengan Inisial SL



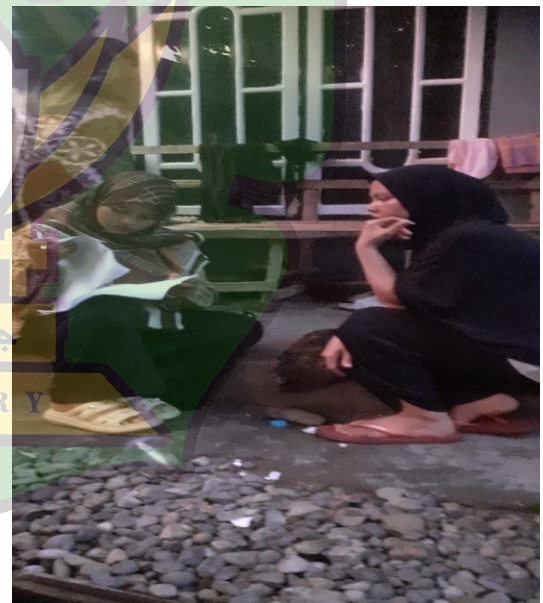
Wawancara dengan Inisial AM



Wawancara dengan Inisial NY



Wawancara dengan inisial RH



Wawancara dengan Inisial NY

