

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI di  
DESA TANJONG SELAMAT, ACEH BESAR**

**SKRIPSI**

**Diajukan oleh:**

**NURA RAHMAYANI**

**NIM. 170201070**

Mahasiswi Prodi Pendidikan Agama Islam  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
DARUSSALAM, BANDA ACEH  
2021 M / 1442 H**

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI di  
DESA TANJONG SELAMAT, ACEH BESAR**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh  
Sebagai beban studi untuk memperoleh Gelar Sarjana  
dalam Pendidikan Agama Islam

Oleh :

**NURA RAHMAYANI**


**NIM. 170201070**


Mahasiswi Prodi Pendidikan Agama Islam  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Disetujui oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II

  
**Hj. Dr. Nurjannah Ismail, M.Ag**  
NIP. 196406071991022001

  
**Sri Mawaddah, MA**  
NIDN. 2023097903

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI di  
DESA TANJONG SELAMAT, ACEH BESAR**

**SKRIPSI**

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah  
dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima  
Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1) Dalam Ilmu  
Pendidikan Agama Islam

Ketua,

Sekretaris,

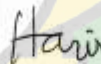


**Hj. Dr. Nurjanah Ismail, M.Ag**  
NIP. 196406071991022001

**Cut Rizki Mustika, M.Pd**

Penguji I,

Penguji II,



**Sri Mawaddah, MA**  
NIDN. 2023097903

**Abdul Haris Hasmar, S.Ag., M.Ag**  
NIP. 19720406201411101

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



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



## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nuru Rahmayani  
NIM : 170201070  
Prodi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Judul Skripsi: Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini di Desa  
Tanjung Selamat Aceh Besar

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkannya dan mempertanggung jawabkannya.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemiliknya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Menyerahkan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

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

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

جامعة الرانيري

Banda Aceh, 9 Juli 2021

Menyatakan,



## KATA PENGANTAR



Allhamdulillah, segala puji syukur hanya milik Allah SWT karena dengan rahmat dan kasih sayang-Nya penulis masih diberikan kesempatan menyusun skripsi dengan judul “Dampak Pembelajaran *E-Learning*/Daring Terhadap Perkembangan *IQ* Remaja di Desa Meunasah Papeun Kabupaten Aceh Besar”. Shalawat dan salam penulis sanjungkan ke pangkuan Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari alam kebodohan kealam yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu penulisan skripsi, dalam rangka menyelesaikan studi untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Prodi Pendidikan Agama Islam. Melalui kesempatan ini penulis dengan hati yang tulus mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua Ayahanda tercinta Abdul Hadi, dan Ibunda tercinta Anidar S, yang selalu memberi dukungan dan mendo'akan anak bungsunya serta bersusah payah membantu peneliti baik moral maupun materil, memberikan kasih sayang yang luar biasa dan bimbingan untuk anaknya. Kepada seluruh

keluarga besar tercinta terutama kakak dan abang tersayang Syafrizal, Azana Erliza, Muri Ulfajar, Zulhelmi, Chairil Anshar, Fitria Husna, Elvianda, Maulia Sari serta abang dan kakak ipar Ema Novita, Supriadi, Dedi Sujoko, Cut Mustika Dewi, Qamariah, Noval Nofrizal, M. Iqbal, Munzir dan tidak lupa pula keponakan tercinta yang cek Raa sayangi Rifqi Maulana Rivta, Luthfi Rafandi, Adlie Muzzamil, Khanzavani Nadifa, M. Raffasya Asqa, Fathan Ozil Alfandi, Syaqila Munawarah Rivta, Arkan Syakir Elmika, Alif Az-Zhafran, M. Alvandy Ahthar Jihan Az-Zahra

2. Ibu Hj. Dr. Nurjannah Ismail, M.Ag selaku dosen penasehat akademik sekaligus pembimbing I dan ibu Sri Mawaddah, MA. selaku pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu, pikiran, dan tenaga untuk membimbing serta mengarahkan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Muslim Razali, SH., M. Ag selaku dekan FTK Universitas Islam Negeri Ar-raniry yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
4. Bapak Marzuki, S.Pd.I., M.Si selaku ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, telah memberi banyak motivasi dan arahan.
5. Staf pengajar/Dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Ar-raniry yang membantu, mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada peneliti.

6. Kepala desa Tanjong Selamat Salamun, S.H beserta perangkat desa dan juga masyarakat di desa Tanjong Selamat yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian dan mengumpulkan data.
7. Kepada para sahabat seperjuangan Sawva Yura, Fauzul Husna, Reka Safera, Ayu Maulidar, Nadiatul Azizah, Alifa Nisrina, Riska Amelia, Erwira Desvita dan seluruh teman-teman PAI angkatan 2017 yang selalu membantu dan memberikan semangat yang tidak henti-hentinya untuk penyelesaian skripsi ini.
8. Khusus untuk Muhammad Fatti Mubaraq terima kasih atas segala dukungan, motivasi, serta perjuangan dari titik awal hingga saat ini yang tiada hentinya menemani serta memperjuangkan bersama dan melewati suka duka dengan canda tawa, terus bergerak walau kata lelah selalu terucap.
9. *Last but not least, I wanna thank me, for believing in me, for doing all this hard work, for having no days off, for never quitting, for just being me at all times.*

Penulis berharap agar saran dan kritikan selalu diberikan kepada penulis untuk memperbaiki skripsi ini. Akhirnya penulis berserah diri kepada Allah SWT, semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan membantu penulis untuk memperoleh hasil dan pengetahuan yang bermanfaat untuk kedepannya, Aamiin Yarabbal'aalamin.

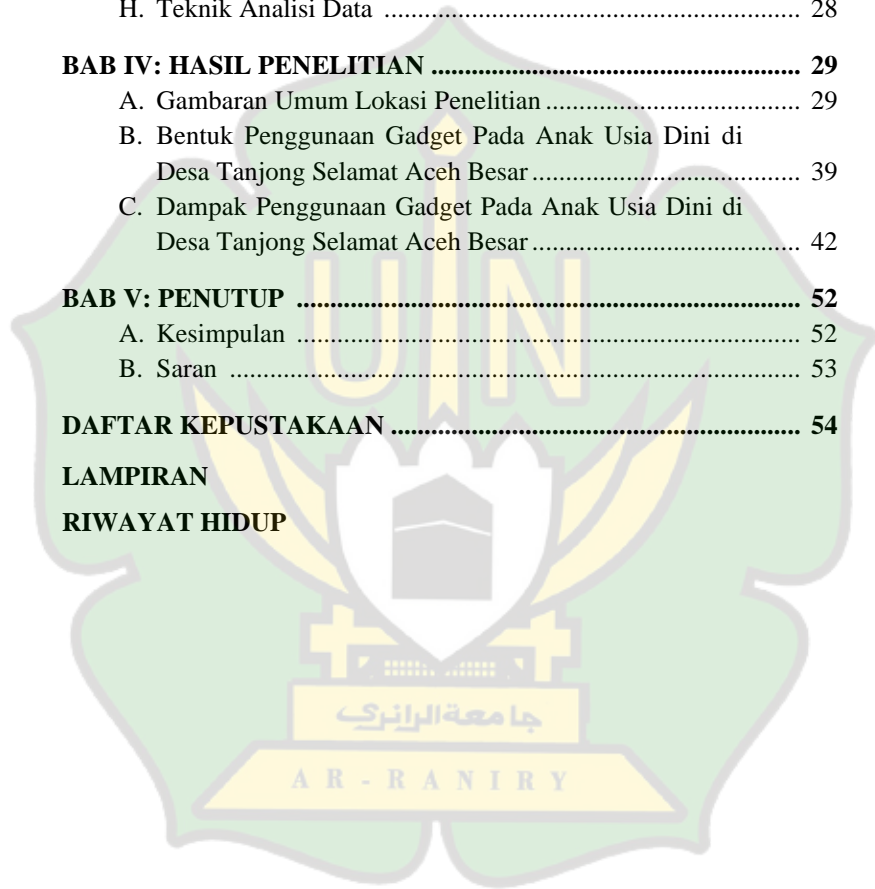
## DAFTAR ISI

Halaman

<b>HALAMAN SAMPUL JUDUL</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG</b>	
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN</b>	
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I: PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan masalah .....	4
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	4
D. Penelitian Terdahulu .....	5
E. Sistematika Pembahasan .....	7
<b>BAB II: LANDASAN TEORI .....</b>	<b>9</b>
A. Dampak.....	9
B. Gadget .....	10
C. Anak Usia Dini .....	20
<b>BAB III: METODE PENELITIAN.....</b>	<b>24</b>
A. Desain Penelitian .....	24
B. Lokasi Penelitian.....	25
C. Waktu Penelitian .....	25
D. Subjek Peneletian.....	25
E. Sumber data .....	25



F. Metode Pengumpulan Data .....	27
G. Instrumen Penelitian .....	27
H. Teknik Analisi Data .....	28
<b>BAB IV: HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>29</b>
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	29
B. Bentuk Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini di Desa Tanjong Selamat Aceh Besar .....	39
C. Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini di Desa Tanjong Selamat Aceh Besar .....	42
<b>BAB V: PENUTUP .....</b>	<b>52</b>
A. Kesimpulan .....	52
B. Saran .....	53
<b>DAFTAR KEPUSTAKAAN .....</b>	<b>54</b>
<b>LAMPIRAN</b>	
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel Nomor:</b>	<b>Halaman</b>
4.1 Urutan Pemimpin Pemerintahan Gampong .....	30
4.2 Jumlah penduduk berdasarkan dusun .....	32
4.3 Jumlah Penduduk Berdasarkan Usia.....	33
4.4 Sarana prasarana pendidikan, guru dan murid .....	34
4.5 Perkembangan penduduk menurut tingkat pendidikan tahun 2019 .....	35
4.6 Angka putus sekolah tahun 2019 .....	35
4.7 Aparatur wilayah .....	36
4.8 Sosial keagamaan.....	38

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Keputusan Bimbingan Skripsi
- Lampiran 2 Surat Izin Mengadakan Penelitian
- Lampiran 3 Surat Izin Sudah Melakukan Penelitian
- Lampiran 4 Lembar Instrumen Wawancara
- Lampiran 5 Lembar Instrumen Observasi
- Lampiran 6 Foto Dokumentasi
- Daftar Riwayat Hidup



## ABSTRAK

Nama : Nura Rahmayani  
NIM : 170201070  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Agama Islam  
Pembimbing I : Hj. Dr. Nurjannah Ismail, M.Ag  
Pembimbing II : Sri Mawaddah, MA  
Judul : Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini  
di Desa Tanjong Selamat Aceh Besar

Gadget adalah sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus yang digunakan sebagai media berkomunikasi dengan orang lain atau menelpon, mengirim pesan, email, foto selfie atau memfoto objek lain, dan berbagai jenis aplikasi yang lainnya. Terdapat banyak anak-anak yang masih berusia dini difasilitasi gadget oleh orang tuanya baik untuk ilmu pengetahuan maupun kesenangan. Penggunaan gadget pada anak usia dini akan memberikan dampak baik positif maupun negatif. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bentuk penggunaan gadget dan dampak penggunaan gadget pada anak usia dini. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana bentuk penggunaan gadget dan dampak positif maupun negatif dari penggunaan gadget pada anak usia dini di desa Tanjong Selamat Aceh Besar. Penelitian ini bersifat kualitatif deskriptif dengan metode penelitian menggunakan wawancara dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk penggunaan gadget pada anak usia dini yaitu sebagai media pembelajaran dan juga sebagai hiburan. Sebagian besar anak usia dini menghabiskan waktu menggunakan gadget sebagai sarana hiburan. Jenis gadget yang sering digunakan berupa *smartphone*. Adapun bentuk penggunaan gadget pada anak usia dini dari segi aplikasi yang sering digunakan yaitu aplikasi hiburan seperti *youtube*, *tiktok*, dan juga game online. Sedangkan dari segi durasi penggunaan gadget, anak usia dini di desa Tanjong Selamat lebih banyak menghabiskan waktu bermain gadget tanpa adanya batasan waktu yang ditetapkan oleh orang tuanya. Adapun dampak positif nya yaitu dapat menambah wawasan, meningkatkan keaktifan serta kreativitas pada anak dan sebagai ajang hiburan. Sedangkan dampak negative kecanduan

terhadap gadget, kurangnya interaksi sosial pada anak usia dini serta menimbulkan gangguan kesehatan.



## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan yang sangat pesat pada saat ini adalah penyempurnaan penemuan pesawat telepon oleh Alexsander Graham Bell. Penemuan telepon menjadi sangat menakjubkan pada saat itu, seseorang dapat terhubung dengan orang lain tanpa harus saling berinteraksi bertatap muka satu sama lain. Penyempurnaan telepon ini semakin maju pesat di abad yang sekarang serba modern ini. Dimulai dari munculnya telepon koin, telepon genggam, hingga saat sekarang ini orang-orang lebih akrab mengenalnya dengan istilah smartphone atau gadget.

Perlu diketahui bahwa periode perkembangan anak yang sangat sensitif adalah saat usia 1-5 tahun sebagai masa anak usia dini sehingga sering disebut *the golden age*. Pada masa ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan, yaitu kecerdasan intelektual, emosi, dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa sehingga akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya.<sup>1</sup> Ketika anak berada pada *the golden age* semua informasi akan terserap dengan cepat. Mereka menjadi peniru yang handal, mereka lebih pintar dari yang kita pikir, lebih cerdas dari yang terlihat dan akan menjadi dasar terbentuknya karakter,

---

<sup>1</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta:Raja Grafindo Persada, 2003), hlm.

kepribadian, dan kemampuan kognitifnya. Maka peran orang tua sangat penting pada usia anak pada masa the golden age yang akan tumbuh dan berkembang.

Tidak dapat dipungkiri, anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif dalam menggunakan produk-produk elektronik dan gadget, penggunaan gadget yang berlebihan pada anak akan berdampak negatif karena dapat menurunkan daya konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak untuk dapat mengerjakan berbagai hal yang semestinya dapat mereka lakukan sendiri.

Gadget sangat mempengaruhi kehidupan manusia. Smartphone, notebook, tablet dan aneka ragam bentuk gadget dalam kehidupan sehari-hari sangat mudah ditemui pada zaman sekarang. Hal seperti ini bukan menjadi hal yang mewah, karena sebagian dari anak sudah difasilitasi oleh orang tuanya sendiri agar orang tua lebih leluasa dalam melakukan aktivitas tanpa harus mendampingi anak bermain dan belajar serta beranggapan gadget mampu menjadi teman bermain yang aman dan mudah dalam pengawasan.

Anak-anak tentunya sangat senang jika memperoleh gadget dari orang tuanya. Namun tanpa disadari, hal seperti ini sangat mempengaruhi kemampuan interaksi sosial serta mempengaruhi konsentrasi belajar pada

anak sehingga peran orang tua sekarang sudah tergantikan oleh gadget yang seharusnya menjadi teman bermain dan belajar anak.<sup>2</sup>

Banyak dampak positif yang diperoleh dari penggunaan gadget seperti mempermudah komunikasi, menjalin hubungan kerabat yang jauh, bertambahnya wawasan, memberikan beragam informasi serta bisa mendorong anak untuk menjadi lebih kreatif. Namun, selain berdampak positif, penggunaan gadget secara terus-menerus juga akan memberikan dampak negatif bagi anak dan membuat anak memiliki rasa ketergantungan serta kecanduan terhadap gadget sehingga menjadi kegiatan rutin yang harus dilakukan oleh anak setiap harinya.

Dampak negatif penggunaan gadget juga membuat anak menjadi malas karena anak-anak lebih mementingkan gadget dibandingkan belajar dan berinteraksi dengan lingkungan disekitarnya. Ketika anak merasa nyaman bermain dengan gadget kesukaannya dia akan lebih asik dan senang menyendiri. Akibatnya anak akan mengalami kesulitan berinteraksi dengan dunia nyata belajar dan bermain serta berkurangnya kedekatan antara orang tua dan anak.

Oleh karena itu peran orang tua terhadap anak-anaknya dalam penggunaan gadget pada anak harus selalu berada dalam pengawasan dengan cara mengontrol setiap konten dan aplikasi yang ada di gadget anak-anaknya. Membatasi penggunaan gadget pada anak juga sangat

---

<sup>2</sup> Ramdhan Witarsa, Rina Sri Mulyani Hadi, Nurhananik, Neneng Rini Haerani, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar*, Vol. VI, No. 1, Februari 2018, hlm. 9.



penting dilakukan agar tidak menimbulkan sikap ketergantungan pada gadget.

Berdasarkan pengamatan awal di desa Tanjong Selamat Aceh Besar, terdapat banyak anak-anak yang masih berusia dini difasilitasi gadget oleh orang tuanya karena dapat mempermudah orang tua dalam melakukan aktivitas dengan lebih leluasa tanpa gangguan anak-anak. Selain itu, orang tua memberikan gadget kepada anaknya agar tidak melakukan hal yang dapat membahayakan anak seperti bermain diluar rumah hingga menuju ke jalanan yang terdapat banyak kendaraan yang melaju dan bermain kotor.

Dari uraian diatas, maka penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang bentuk penggunaan gadget (aplikasi dan durasi pemakaian gadget) serta dampak penggunaan gadget bagi anak usia dini di desa Tanjong Selamat Aceh Besar. Desa Tanjong Selamat memiliki penduduk yang sangat ramai oleh karena itu peneliti membatasi subjek penelitian ini hanya dilakukan di dusun Cot Jambee.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

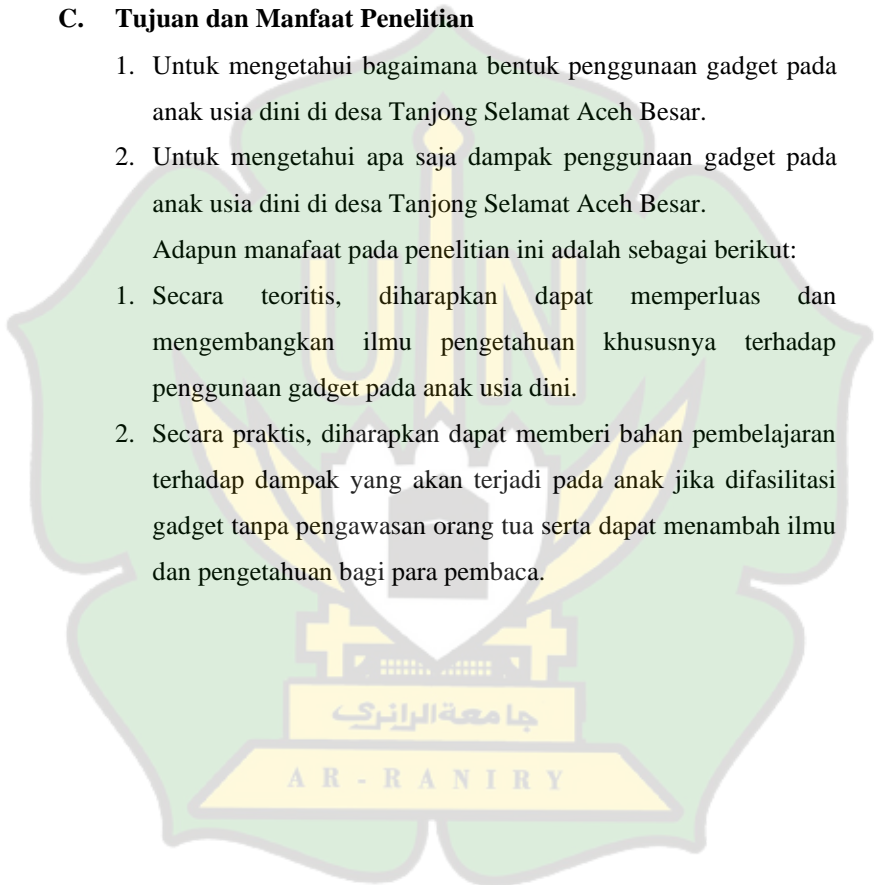
1. Bagaimana bentuk penggunaan gadget pada anak usia dini di desa Tanjong Selamat Aceh Besar?
2. Apa saja dampak penggunaan gadget pada anak usia dini di desa Tanjong Selamat Aceh Besar?

### **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

1. Untuk mengetahui bagaimana bentuk penggunaan gadget pada anak usia dini di desa Tanjong Selamat Aceh Besar.
2. Untuk mengetahui apa saja dampak penggunaan gadget pada anak usia dini di desa Tanjong Selamat Aceh Besar.

Adapun manfaat pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis, diharapkan dapat memperluas dan mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya terhadap penggunaan gadget pada anak usia dini.
2. Secara praktis, diharapkan dapat memberi bahan pembelajaran terhadap dampak yang akan terjadi pada anak jika difasilitasi gadget tanpa pengawasan orang tua serta dapat menambah ilmu dan pengetahuan bagi para pembaca.



#### **D. Penelitian Terdahulu**

Setelah penulis menelusuri berbagai sumber yang memiliki relevansi dengan Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini di Desa Tanjong Selamat Aceh Besar, terdapat beberapa penelitian yang berhubungan dengan penggunaan gadget pada anak usia dini.

Penelitian yang dilakukan oleh Setia Ningsih, Amila Wahyuni Ardani, Firiana Noor Khayati, STIKes Muhammadiyah Klaten, pada tahun 2018. Dengan judul penelitian “Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas”. Hasil penelitian penggunaan gadget pada anak-anak di TK ABA III Gunungan, Bareng Lor sebagian besar tidak kecanduan sebanyak 82 responden (81,2%).

Resiko GPPH di TK ABA III Gunungan, Bareng Lor sebagian besar normal sebanyak 83 anak (82,2%). Hasil analisa menggunakan Chi square menunjukkan ada hubungan penggunaan gadget dengan resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas pada anak usia prasekolah di TK ABA III Gunungan, Bareng Lor dengan p value = 0,000 (<0,05). Adapun perbedaan penelitian yang diteliti oleh Setia Ningsih, Amila Wahyuni Ardani, Firiana Noor Khayati, STIKes Muhammadiyah Klaten, pada tahun 2018 dengan penelitian yang akan diteliti oleh penulis terdapat pada pembahasan tentang hubungan penggunaan gadget dengan resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas pada anak usia prasekolah dan jenis penelitian yang digunakan dilapangan adalah kuantitatif sedangkan penulis lebih memusatkan penelitian terhadap

dampak penggunaan gadget pada anak usia dini dengan jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif.

Penelitian yang dilakukan oleh Ns. Fitra Mayenti, S. Kep, M. Kep, Indiana Sunita, SKM, M. Kes Staf Dosen STIKes Al-Insyirah Pekanbaru pada tahun 2018 dengan judul “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di Paud Dan Tk Taruna Islam Pekanbaru”. Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan Cross sectional dimana penelitian variabel independen dan dependen dilakukan secara bersamaan. Instrumen penelitian menggunakan kuesioner yang berisi tentang perkembangan anak, dampak penggunaan gadget dan pengawasan orang tua.

Hasil penelitian menunjukkan dari 60 responden 31 orang (51,7%) dampak penggunaan Gadget adalah positif, dampak positif yang terlihat pada anak dalam bentuk anak mudah memperoleh informasi terkait pendidikan seperti mengenal warna dan bahasa, hal ini juga anak lebih kreatif, serta aktif sekolah dan di lingkungan tempat tinggal, sedangkan 29 orang (48,3%) dampak penggunaan gadget adalah negatif, ini terlihat anak lebih cenderung mudah marah, hiperaktif dan suka merebut permainan teman-temannya. Dampak negatif lainnya yang ditimbulkan anak lebih cepat beradaptasi dengan teknologi, sehingga anak-anak terlena dengan kecanggihan teknologi, lupa dengan lingkungan sekitarnya, lebih memilih bermain gadget dibandingkan bermain bersama temanteman serta lingkungan sekitar tempat tinggalnya sehingga komunikasi sosial antara anak dengan masyarakat berkurang

bahkan semakin luntur. Adapun perbedaan penelitian yang diteliti oleh Ns. Fitra Mayenti, S. Kep, M. Kep, Indiana Sunita, SKM, M. Kes Staf Dosen STIKes Al-Insyirah Pekanbaru pada tahun 2018 dengan penelitian yang akan diteliti oleh penulis terdapat pada jenis penelitian yang digunakan dilapangan. Penelitian yang diteliti oleh Ns. Fitra Mayenti, S. Kep, M. Kep, Indiana Sunita, SKM, M. Kes Staf Dosen STIKes Al-Insyirah Pekanbaru pada tahun 2018 ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dan meneliti perkembangan anak terhadap dampak penggunaan gadget sedangkan penulis menggunakan jenis penelitian kualitatif dan meneliti dampak yang terdapat pada anak usia dini terhadap penggunaan gadget.

#### **E. Sistematika Pembahasan**

Dalam penelitian ini penulis berusaha untuk mempermudah pembahasan dengan membagi pokok pembahasan ke dalam lima bab. Pada bagian awal ialah halaman judul, halaman pernyataan keaslian, halaman pengesahan, halaman nota, halaman motto, halaman persembahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel dan daftar lampiran.

Bab pertama berisi pendahuluan yang meliputi: Latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, penelitian terdahulu dan sistematika pembahasan.

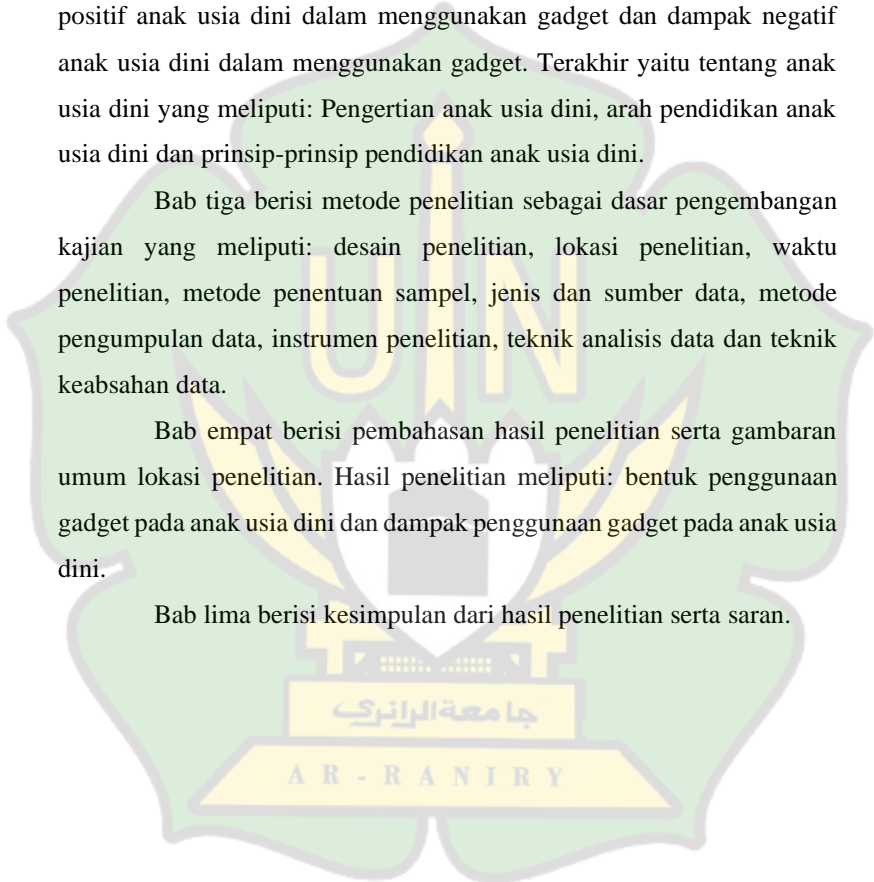
Bab dua berisi landasan teori tentang penggunaan gadget yang meliputi: Pengertian gadget, macam-macam gadget dan media

pendukung, fungsi dan manfaat gadget. Dampak yang meliputi: dampak positif anak usia dini dalam menggunakan gadget dan dampak negatif anak usia dini dalam menggunakan gadget. Terakhir yaitu tentang anak usia dini yang meliputi: Pengertian anak usia dini, arah pendidikan anak usia dini dan prinsip-prinsip pendidikan anak usia dini.

Bab tiga berisi metode penelitian sebagai dasar pengembangan kajian yang meliputi: desain penelitian, lokasi penelitian, waktu penelitian, metode penentuan sampel, jenis dan sumber data, metode pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data dan teknik keabsahan data.

Bab empat berisi pembahasan hasil penelitian serta gambaran umum lokasi penelitian. Hasil penelitian meliputi: bentuk penggunaan gadget pada anak usia dini dan dampak penggunaan gadget pada anak usia dini.

Bab lima berisi kesimpulan dari hasil penelitian serta saran.



## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Dampak**

##### **1. Pengertian Dampak**

Pengertian dampak adalah benturan, pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif. Pengaruh adalah daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang / benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Pengaruh adalah suatu keadaan dimana ada hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi. Dampak sosial sendiri dapat berasal dari internal dan eksternal masyarakat. Dampak internal adalah dampak yang disebabkan karena faktor dari dalam masyarakat itu sendiri, sementara dampak eksternal adalah dampak yang berasal dari luar masyarakat.

Dampak eksternal dapat dibagi menjadi dua, yaitu eksternalitas positif dan eksternalitas negatif. Yang dimaksud dengan eksternalitas positif adalah dampak yang menguntungkan dari suatu tindakan yang dilakukan oleh suatu pihak terhadap orang lain tanpa adanya kompensasi dari pihak yang diuntungkan. Sedangkan eksternalitas negatif apabila dampaknya bagi orang lain yang tidak menerima kompensasi yang sifatnya merugikan. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa dampak adalah pengaruh atau akibat. Dalam setiap

keputusan yang diambil oleh se-seorang biasanya mempunyai dampak tersendiri, baik itu dampak positif maupun dampak negatif.

## **B. Gadget**

### **1. Pengertian Gadget**

Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya Smartphone seperti Iphone, Blackberry serta Notebook (perpaduan antara komputer portabel seperti notebook dan internet). Gadget didefinisikan suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris yang merujuk pada suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna pada umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya.

Sekarang ini memang tiap-tiap dari masyarakat baik tua maupun muda dan dari berbagai golongan telah mampu mengoperasikan gadget dengan baik. Bahkan gadget memang cenderung di targetkan kepada anak-anak usia sekolah atau remaja. Mereka sekarang ini sudah sangat akrab sekali dengan teknologi yang satu ini. Berbagai kemudahan dan kecanggihan memang di tawarkan dengan mudah oleh piranti elektronik yang satu ini, sehingga masyarakat seolah-olah mau tidak mau menjadi ketergantungan dengan alat elektronik ini.



Menurut Widiawati gadget adalah sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. Sebuah gadget bisa digunakan sebagai media berkomunikasi dengan orang lain atau menelpon, mengirim pesan, email, foto selfie atau memfoto objek lain, dan berbagai jenis aplikasi yang lainnya. Sehingga gadget dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa saja tergantung dari kebutuhan pemilik gadget tersebut.<sup>1</sup>

## 2. Macam-macam Gadget dan Media Pendukung<sup>2</sup>

### a. Laptop

Laptop atau komputer jinjing adalah komputer bergerak yang berukuran relatif kecil dan ringan, beratnya berkisar dari 1-6 kg, tergantung ukuran, bahan, dan spesifikasi laptop tersebut.

### b. Kamera Digital

Kamera digital adalah alat untuk membuat gambar dari obyek untuk selanjutnya dibiaskan melalui lensa kepada sensor CCD (*Charge-Coupled Device*) ada juga yang menggunakan sensor CMOS (*Complimentary Metal-Oxide Semoconductor*) yang hasilnya kemudian

---

<sup>1</sup> Widiawati dan Sugiman. 2014. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*. Diakses dari <http://stmikglobal.ac.id/wpcontent/uploads/2014/05> diakses pada tanggal 19 Juni 2021. hlm. 12

<sup>2</sup> Atik Dwi Susanti, Adelina Hasyim dan Yunisca Nurmalisa, *Pengaruh Pemanfaatan Gadget Dalam Aktivitas Belajar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn*, Universitas Lampung, Vol. 5, No. 10 (2018), hlm. 6-7

direkam dalam format digital ke dalam media simpan digital berupa memory card.

c. Pemutar Media Player

Pemutar Media Player atau biasa kita kenal dengan MP3 Player yang merupakan alat pemutar musik yang bentuknya kecil, mini dan dapat disimpan disaku tanpa memerlukan ruang yang besar.

d. *Smartphone*

Telepon seluler (ponsel) atau telepon genggam (telgam) atau *smartphone* merupakan perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, serta memiliki fungsi yang lebih luas yang tak hanya sebagai alat komunikasi melainkan sebagai sarana dan prasarana entertainment.

e. Tablet PC (*Personal Computer*)

Tablet, adalah suatu komputer portabel lengkap yang cara pengoperasiannya menggunakan teknologi layar sentuh serta dapat dimanfaatkan dalam bidang apapun.

f. Proyektor LCD (*Liquid Crystal Display*)

Proyektor LCD merupakan salah satu jenis proyektor yang digunakan untuk menampilkan video, gambar, atau data dari komputer pada sebuah layar atau sesuatu dengan permukaan datar seperti tembok, dsb. Proyektor jenis ini merupakan jenis yang lebih modern dan merupakan teknologi yang dikembangkan dari jenis sebelumnya dengan

fungsi sama yaitu *Overhead Projector* (OHP) karena pada OHP datanya masih berupa tulisan pada kertas bening.

Proyektor LCD biasanya digunakan untuk menampilkan gambar pada presentasi atau perkuliahan, tapi juga bisa digunakan sebagai aplikasi home theater. Untuk menampilkan gambar, proyektor LCD mengirim cahaya dari lampu halide logam yang diteruskan ke dalam prisma yang mana cahaya akan tersebar pada tiga panel polysilikon, yaitu komponen warna merah, hijau dan biru pada sinyal video. Proyektor LCD berisi panel cermin yang terpisah satu sama lain. Masing-masing panel terdiri dari dua pelat cermin yang di antara keduanya terdapat *liquid crystal*. Ketika terdapat perintah atau instruksi, kristal akan membuka untuk membolehkan cahaya lewat atau menutup untuk mem-block cahaya tersebut. Membuka dan menutupnya pixel ini yang bisa membentuk gambar.

### 3. Fungsi dan Manfaat Gadget

Gadget memiliki fungsi dan manfaat yang relatif sesuai dengan penggunaannya. Fungsi dan manfaat gadget secara umum diantaranya: <sup>3</sup>

#### a. Sebagai Alat Komunikasi dan Bersosial

Pengetahuan manusia semakin luas dan maju. Jika zaman dahulu manusia berkomunikasi melalui batin, kemudian berkembang melalui tulisan yang dikirimkan melalui pos. Sekarang zaman era globalisasi

---

<sup>3</sup> Puji Asmaul Chusna, *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*, STIT Al-Muslihun, Vol. 17, No. 2, November 2017, hlm. 319.

manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis dan lebih efisien dengan menggunakan handphone.

Gadget memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk kita dapat berbagi berita, kabar, dan cerita. Sehingga dengan pemanfaatan tersebut dapat menambah teman dan menjalin hubungan kerabat yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relatif lama untuk berbagi.

b. Pendidikan

Seiring berkembangnya zaman, sekarang belajar tidak hanya terfokus dengan buku. Namun melalui gadget kita dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang kita perlukan. Mengenai pendidikan, politik, ilmu pengetahuan umum, agama, tanpa harus repot pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh untuk dijangkau.

c. Mengakses Informasi

Gadget bisa memberikan suatu informasi yang dapat mempermudah melakukan suatu aktivitas. Hal positif yang dapat dimanfaatkan dengan adanya teknologi saat ini yakni dengan adanya teknologi, setiap orang dapat mengakses segala informasi dan mempercepat proses suatu pekerjaan. Namun jika teknologi tidak dimanfaatkan dengan baik, maka akan berdampak negatif dan dapat menjadi ancaman bagi tiap orang. Maka melalui gadget dapat memanfaatkan teknologi untuk mengakses informasi.

d. Menambah Wawasan

Gadget kini menjadi media yang memungkinkan kita untuk mengakses berbagai informasi di mana pun dan kapan pun sehingga

menambah wawasan dan pengetahuan. Bahkan, kini anak-anak sudah tak asing dengan barang ini. Mereka biasa mengakses internet untuk hiburan, maupun sebagai sarana untuk mengerjakan tugas sekolah mereka. Wawasan yang bertambah merupakan manfaat gadget dari gabungan komunikasi lancar dan mudahnya informasi yang didapat. Untuk diketahui bahwa dengan komunikasi dan informasi mapu mengusung wawasan yang lebih luas.

e. Ajang Hiburan

Gadget juga bermanfaat untuk menghilangkan kepenatan melalui hiburan yang ditawarkan. Hiburan tersebut dapat berupa musik, permainan, video dan perangkat lunak multimedia lainnya.

f. Gaya Hidup

Memiliki gadget terkadang bisa menjadi sebuah gaya hidup, karena terkadang seseorang memanfaatkan gadget ini hanya untuk memperkuat kepercayaan dirinya atau status sosialnya. Sisi lainnya supaya tidak ketinggalan trend terkini.

جامعة الرانري

AR - RANIRY

#### 4. Dampak positif dan negatif dari gadget

Berikut ini beberapa dampak positif dari gadget untuk perkembangan anak:<sup>4</sup>

##### a. Mempermudah komunikasi

Dalam hal ini gadget dapat mempermudah komunikasi dengan orang yang berada jauh dengan cara sms, telepon, atau dengan semua aplikasi yang dimiliki dalam gadget.

##### b. Menambah pengetahuan

Untuk mempermudah segala sesuatunya dalam mengakses atau mencari situs tentang pengetahuan dengan menggunakan aplikasi yang berada di dalam gadget serta meningkatkan logika melalui game interaktif yang edukatif.

##### c. Menambah Teman

Dengan banyaknya jejaring sosial yang bermunculan akan mudah menambah teman. Ini adalah fungsi utama gadget, yakni membuat seseorang seolah-olah bertemu meskipun berbeda tempat. Melalui fitur Video call dari berbagai aplikasi yang ada saat ini, kita bisa tersambung dengan keluarga, teman atau pacar seperti bertatap muka langsung.

##### d. Munculnya metode-metode pembelajaran yang baru

Dengan adanya metode pembelajaran baru memudahkan mahasiswa atau siswa dan guru dalam proses belajar dan melalui teknologi ini terciptalah metode-metode baru yang membuat siswa

---

<sup>4</sup> Iswidharmanjaya, D., & Agency, B., *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, (Jakarta: EGC, 2014), hlm. 34

mampu memahami materi-materi yang abstrak karena materi tersebut dengan bantuan teknologi bisa dibuat abstrak.

Berikut dampak positif dari gadget untuk anak usia dini:

a. Merangsang keterampilan motorik

Keterampilan motorik adalah kemampuan yang berkaitan dengan gerakan otot-otot tubuh seperti bibir, lidah, tangan, dan kaki. Nah, keterampilan motorik anak ini ternyata bisa dilatih lewat permainan edukasi yang tersedia dalam gadget. Saat memegang smartphone atau tablet, anak akan melibatkan koordinasi mata dan gerakan jari-jari tangannya untuk membuka aplikasi sampai berhasil main game. Ia akan mengikuti arahan kursor saat bermain, menekan tombol kanan atau kiri, atau menunjuk benda-benda yang diinginkan. Hal ini membuktikan bahwa secara tidak langsung, kehadiran gadget dapat melatih kemampuan motorik anak di masa pertumbuhannya.

b. Melatih cara berpikir

Perkembangan teknologi yang ada saat ini dapat membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan lebih cepat dan lebih baik. Keterampilan kognitif adalah kemampuan yang berkaitan dengan cara berpikir, mengingat, membuat rencana, hingga pemecahan masalah. Sekarang ini sudah banyak media interaktif, video game, atau program edukatif lainnya yang dapat merangsang kemampuan berpikir pada anak.

c. Merangsang anak berpikir kreatif

Membiarkan anak main gadget bisa menjadi salah satu cara untuk merangsang kreativitas anak. Banyak aplikasi yang dapat melatih keseimbangan otak kiri dan kanan anak, salah satunya seperti kegiatan menggambar dan mewarnai. Semakin berkembangnya teknologi, sudah tersedia gadget baru yang memadukan metode gambar konvensional (dengan kertas dan pensil atau krayon) dengan metode teknologi digital.

Orang tua bisa mengajarkan anak mewarnai tanpa menggunakan krayon, tapi hanya tinggal menyentuh atau menggerakkan kursor pada layar gadget saja. Dengan kegiatan mewarnai, anak akan tertarik untuk berpikir kreatif dengan memadukan berbagai warna ke dalam satu gambar favorit anak. Cara ini dapat membantu anak menuangkan ide dan kreativitasnya dengan cara baru yang belum pernah mereka lakukan sebelumnya. Selain mengasah kreativitas, terapi warna ini juga bisa menjadi metode relaksasi bagi anak. Anak hanya merasa bahwa ia sedang bermain, padahal pada saat yang bersamaan ia juga sedang belajar lewat gadget.

Berikut ini beberapa dampak negatif dari gadget untuk perkembangan anak:<sup>5</sup>

- a. Sulit konsentrasi pada dunia nyata

Rasa kecanduan atau adiksi pada gadget akan membuat anak mudah bosan. gelisah dan marah ketika dia dipisahkan dengan gadget

---

<sup>5</sup> Hastuti, *Psikolog Perkembangan Anak*, (Yogyakarta: Tugu Publisher, 2012), hlm. 117.



kesukaannya. Ketika anak merasa nyaman bermain dengan gadget kesukaannya dia akan lebih asik dan senang menyendiri memainkan gadget tersebut. Akibatnya anak akan mengalami kesulitan berinteraksi dengan dunia nyata berteman dan bermain dengan teman sebaya.

b. Terganggunya fungsi PFC (*Pre Frontal Cortex*)

Kecanduan teknologi selanjutnya dapat mempengaruhi perkembangan otak anak. PFC atau *Pre Frontal Cortex* adalah bagian didalam otak yang mengontrol emosi, kontrol diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan, dan nilai-nilai moral lainnya. Anak yang kecanduan teknologi seperti games online otaknya akan memproduksi *hormon dopamine* secara berlebihan yang mengakibatkan fungsi PFC terganggu.

c. *Introvert*

Ketergantungan terhadap gadget pada anak-anak membuat mereka menganggap bahwa gadget itu adalah segala-galanya bagi mereka. Mereka akan galau dan gelisah jika dipisahkan dengan gadget tersebut. Sebagian besar waktu mereka habis untuk bermain dengan gadget. Akibatnya tidak hanya kurangnya kedekatan antara orang tua dan anak-anak juga cenderung menjadi *introvert*.<sup>6</sup>

Penggunaan gadget memberikan dampak kepada penggunanya. Kemudahan dalam bidang teknologi membuat pengguna mempunyai

---

<sup>6</sup> Jonathan,dkk. *Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Radiasi Gadget Terhadap Anak*. (Surabaya: Universitas Kristen Pertra Surabaya. 2015), hlm. 115.

pendapat yang berbeda dalam konteks akibat setelah menerima teknologi tersebut. Ada dampak positif (meningkatkan semangat belajar anak) tetapi juga ada dampak negatifnya (berdampak pada kemalasan, karena anak-anak lebih mementingkan gadget nya daripada pembelajarannya). Itulah beberapa dampak yang disebabkan penggunaan gadget pada anak-anak.

Berikut adalah dampak negatif gadget bagi anak usia dini :

a. Hambatan perkembangan

Saat menggunakan gadget, anak cenderung kurang bergerak, yang berdampak pada hambatan perkembangan. Ketika seorang anak mengalami hambatan perkembangan, akan berdampak buruk pada kemampuan berbahasa dan prestasi di sekolah.

b. Obesitas

Dampak negatif lainnya adalah obesitas. Anak-anak yang diperbolehkan menggunakan gadget di kamarnya mengalami peningkatan risiko obesitas sebanyak 30 persen. Padahal, diketahui bahwa obesitas pada anak meningkatkan risiko stroke dan penyakit jantung sehingga menurunkan angka harapan hidup.

c. Gangguan tidur

Dampak negatif anak-anak usia 9-10 tahun yang menggunakan gadget di kamar tidur akan mengalami gangguan tidur yang berdampak pada penurunan prestasi belajar mereka. Tidak semua orang tua mengawasi anak-anaknya, maka hal ini bisa terjadi bagi anak.

d. Penyakit mental

Dalam penyakit mental sejumlah studi menyimpulkan, penggunaan gadget yang berlebihan merupakan faktor penyebab meningkatnya laju depresi, kecemasan, defisit perhatian, autisme, gangguan bipolar, dan gangguan perilaku pada anak.

e. Agresif

Ini kebanyakan yang terjadi digenerasi sekarang. Saat ini banyak video game ataupun tayangan yang berisi pembunuhan, pemerkosaan, penganiayaan, dan kekerasan-kekerasan lainnya. Sehingga hal ini menyebabkan anak menjadi lebih agresif akibat dari video tersebut.

f. Radiasi

WHO (*World Health Organization*) mengategorikan ponsel dalam risiko 2B karena radiasi yang dikeluarkannya. Apalagi, anak-anak lebih sensitif terhadap radiasi karena otak dan sistem imun yang masih berkembang sehingga risiko mengalami masalah dari radiasi gadget lebih besar dari orang dewasa.

g. Gangguan mata

Menggunakan gadget dalam kegiatan sehari-hari dan jarak dekat (30-40 cm) akan menyebabkan kontraksi otot cilliaris di dalam bola mata, atau yang dikenal dengan istilah akomodasi. Akomodasi berlebihan pada mata akan merangsang timbulnya mata minus. Apalagi, anak-anak yang masih usia tumbuh kembang.

**C. Anak usia dini**

## 1. Pengertian Anak Usia Dini

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, informal, dan nonformal.<sup>7</sup>

Pendidikan pada anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan bagi anak yang menciptakan aura dan lingkungannya. Diharapkan anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya di lingkungan melalui pengamatan, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak.<sup>8</sup>

Pendidikan Anak Usia Dini mendasari jenjang pendidikan selanjutnya. Perkembangan secara optimal selama masa usia dini memiliki dampak terhadap pengembangan kemampuan untuk berbuat dan

---

<sup>7</sup> Hasan, Maimunah. *Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jogjakarta: Diva Press, 2009). hlm. 15

<sup>8</sup> Sujiono, Y. N. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Indeks, 2009), hlm. 7

belajar pada masa-masa berikutnya. Masa usia dini anak merupakan masa yang sangat penting (*Golden Age*). Untuk itu, pengalaman belajar pada anak usia dini perlu dirancang dan ditata sedemikian rupa sehingga tidak menjadi kontra produktif terhadap pengalaman belajar yang akan diikuti pada pendidikan selanjutnya.<sup>9</sup>

## 2. Arah Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Maemunah Hasan<sup>10</sup>, Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggara pendidikan yang memiliki arah sebagai berikut:

- a. Pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar).
  - b. Kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi dan kecerdasan spiritual).
  - c. Sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama, bahasa dan komunikasi).
- ## 3. Prinsip-prinsip Pendidikan Anak Usia Dini
- a. Berorientasi pada kebutuhan Anak (*Children Oriented*)

---

<sup>9</sup> Sujiono, Y. N. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Indeks. 2009), hlm. 17

<sup>10</sup> Hasan, Maimunah. *Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jogjakarta: Diva Press, 2009), hlm. 16

Kegiatan pembelajaran harus berpusat kepada kebutuhan anak melalui upaya-upaya pendidikan dalam mencapai perkembangan fisik dan psikis yang optimal.

b. Merangsang kreativitas dan Potensi Anak

Kegiatan PAUD harus mampu merangsang potensi dan kreativitas anak sehingga anak mempunyai kemampuan dalam menjalani kehidupannya di masa depan.

c. Belajar melalui bermain

Kegiatan bermain merupakan sarana belajar bagi anak usia dini. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, memanfaatkan dan mengambil kesimpulan terhadap sesuatu yang dipelajarinya.

d. Menciptakan lingkungan yang kondusif

Dalam hal ini, pendidikan di usia dini memerlukan pengkondisian lingkungan yang mendorong munculnya kreativitas anak. Lingkungan harus diciptakan agar lebih menyenangkan dan memberi kenyamanan belajar anak.

e. Pembelajaran terpadu

Proses pembelajaran pada anak usia dini harus memadukan berbagai aspek pembelajaran, yakni dengan penggunaan tema yang menarik dan dapat mengembangkan minat siswa dan bersifat kontekstual.

f. Dilaksanakan secara bertahap, berulang-ulang dan terus menerus

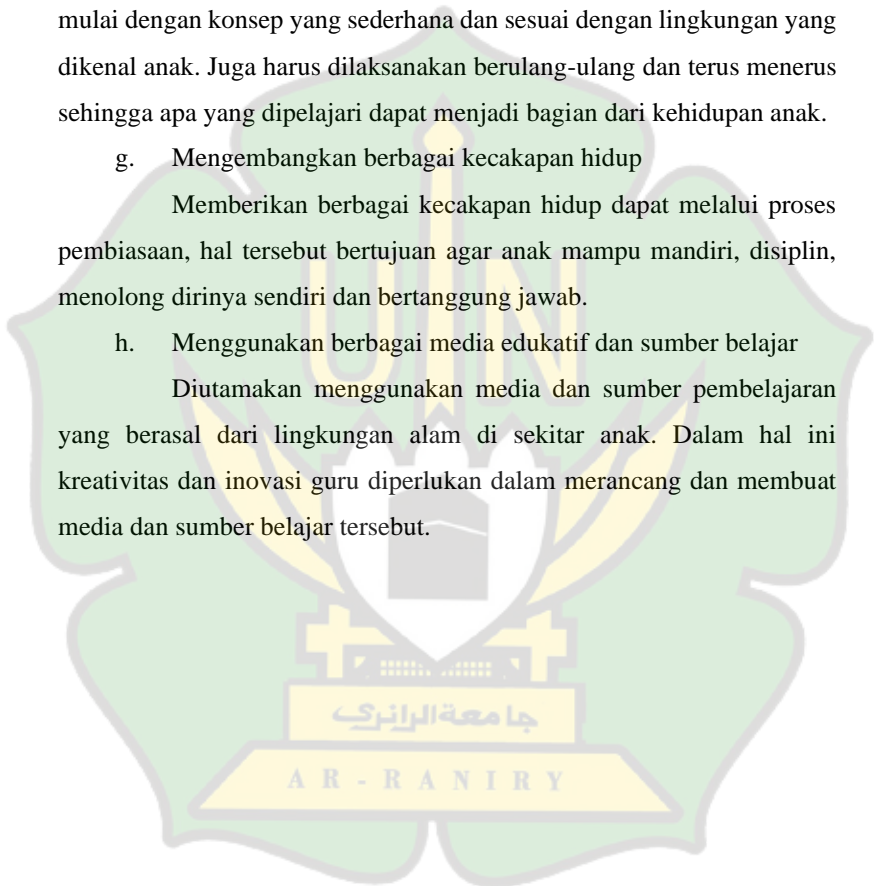
Kegiatan pembelajaran harus dilakukan secara bertahap, di mulai dengan konsep yang sederhana dan sesuai dengan lingkungan yang dikenal anak. Juga harus dilaksanakan berulang-ulang dan terus menerus sehingga apa yang dipelajari dapat menjadi bagian dari kehidupan anak.

g. Mengembangkan berbagai kecakapan hidup

Memberikan berbagai kecakapan hidup dapat melalui proses pembiasaan, hal tersebut bertujuan agar anak mampu mandiri, disiplin, menolong dirinya sendiri dan bertanggung jawab.

h. Menggunakan berbagai media edukatif dan sumber belajar

Diutamakan menggunakan media dan sumber pembelajaran yang berasal dari lingkungan alam di sekitar anak. Dalam hal ini kreativitas dan inovasi guru diperlukan dalam merancang dan membuat media dan sumber belajar tersebut.



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

Penelitian yang digunakan dilapangan adalah jenis penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah sebuah penelitian terhadap suatu proses, peristiwa, atau perkembangan yang dimana bahan-bahan ataupun data yang dikumpulkan adalah yang sifatnya berupa keterangan.<sup>1</sup> Dalam penelitian ini penulis turun ke lapangan untuk melakukan penelitian seperti mengumpulkan data, mengolah serta menganalisis di lokasi dan waktu yang telah ditentukan oleh penulis.

Menurut Creswell, penelitian kualitatif merupakan metode-metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang oleh sejumlah individu atau sekelompok orang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan. Proses penelitian kualitatif ini melibatkan upaya-upaya penting, seperti mengajukan pertanyaan.<sup>2</sup>

Berdasarkan pendapat diatas, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif karena lebih cocok untuk menggali informasi dan membahas permasalahan ataupun hal-hal yang berkaitan dengan dampak penggunaan gadget pada anak usia dini di desa Tanjong Selamat Aceh Besar.

---

<sup>1</sup> Rusdin Pohan, “*Metodologi Penelitian Pendidikan*”, (Yogyakarta: Lanarka Publisher, 2007), hlm. 7.

<sup>2</sup> Creswell, Jhon W. “*Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*”. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hlm. 9



## **B. Lokasi Penelitian**

Adapun penelitian yang berjudul “Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini di Desa Tanjong Selamat Aceh Besar” dilaksanakan di desa Tanjong Selamat, Aceh Besar.

## **C. Waktu Penelitian**

Waktu penelitian dilakukan mulai dari akhir bulan Juni 2021 hingga awal bulan Juli 2021.

## **D. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian adalah orang atau sesuatu yang darinya dapat memperoleh data informasi yang sedang digali, dalam kata lain subjek penelitian adalah responden penelitian, yang berarti orang yang merespon atas suatu perlakuan padanya.<sup>3</sup>

Populasi dalam penelitian dampak penggunaan gadget pada anak usia dini di Desa Tanjong Selamat Aceh Besar ini yaitu seluruh anak usia dini di Desa Tanjong Selamat Aceh Besar. Sampel yang akan diambil dalam melakukan penelitian ini sebanyak 5 orang tua yang anaknya menggunakan gadget pada usia dini di desa Tanjong Selamat.

---

<sup>3</sup> Muh. Fitrah, dkk., *Metodelogi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*, (Suka Bumi: Jejak, 2017), hlm. 152.

**E. Sumber Data**

Sumber data sangat diperlukan untuk mengadakan penelitian. Data yang diperlukan dalam penelitian ini dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu:



### 1. Sumber data primer

Sumber data primer adalah sumber data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber asli (tidak melalui media perantara). Dalam penelitian ini sumber data primernya yakni sumber data yang diperoleh dan dikumpulkan langsung dari informan yang terdiri dari orang tua anak.

Metode penentuan sampel merupakan cara peneliti untuk menentukan sampel. Sampel merupakan sebagian atau wakil populasi yang diteliti.<sup>4</sup> Metode penentuan sampel dalam penelitian ini adalah *Sampling Purposive*. *Sampling purposive* adalah metode penentuan sampel dengan kriteria dan pertimbangan tertentu yang berhubungan dengan tujuan dan masalah dalam penelitian. Seseorang diambil sebagai sampel karena peneliti menganggap bahwa seseorang tersebut memiliki informasi yang diperlukan bagi penelitian.

### 2. Sumber data sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber data penelitian yang diperoleh secara tidak langsung melalui media perantara (diperoleh dan dicatat oleh pihak lain). Adapun data sekunder untuk penelitian ini diambil dari buku penunjang dan data hasil observasi yang berkaitan dengan fokus penelitian. Semua data tersebut diharapkan mampu memberikan deskripsi tentang dampak penggunaan gadget pada anak usia dini di Desa Tanjong Selamat Aceh Besar.

---

<sup>4</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 174



## **F. Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data. Berikut ini merupakan metode pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti:

### **1. Wawancara**

Wawancara adalah percakapan peneliti dengan narasumber untuk memperoleh informasi.<sup>5</sup> Adapun narasumber yang akan diwawancarai adalah orang tua anak usia dini di Desa Tanjong Selamat

### **2. Observasi**

Observasi adalah seluruh kegiatan pengamatan terhadap suatu objek atau orang lain. Observasi yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan mengamati apa saja yang dibuka pada gadget oleh anak-anak usia dini di Desa Tanjong Selamat. Peneliti juga mengobservasi kondisi anak pada saat sedang bermain gadget dan metode pengawasan yang dilakukan oleh orang tua terhadap anak saat anak sedang bermain gadget.

## **G. Instrumen Penelitian**

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

### **1. Lembar Observasi**

Pedoman observasi merupakan alat yang di gunakan untuk mengamati langsung objek yang ada hubungannya dengan penelitian. Lembar observasi sebagai pengamatan dan pencatatan dengan sistematika

---

<sup>5</sup> Suharismi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, cet. Ke-15, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm. 198.

dengan fenomena-fenomena yang diteliti pada anak usia dini yang sedang bermain gadget di Desa Tanjong Selamat Aceh Besar.

## 2. Lembar Wawancara

Wawancara adalah teknik mendapatkan data dengan cara mengadakan tanya jawab dengan orang yang dapat memberikan keterangan terhadap dampak penggunaan gadget pada anak usia dini yang sedang diteliti. Dalam melaksanakan wawancara perlu dilakukan secara langsung antara peneliti dengan informan. Hal ini dimaksudkan agar peneliti dengan objek dapat lebih terbuka dalam komunikasi dalam rangka mendapatkan data yang jelas.

## **H. Teknis Analisis Data**

Proses pengolahan data melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data dan verifikasi data atau penarikan kesimpulan, yaitu:

### 1. Reduksi data

Reduksi data, yaitu penulis merangkum dan memilih beberapa data yang penting yang berkaitan dengan judul proposal ini. Kemudian data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk teks yang bersifat naratif dalam laporan penelitian. Dengan begitu, gambaran hasil penelitian akan lebih jelas.

### 2. Penyajian data

Dalam penelitian kualitatif, penyajian data biasa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori dan

sejenisnya. Selanjutnya penyajian data, yaitu data yang sudah diorganisir secara keseluruhan. Dengan penyajian data, maka akan mudah memahami apa yang terjadi.

### 3. Verifikasi data

Verifikasi data, yaitu penulis membuktikan kebenaran data yang dapat diukur melalui informan yang memahami masalah yang diajukan.

## **BAB IV HASIL PENELITIAN**

### **A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

Gampong Tanjong Selamat adalah salah satu gampong yang berada dalam Kecamatan Darussalam. Gampong Tanjong Selamat membawahi 5 dusun, ke lima dusun tersebut adalah: Dusun Cot Jambee, Lampoh Jantong, Lampoh Goung, Popeh dan Tgk Dibrang.

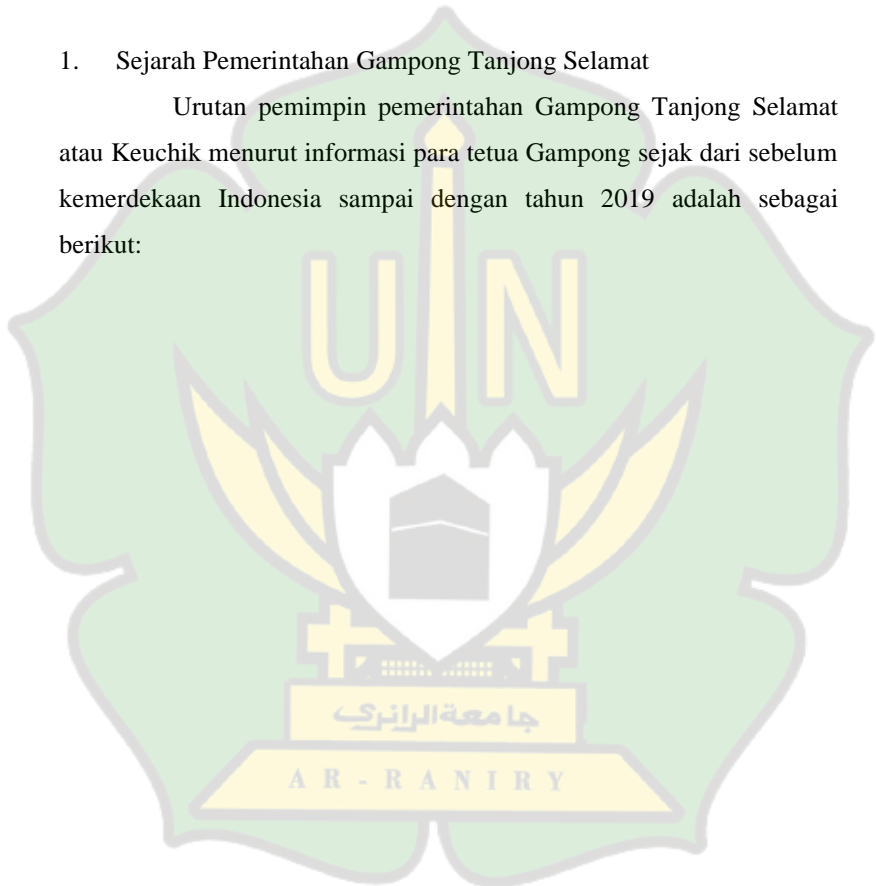
Adapun letak Gampong Tanjong Selamat kemukiman Tungkop Kecamatan Darussalam adalah sebagai berikut: sebelah barat: kopelma Darussalam dan Gampong Rukoh, sebelah Timur: Gampong Tanjong Deah dan Lamduro, sebelah Utara: Rukoh dan Blang krueng, sebelah selatan: kopelma Darussalam Barabung, Tungkop.

Letak Gampong Tanjong Selamat juga sangat strategis, dimana letaknya dikelilingi oleh kampus-kampus yaitu; kampus Universitas Syiah Kuala, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry dan STAI Tgk. Chik Pante Kulu yang berada bersebelahan dengan gampong. Para mahasiswa

dari berbagai daerah pun kebanyakan menyewa Rumah atau kamar di Gampong Tanjong Selamat untuk menetap.

#### 1. Sejarah Pemerintahan Gampong Tanjong Selamat

Urutan pemimpin pemerintahan Gampong Tanjong Selamat atau Keuchik menurut informasi para tetua Gampong sejak dari sebelum kemerdekaan Indonesia sampai dengan tahun 2019 adalah sebagai berikut:





Tabel 4.1. Urutan pemimpin pemerintahan gampong

No	Periode	Nama Keuchik	Sumber Informasi	Keterangan
1.	1920-1940	Muhammad Daud	M. alibasyah (Alm)	Pendiri Gampong
2.	1941-1946	Abdullah (Tuan Tanah)	M. alibasyah (Alm)	Keuchik
3.	1947-1952	Syeh	M. alibasyah (Alm)	Keuchik
4.	1953-1958	Syeh	M. alibasyah (Alm)	Keuchik
5.	1959-1964	Harun	M. alibasyah (Alm)	Keuchik
6.	1965-1969	Usman Gani	M. alibasyah (Alm)	Keuchik
7.	1970-1972	Usman Makam	M. alibasyah (Alm)	Keuchik
8.	1973-1976	Harun	M. alibasyah (Alm)	Keuchik
9.	1977-1978	Abdulmanaf Ibrahim	Aparatur Gampong	Keuchik
10.	1979-1987	Abdullah ubit	Aparatur Gampong	Keuchik

11.	1988-2006	Drs. Rusli Usman	Aparatur Gampong	Keuchik
12.	2007-2013	M.Yunus Ishaq	Aparatur Gampong	Keuchik
13.	2013-2014	Husaini	Aparatur Gampong	Pj. Keuchik
14.	2014-2018	H. Buchari Juned (Alm)	Aparatur Gampong	Keuchik
15.	2018-2019	Husaini	Aparatur Gampong	Pj. Keuchik
16.	2019-Sekarang	Salamun, SH	Aparatur Gampong	Keuchik

## 2. Kondisi umum Gampong Tanjong Selamat

Secara geografis Gampong Tanjong Selamat termasuk dalam wilayah Kemukiman Tungkop Kecamatan Darussalam Aceh Besar dengan luas wilayah 100 Ha, secara administrasi dan geografis Gampong Tanjong Selamat berbatasan dengan:

- a) Sebelah Barat berbatasan dengan Gampong Rukoh Dan Kopelma
- b) Sebelah Timur berbatasan dengan Gampong Tanjong Deah dan Lamduro
- c) Sebelah Utara berbatasan dengan Gampong Blang Krueng
- d) Sebelah Selatan berbatasan dengan Gampong Barabung Dan Tungkop

- e) Banyak curah hujan : Sedang
- f) Ketinggian tanah dari permukaan laut : 10 meter
- g) Suhu udara rata-rata : Sedang
- h) Topografi : Dataran Rendah

Gampong Tanjong Selamat terletak pada wilayah datar pesisir Utara Aceh Besar yang memiliki bentuk Linier. Bagian utama Gampong adalah Jalan utama pada sumbu Timur-Barat. Pemukiman berkembang disepanjang ruas jalan utama dan disepanjang jalan sekunder. Sawah dan ladang terletak setelah area pemukiman. Disebelah selatan menyusur kesisi Utara terdapat saluran Irigasi persawahan yang menerus hingga bermuara saluran pembuangan kearah utara Gampong Tanjong Selamat. Tanjong Selamat terdiri dari pemandangan persawahan dengan latar pegunungan sebelah Timur, dan Gunung Seulawah di kejauhan. Dari selatan, sebelah Timur berdekatan dengan kopelma Darussalam dan tiga Kampus ternama di Aceh bahkan Nasional yaitu: Universitas Syiah Kuala, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry dan STAI Tgk. Chik Pante Kulu.

### 3. Kependudukan

Jumlah penduduk Gampong Tanjong Selamat yang tersebar di 4 Dusun berdasarkan data terakhir hasil sensus 2015 tercatat sebanyak 1199 KK, 4427 Jiwa, terdiri dari laki-laki 2112 jiwa, perempuan 2315 jiwa.

Tabel 4.2. Jumlah penduduk berdasarkan dusun

No	Jurong/ Dusun	Jumlah KK	Jenis Kelamin		Jumlah (jiwa)
			Laki-laki	Perempuan	
1.	Cot Jambee	684	1423	1534	2957
2.	Lampoh Goung	300	230	215	445
3.	Lampoh Jantong	65	127	148	275
4.	Popeh	150	332	418	750
<b>Total</b>		<b>1199</b>	<b>2112</b>	<b>2315</b>	<b>4427</b>

Tabel 4.3. Jumlah penduduk berdasarkan usia

No	Uraian	Jenis Kelamin		Jumlah (jiwa)
		Laki-laki	Perempuan	
1.	0 bulan - 12 bulan	10	16	26
2.	13 bulan - 04 tahun	53	72	125
3.	05 tahun - 06 tahun	42	58	100
4.	07 tahun - 12 tahun	100	115	215
5.	13 tahun - 15 tahun	140	141	281
6.	16 tahun - 18 tahun	139	133	272
7.	19 tahun - 25 tahun	343	342	685
8.	26 tahun - 35 tahun	278	322	600
9.	36 tahun - 45 tahun	190	181	371
10.	46 tahun - 50 tahun	192	280	472

11.	51 tahun - 60 tahun	380	370	750
12.	61 tahun - 75 tahun	231	269	500
13.	Diatas 75 tahun	14	16	30
<b>Total</b>		<b>2112</b>	<b>2315</b>	<b>4427</b>

Pendidikan adalah satu hal penting dalam memajukan tingkat kesadaran masyarakat pada umumnya dan tingkat perekonomian pada khususnya, dengan tingkat pendidikan yang tinggi maka akan mendorong tingkat kecakapan. Tingkat kecakapan juga akan mendorong tumbuhnya ketrampilan kewirausahaan. Dan pada gilirannya mendorong munculnya lapangan pekerjaan baru. Dengan sendirinya akan membantu program pemerintah untuk pembukaan lapangan kerja baru guna mengatasi pengangguran. Pendidikan biasanya akan dapat mempertajam sistematika pikir atau pola pikir individu, selain itu mudah menerima informasi yang lebih maju.

Dalam rangka memajukan pendidikan, Gampong Tanjong Selamat akan secara bertahap merencanakan dan menganggarkan bidang pendidikan baik melalui DD, swadaya masyarakat dan sumber-sumber dana yang sah lainnya, guna mendukung program pemerintah yang termuat dalam RPJM Daerah Kabupaten Aceh Besa Untuk melihat taraf/tingkat pendidikan penduduk Tanjong Selamat, jumlah angka putus sekolah serta jumlah sekolah dan siswa menurut jenjang pendidikan, dapat dilihat di tabel di bawah ini.

Tabel 4.4. Sarana prasarana pendidikan, guru dan murid

No	Sarana dan Prasarana Pendidikan	Vol.	Status	Lokasi	Jumlah	
					Guru	Murid
1.	PAUD	-				
2.	TK	1		Dusun Popeh	5	25
3.	SD	1		Dusun Popeh	15	70
4.	Balai Pengajian	5	Aktif	Dsn. Cot Jambee Dsn. Lampoh Jantong Dsn. Lampoh Goung	7	70

Tabel 4.5. Perkembangan penduduk menurut tingkat pendidikan tahun 2019

No	Jenjang Sekolah	Jumlah	Keterangan
1.	SD Sampai SLTP	90	
2.	SLTA/Sederajat	272	
3.	D-2	10	
4.	D-3	50	
5.	S-1	1135	
6.	S-2	30	
7.	S-3	10	
8.	Lainnya	10	Pesantren

<b>Total</b>	<b>1607</b>	
--------------	-------------	--

Tabel 4.6. Angka putus sekolah tahun 2019

<b>No</b>	<b>Jenjang Pendidikan</b>	<b>Jumlah</b>
1.	Tidak Tamat Sekolah SD	10
2.	Tidak Tamat Sekolah SLTP	50
3.	Tidak Tamat SMU	50
<b>Total</b>		<b>110</b>

#### 4. Pemerintahan Gampong

Adapun pembagian wilayah Gampong Tanjong Selamat berdasarkan Jurong dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.7. Aparatur wilayah

<b>No</b>	<b>Aparatur Pemerintah</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Nama</b>
1.	Keuchik	1	Salamun, SH
2.	Sekretaris Gampong	1	Miswar, M.Ag
3.	Bendahara Gampong	1	Mukhlis, SH
4.	Kaur Umum	1	Muhibuddin. S.Pd
5.	Kasi Pelayanan	1	Sayuti Ali
6.	Kasi Pemerintahan	1	Wildan Firdaus
7.	Kasi Kesejahteraan	1	Irham Syahputra
8.	Kadus Lph. Jantong	1	Zulfitri
9.	Kadus Lph. Goung	1	Damri

10.	Kadus Cot Jambee	1	Fauzi Rimawandi
11.	Kadus Popeh	1	Amiruddin

## 5. Sosial, Agama dan Kebudayaan Masyarakat

### a. Keadaan Sosial-Ekonomi Masyarakat

Kondisi Ekonomi Gampong Tanjong Selamat dapat dibagi dalam 2 (dua) sumber yang dominan, yaitu:

#### 1) Potensi sumber Daya Alam

Gampong Tanjong Selamat merupakan daerah daratan persawahan, daerah datar. Secara fisik potensi alam memiliki keragaman, bila dikelola dan dikembangkan dengan baik maka mendapatkan peningkatan penghasilan yang memuaskan. Secara umum masyarakat Gampong Tanjong Selamat melakukan kegiatan pertanian (tanaman pangan/ perkebunan) dan peternakan (lembu, kambing, ayam).



## 2) Potensi Sumber Daya Manusia

Potensi Sumber Daya Manusia di Gampong Tanjong Selamat sangat memiliki keragaman, dan memiliki tingkat pendidikan dan pengetahuan yang baik, hal ini dikarenakan lingkungan atau letak Gampong yang bersebelahan dengan kampus Universitas Syiah Kuala, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, STAI Tgk. Chik Pante Kulu dan informasi termasuk dekat Ibu Kota Provinsi Aceh.

Secara umum masyarakat di Gampong Tanjong Selamat memiliki mata pencaharian sebagai petani, dan sebagian lagi tersebar ke dalam beberapa bidang pekerjaan seperti: pedagang, wira usaha, PNS/TNI/POLRI, peternak, buruh, pertukangan, penjahit, dll. Pada umumnya yang bekerja di sektor pertanian memiliki mata pencaharian variatif/ganda karena peluang penghasilan yang akan menunggu panen yang sangat dipengaruhi oleh musim, kondisi cuaca, hama dan waktu.

Gampong Tanjong Selamat memiliki Badan Usaha Milik Gampong yang didirikan dengan Qanun Gampong No. 3 Tahun 2014, dengan SK Pengurus No. 4 Tahun 2013. Sampai saat ini BUMG memiliki 2 Unit Usaha yaitu Unit Simpan Pinjam kelompok Perempuan, Peternakan penggemukan sapi, Rumah sewa dan penyewaan teratak beserta perlengkapannya.

## 6. Sosial Keagamaan

Seluruh masyarakat Gampong Tanjong Selamat memeluk agama Islam. Dalam pembinaan kehidupan beragama telah menunjukkan keberhasilan terutama dalam menumbuhkembangkan sarana tempat

peribadatan, terutama untuk kaum muslimin yang merupakan mayoritas. Sampai dengan saat ini tercatat sarana peribadatan yang ada di wilayah Gampong Tanjong Selamat sebagai berikut:

Tabel 4.8. Sosial keagamaan

No	Dusun	Sarana Peribatan			TPQ/ TPA	Ket.
		Mesjid	Musholla	Dayah		
1.	Dsn. Popeh					
2.	Dsn. Lampoh Jantong				2	
3.	Dsn. Lph. Goung	1			2	
4.	Dsn. Cot Jambee				1	
5.	Dsn. Tgk. Diblang					
<b>Total</b>		<b>1</b>			<b>5</b>	

#### 7. Keadaan Sosial Kebudayaan Masyarakat

Sebelum Tsunami tatanan kehidupan masyarakat Gampong Tanjong Selamat sangat kental dengan sikap solidaritas sesama, dimana kegiatan-kegiatan sosial kemasyarakatan sangat berjalan dan dipelihara, hal ini terjadi karena adanya ikatan emosional keagamaan yang sangat kuat antara sesama masyarakat. Dalam agama Islam memang sangat

ditekankan untuk saling berkasih sayang, membantu meringankan beban saudaranya, dan dituntut pula untuk membina dan memelihara hubungan ukhwh Islamiah antar sesama. Atas landasan inilah sehingga tumbuhnya motivasi masyarakat untuk saling melakukan interaksi sosial dengan baik. Dan pasca Tsunami kondisi ini perlahan juga mulai pulih meskipun tidak sama seperti sebelum Tsunami.

Kebudayaan yang ada di Gampong Tanjong Selamat merupakan modal dasar pembangunan yang melandasi pembangunan yang akan dilaksanakan, warisan budaya yang bernilai luhur merupakan modal dasar dalam rangka pengembangan budaya yang dijiwai oleh mayoritas keluhuran nilai agama islam. Salah satu aspek yang ditangani dan terus dilestarikan secara berkelanjutan adalah pembinaan berbagai kelompok kesenian, kelompok pengajian, kelompok Arisan, panitia pengadaan kenduri hari besar Islam.

Hubungan pemerintah dengan masyarakat yang terjalin baik, juga menjadi kekuatan Gampong Tanjong Selamat dalam pengelolaan pemerintahan dan kemasyarakatan. Hal ini salah dapat dilihat dari administrasi pemerintahan Gampong yang memadai, serta berfungsinya sturktur pemerintahan Gampong itu sendiri.

## **B. Bentuk Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini di Desa Tanjong Selamat Aceh Besar**

### **1. Aplikasi yang Sering Digunakan**

Penggunaan gadget pada anak usia dini sudah tidak asing lagi terdengar. Seiring dengan perkembangan zaman teknologi juga ikut berkembang sehingga anak mudah beradaptasi dan tidak asing lagi dengan gadget. Gadget mempunyai banyak jenis seperti *smartphone*, laptop/komputer, tablet, kamera digital.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di desa Tanjong Selamat jenis gadget yang sering digunakan oleh anak usia dini adalah gadget jenis *smartphone* karena jenis gadget ini yang dimiliki oleh setiap orang tua anak usia dini. Adapun aplikasi yang sering digunakan merupakan aplikasi hiburan seperti *youtube*, tiktok dan game online.<sup>18</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua anak usia dini mengatakan:

“Dari semua jenis gadget anak saya lebih suka bermain gadget jenis HP, kalau bukan HP ibunya ya HP ayahnya karena kalau HP kakaknya jarang dikasih. Dia pandai pegang HP dan tau cara membuka kunci pola di HP saya walaupun masih berusia 3 tahun. Aplikasi yang sering dia buka itu film anak-anak, lagu anak-anak, film animasi seperti boboiboy yang ada di *youtube*”.<sup>19</sup>

Adapun pernyataan orang tua anak usia dini lainnya yang mengatakan:

---

<sup>18</sup> Hasil observasi dengan orang tua anak usia dini di Desa Tanjong Selamat

<sup>19</sup> Hasil wawancara dengan orang tua anak usia dini di Desa Tanjong Selamat

“Anak saya belum bisa pegang laptop jadi dia sering minta HP saya kalau saya sudah pulang kerja. Aplikasi yang dibuka anak saya itu biasanya *youtube*, dia suka nonton film anak-anak, video tutorial-tutorial seperti cara buat mainan dari bahan-bahan yang ada di rumah, tapi dia juga suka bermain game dari aplikasi yang saya unduh seperti yang menebak warna, binatang, dan lain-lainnya”.<sup>20</sup>

Dalam hal ini orang tua anak usia dini rata-rata menjawab dengan jawaban yang sama. Dapat dipahami bahwa anak usia dini di Desa Tanjong Selamat lebih banyak menggunakan gadget jenis *smartphone* milik orang tuanya dan aplikasi yang sering digunakan berupa aplikasi hiburan dan juga game online.

## 2. Durasi Pemakaian Gadget

Penggunaan gadget pada anak usia dini memiliki durasi waktu yang berbeda, tergantung pada pola asuh orang tua terhadap anak. Orang tua hendaknya memberikan pembatasan durasi pemakaian gadget pada anak usia dini guna meminimalisir tingkat kecanduan dan ketergantungan anak terhadap gadget. Mendampingi anak saat bermain gadget bertujuan agar orang tua dapat mengawasi penampilan video yang akan ditonton oleh anak.

---

<sup>20</sup> Hasil wawancara dengan orang tua anak usia dini di Desa Tanjong Selamat

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan di desa Tanjung Selamat, terdapat banyak anak usia dini yang bermain gadget dengan durasi yang tidak dibatasi oleh orang tuanya. Namun, terdapat beberapa anak usia dini yang diberikan pembatasan durasi saat bermain gadget tetapi anaknya tidak mematuhi pembatasan durasi yang ditetapkan oleh orang tuanya.<sup>21</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua anak usia dini mengatakan bahwa saat anak bermain gadget para orang tua anak usia dini memberikan batas waktu sebanyak 15 menit hingga 20 menit. Walaupun terdapat sebagian anak usia dini yang tidak mematuhi waktu yang ditetapkan oleh orang tuanya bahkan terdapat juga anak usia dini yang bermain gadget tanpa diberikan batas waktu.<sup>22</sup>

Dari hasil wawancara dengan orang tua anak usia dini mengatakan: “setiap harinya anak saya ada bermain HP, kadang-kadang saya ambil HP nya ketika sudah lama bermain HP. Ketika saya ambil dia menangis sekeras-kerasnya karena sedang asik nonton. Saya juga tidak tega melihatnya dan terpaksa memberikan HP lagi”.<sup>23</sup>

Dari uraian hasil wawancara diatas dapat dipahami bahwa sebagian besar anak usia dini di desa Tanjung Selamat menggunakan gadget dengan waktu yang lebih lama karena terlalu asyik dalam melihat

---

<sup>21</sup> Hasil observasi dengan orang tua anak usia dini di Desa Tanjung Selamat

<sup>22</sup> Hasil wawancara dengan orang tua anak usia dini di Desa Tanjung Selamat

<sup>23</sup> Hasil wawancara dengan orang tua anak usia dini di Desa Tanjung Selamat

video animasi dan game online sehingga tidak memperhatikan batasan waktu yang diberikan oleh orang tuanya.

### **C. Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini di Desa Tanjong Selamat Aceh Besar**

Penggunaan gadget pada anak usia dini memiliki dampak positif dan juga dampak negatif tergantung dari cara serta tujuan pemakaiannya. Terdapat beberapa dampak positif penggunaan gadget pada anak usia dini yaitu mampu menstimulasi imajinasi anak, menambah pengetahuan, membuat anak lebih aktif dan kreatif, mempelajari berbagai macam suara, warna, mengenal bentuk, tumbuhan, hewan serta huruf abjad dan hijaiyyah.

Selain terdapat dampak positif, penggunaan gadget pada anak usia dini juga menimbulkan dampak negatif seperti anak kecanduan dan ketergantungan terhadap gadget, kurangnya interaksi sosial pada anak sehingga menumbuhkan kepribadian yang introvert, terobsesi dengan gadget, gangguan tidur serta gangguan pada kesehatan.

Dengan demikian pentingnya pengawasan orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak usia dini serta pembatasan durasi pemakaian gadget agar anak tidak kecanduan dan ketergantungan pada gadget. Kecanduan gadget akan membuat anak malas dalam melakukan aktivitas lain atau bahkan bermain dengan keluarga dan teman sebayanya.

Berikut ini beberapa dampak yang ditimbulkan dalam penggunaan gadget pada anak usia dini berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di desa Tanjong Selamat.

#### 1. Dampak Positif Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini

##### a) Menambah pengetahuan

Penggunaan gadget yang baik akan memberikan dampak yang positif bagi penggunanya salah satu dampak positifnya yaitu dapat menambah pengetahuan. Dari hasil observasi menunjukkan penggunaan gadget pada anak usia dini dapat menambahkan pengetahuan pada anak. Anak dapat mengenal bentuk dan warna serta huruf-huruf abjad dan hijaiyyah dari aplikasi pembelajaran.<sup>24</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua anak usia dini mengatakan:

“Sejak saya kasih HP, dia udah mulai bisa mengenal warna yang sebelumnya dia belum terlalu ingat dari yang saya ajarkan dan belum bisa bedain antara warna satu dengan warna yang lainnya, dengan bantuan aplikasi pembelajaran tersebut dia sudah mulai bisa membedakan dan tahu warna-warna sekarang. Tidak hanya warna, di aplikasi itu juga ada huruf-huruf abjad dan huruf-huruf hijaiyyah ada juga angka-angka dalam bahasa Indonesia dan bahasa Arab jadi dia juga senang belajar sambil bermain”.<sup>25</sup>

---

<sup>24</sup> Hasil observasi dengan orang tua anak usia dini di Desa Tanjong Selamat

<sup>25</sup> Hasil wawancara dengan orang tua anak usia dini di Desa Tanjong Selamat



“Saat saya mau masak, saya berikan HP untuk dia agar dia tidak mengganggu saya waktu sedang masak, jadi saya hidupkan *youtube* saya putarin video lagu anak-anak seperti lagu pertambahan, lagu huruf-huruf hijaiyyah, lagu anak-anak yang lainnya sehingga dia fokus dengan HP dan tidak mengganggu saya”.<sup>26</sup>

Adapun dampak positif yang dapat dilihat dari manfaat gadget seperti pernyataan yang dikatakan oleh orang tua anak usia dini seperti berikut:

“Manfaat dari HP juga salah satunya dapat membuat anak lebih pintar karena anak bisa belajar sambil bermain dan juga bisa menambah wawasan dia dari apa yang dia lihat pada video yang saya putarin, kadang-kadang juga saya ajak dia belajar melalui lagu-lagu dan juga gambar-gambar yang ada di google”.<sup>27</sup>

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget dengan baik dan dalam pengawasan orang tua akan memberikan dampak yang positif bagi anak usia dini terutama dalam menambah pengetahuan dan wawasannya.

- b) Meningkatkan keaktifan serta kreativitas pada anak

---

<sup>26</sup> Hasil wawancara dengan orang tua anak usia dini di Desa Tanjong Selamat

<sup>27</sup> Hasil wawancara dengan orang tua anak usia dini di Desa Tanjong Selamat

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua anak usia dini yang mengatakan: “Anak saya berkembang lebih aktif dan kreatif tentunya, selalu ada hal baru yang dia tunjukkan pada saya setelah menonton video tutorial-tutorial itu”.<sup>28</sup> Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget pada anak usia dini membuat anak semakin aktif dan kreatif.

Adapun pernyataan orang tua anak usia dini yang lainnya mengatakan:

“Sebaiknya HP belum boleh diberikan pada anak yang masih dini ini. Tapi kita juga tidak bisa juga terus ketinggalan dengan teknologi yang terus berkembang. Jadi, saya memberikan HP ini kepada anak saya dengan syarat dalam pengawasan saya, saya yang kontrol. Saya hidupkan video-video seperti *5 minute craft*, kerajinan tangan kemudian kami membuat seperti yang dikatakan dari video itu”.<sup>29</sup>

Hasil wawancara dengan orang tua anak usia dini yang lainnya mengatakan: “Itu pasti, ada saja yang dia lakukan ketika siap membuka HP. Anak saya sangat bersemangat mencari barang yang bisa dipakai untuk dibuat kerajinan tangan”<sup>30</sup>

---

<sup>28</sup> Hasil wawancara dengan orang tua anak usia dini di Desa Tanjong Selamat

<sup>29</sup> Hasil wawancara dengan orang tua anak usia dini di Desa Tanjong Selamat

<sup>30</sup> Hasil wawancara dengan orang tua anak usia dini di Desa Tanjong Selamat

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat dampak positif penggunaan gadget pada anak usia dini terutama pada keaktifan dan kreativitas anak.

c) Ajang hiburan

Kehadiran gadget tidak hanya memberikan informasi tetapi juga memiliki fungsi sebagai hiburan seperti mendengarkan musik, menampilkan video serta game online maupun offline. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di desa Tanjong Selamat sebagian besar anak usia dini menyukai media audio visual seperti yang terdapat dalam aplikasi *youtube*. Mereka terlihat riang dan bahagia sambil menari ketika lagu diputar. Tidak hanya mendengarkan lagu, anak usia dini di desa Tanjong Selamat juga terlihat terhibur dan tertawa dengan kencang saat melihat video lucu yang diputar oleh orang tuanya.<sup>31</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua anak usia dini mengatakan:

“Gadget ini salah satu solusi untuk saya dan anak saya sewaktu kami sudah bosan melakukan kerjaan yang lain. Kami menonton video lucu sampai kami ketawa terbahak-bahak. Anak saya juga kadang engga terlalu ngerti sama videonya, tapi karna saya terhibur dan ketawa dia pun juga ketawa tengok saya ketawa.

---

<sup>31</sup> Hasil observasi dengan orang tua anak usia dini di Desa Tanjong Selamat

Jadi, manfaatnya ini banyak kalau kita pandai menggunakannya”.<sup>32</sup>

Orang tua anak usia dini yang lainnya juga mengatakan hal yang sama mengenai dampak positif penggunaan gadget sebagai ajang hiburan yang mengatakan: “Kadang saya terkejut tiba-tiba mendengar anak saya tertawa, ternyata dia sedang bermain HP melihat video lucu”.<sup>33</sup>

Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gadget sebagai ajang hiburan adalah salah satu dari dampak positif yang dirasakan oleh anak usia dini di desa Tanjong Selamat.

## 2. Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini

### a) Kecanduan gadget

Akibat penggunaan gadget yang berlebihan akan berdampak negatif bagi tumbuh kembang anak. Sebagian besar waktunya dihabiskan untuk bermain gadget, selain memberi dampak terhadap kesehatan fisik seperti mata menjadi kering dan perih, sakit kepala, nyeri leher serta kurangnya nafsu makan dan gangguan tidur. Kecanduan gadget juga bisa mengganggu kesehatan mental. Penggunaan gadget yang berlebihan memberi dampak terhadap sosial dan lingkungan, anak tidak punya banyak waktu untuk bermain dengan teman atau keluarga. Banyak sekali perubahan yang orang tua rasakan saat anak sudah mulai kecanduan

---

<sup>32</sup> Hasil wawancara dengan orang tua anak usia dini di Desa Tanjong Selamat

<sup>33</sup> Hasil wawancara dengan orang tua anak usia dini di Desa Tanjong Selamat

dengan gadget. Hasil wawancara dari orang tua anak usia dini yang mengatakan:

“Waktu saya lagi kerja di rumah kadang dia suka ganggu saya jadi saya juga tidak bisa konsentrasi dalam bekerja jadi saya kasih HP untuk dia tapi engga tahunya itu malah berlanjut sampai sekarang dan kalau misalnya saya mau masak ataupun cuci baju dia udah tahu tu dan langsung minta HP sama saya. Saya juga mau tidak mau harus kasih kalau saya enggak kasih dia nangis, mungkin udah kebiasaan gitu ya jadi susah hilangnya, itu juga lagi saya atasi supaya dia engga minta main HP selalu”.<sup>34</sup>

Hasil wawancara dari orang tua anak usia dini yang lainnya juga mengatakan :

“Pernah, apalagi ini kemarin lagi musim hujan kan jadi dia senang lihat air hujan di luar mau mandi hujan jadi engga saya kasih keluar, nangis dia kan, saya udah coba diamkan juga tapi dia tidak mau berhenti nangis, saya cobalah kasih HP dan ternyata langsung diam terus sibuk sama HP nya. Ya dari pada dia sakit karena main hujan diluar kan”.<sup>35</sup>

---

<sup>34</sup> Hasil wawancara dengan orang tua anak usia dini di Desa Tanjong Selamat

<sup>35</sup> Hasil wawancara dengan orang tua anak usia dini di Desa Tanjong Selamat

Dari pernyataan tersebut, terlihat jelas bahwa anak sudah memiliki sifat ketergantungan pada salah satu jenis gadget yaitu *smartphone*. Orang tua anak usia dini yang lain juga mengatakan: “Kalau saya engga kasih HP dia nangis terus, merengek”.<sup>36</sup> “Respon dia marah sambil nangis-nangis kalau engga saya kasih HP, padahal dia udah kucek-kucek mata, makan pun lama dikunyah karen lalai nonton”.<sup>37</sup>

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di desa Tanjong Selamat, peneliti melihat anak usia dini tidak patuh terhadap perintah yang dikatakan oleh orang tuanya. Anak usia dini juga menjadi malas dalam melakukan aktivitas seperti bermain dan mulai terlihat gangguan pada kesehatan anak usia dini.<sup>38</sup>

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat dampak negatif penggunaan gadget pada anak usia dini di desa Tanjong Selamat. Orang tua anak usia dini memberikan *smartphone* kepada anaknya agar tidak menangis dan tidak mengganggu pekerjaan orang tuanya. Adapun dampak negatif yang diterima oleh anak usia dini adalah kecanduan dan ketergantungan pada gadget serta menimbulkan gangguan terhadap kesehatan.

b) Kurangnya interaksi sosial

---

<sup>36</sup> Hasil wawancara dengan orang tua anak usia dini di Desa Tanjong Selamat

<sup>37</sup> Hasil wawancara dengan orang tua anak usia dini di Desa Tanjong Selamat

<sup>38</sup> Hasil observasi dengan orang tua anak usia dini di Desa Tanjong Selamat

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di desa Tanjong Selamat, peneliti melihat kurangnya interaksi anak usia dini dengan teman dan keluarganya. Anak usia dini cenderung menyendiri dan menghabiskan waktu dengan bermain gadget sehingga membuat kepribadian anak lebih menyukai menyendiri daripada berkomunikasi dengan lingkungan disekitarnya.<sup>39</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua anak usia dini, sebagian besar mereka menjawab dengan jawaban yang sama, orang tua anak usia dini mengatakan: “Kebetulan dirumah ada Wi-Fi dan sekarang juga sedang pandemi jadi anak-anak lebih sering dirumah bermain gadget, kalau komunikasi dengan keluarga pasti ada tapi karena dari pagi sampai sore saya kerja jadi anak lebih banyak waktu bermain gadget”.<sup>40</sup>

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar anak usia dini di desa Tanjong Selamat banyak menghabiskan waktu dengan gadget sehingga kurangnya interaksi antara anak dengan keluarga, teman dan lingkungan sekitarnya.

c) Gangguan kesehatan

Penggunaan gadget pada anak yang berlebihan akan menimbulkan dampak negatif berupa gangguan kesehatan jika waktu penggunaan gadget tidak sesuai dan berlebihan. Adapun beberapa dampak negatif yang ditimbulkkn seperti gangguan kesehatan pada mata,

---

<sup>39</sup> Hasil observasi dengan orang tua anak usia dini di Desa Tanjong Selamat

<sup>40</sup> Hasil wawancara dengan orang tua anak usia dini di Desa Tanjong Selamat

mata menjadi perih, nyeri leher, sakit kepala serta kurangnya pergerakan pada tubuh anak sehingga bisa memengaruhi pertumbuhannya.

Selain memberi dampak pada kesehatan fisik, kecanduan gadget juga bisa menimbulkan gangguan pada kesehatan mental. Anak yang kecanduan teknologi seperti game online otaknya akan memproduksi hormon dopamine secara berlebihan yang mengakibatkan fungsi PFC terganggu yaitu bagian di dalam otak yang mengontrol emosi, kontrol diri dan nilai-nilai moral lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua anak usia dini yang mengatakan: “Respon dia marah sambil nangis-nangis kalau engga saya kasih HP, padahal dia udah kucek-kucek mata, makan pun lama dikunyah karen lalai nonton”.<sup>41</sup> Orang tua anak usia dini yang lainnya juga mengatakan: “Dampak negatif dari main HP pada anak saya itu dia sudah malas tidur siang, sewaktu saya suruh tidur dia mengeluh dan memberontak kepada saya, ya namanya anak-anak tidak mau tau, kadang malam juga telat-telat tidur karena asyik nonton *youtube* padahal matanya sudah berair gitu”.<sup>42</sup>

Dari pernyataan orang tua anak usia dini di desa Tanjong Selamat tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan pada anak serta tidak adanya pembatasan waktu yang diterapkan oleh orang tua pada anak usia dini saat bermain gadget akan

---

<sup>41</sup> Hasil wawancara dengan orang tua anak usia dini di Desa Tanjong Selamat

<sup>42</sup> Hasil wawancara dengan orang tua anak usia dini di Desa Tanjong Selamat



menimbulkan dampak negatif berupa gangguan kesehatan dan mental pada anak sehingga dapat memerhambat pertumbuhannya.



## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tentang dampak penggunaan gadget pada anak usia dini di desa Tanjong Selamat Aceh Besar, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil wawancara dan hasil observasi yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa bentuk penggunaan gadget pada anak usia dini di desa Tanjong Selamat Aceh Besar yaitu sebagai media pembelajaran dan juga sebagai hiburan. Namun, sebagian besar anak usia dini menghabiskan waktu menggunakan gadget sebagai sarana hiburan. Jenis gadget yang sering digunakan berupa *smartphone*. Adapun bentuk penggunaan gadget pada anak usia dini dari segi aplikasi yang sering digunakan yaitu aplikasi hiburan seperti *youtube*, *tiktok*, dan juga *game online*. Sedangkan dari segi durasi penggunaan gadget, anak usia dini di desa Tanjong Selamat lebih banyak menghabiskan waktu bermain gadget tanpa adanya batasan waktu yang ditetapkan oleh orang tuanya.
2. Penggunaan gadget telah memberikan dampak positif dan dampak negatif pada anak usia dini di desa Tanjong Selamat Aceh Besar. Dampak positif yang terlihat yaitu dapat menambah wawasan, meningkatkan keaktifan serta kreativitas pada anak dan sebagai ajang hiburan. Sedangkan dampak negatif dari penggunaan gadget

pada anak usia dini di Desa Tanjung selamat Aceh Besar diantaranya kecanduan terhadap gadget, kurangnya interaksi sosial pada anak usia dini serta menimbulkan gangguan kesehatan. Hal ini dipertegas dengan hasil wawancara dengan orang tua anak usia dinin dan juga hasil observasi pada anak usia dini.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberi beberapa saran sebagai berikut:

1. Anak usia dini sebaiknya lebih banyak menghabiskan waktu dengan keluarga atau teman sebaya karena pada usianya yang sekarang merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan yang akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya.
2. Pengawasan orang tua terhadap anak sangat penting apalagi dalam masa usianya yang sekarang. Orang tua anak usia diharapkan melakukan pembatasan penggunaan gadget terhadap anak usia dini agar terhindar dari dampak negatif serta kecanduan terhadap gadget agar tidak merusak gangguan kesehatan, mental serta masa pertumbuhan dan perkembangan anak.

**DAFTAR KEPUSTAKAAN**

- Atik Dwi Susanti, Adelina Hasyim dan Yunisca Nuralisa, 2018. *Pengaruh Pemanfaatan Gadget Dalam Aktivitas Belajar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn*, Universitas Lampung, Vol. 5, No. 10.
- Creswell, Jhon W. 2010. *“Research Design Pendekatan Kualitatif, Kualitatif, dan Mixed”*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hasan, Maimunah. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Diva Press
- Hastuti, 2012. *Psikolog Perkembangan Anak*, Yogyakarta: Tugu Publisher.
- Iswidharmanjaya, D., & Agency, B., 2014. *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, Jakarta: EGC,
- Jonathan,dkk. 2015. *Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Radiasi Gadget Terhadap Anak*. Surabaya: Universitas Kristen Petra Surabaya.
- Muh. Fitrah, dkk. 2017. *Metodelogi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*. Suka Bumi: Jejak.
- Muhibbin Syah. 2003. *Psikologi Belajar*. Jakarta:Raja Grafindo Persada.
- Puji Asmaul Chusna, 2017. *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*, STIT Al-Muslihun, Vol. 17, No. 2.
- Ramdhan Witarsa, Rina Sri Mulyani Hadi, Nurhananik, Neneng Rini Haerani. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap*

*Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar*, Vol. VI, No. 1, Februari 2018.

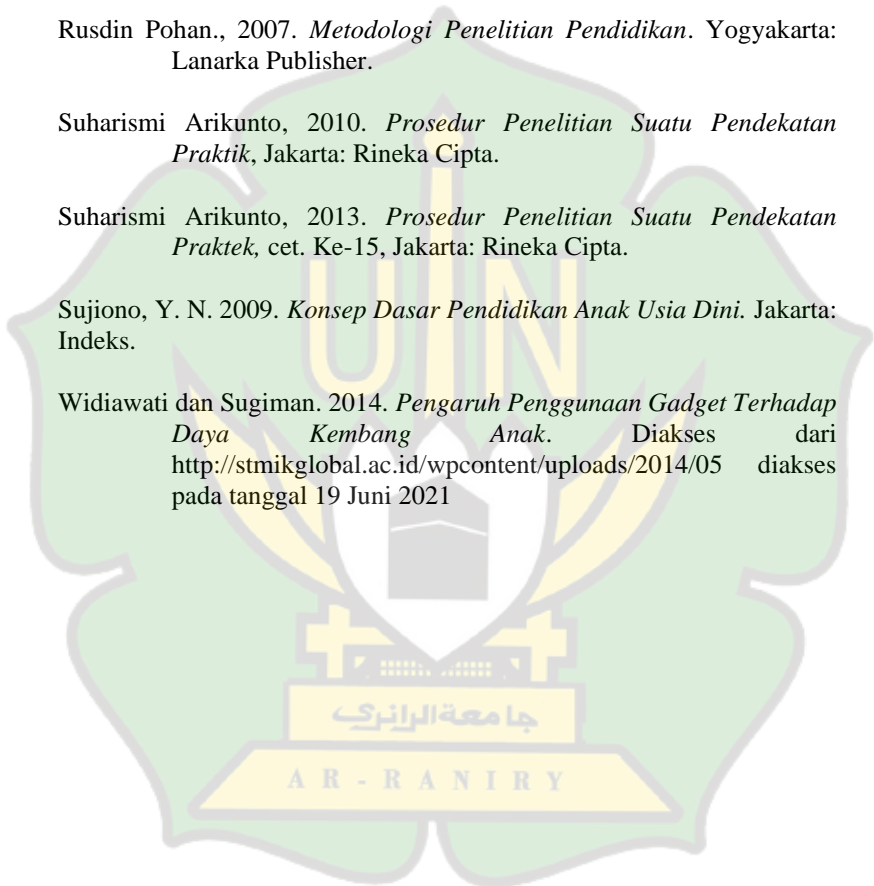
Rusdin Pohan., 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Lanarka Publisher.

Suharismi Arikunto, 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta.

Suharismi Arikunto, 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, cet. Ke-15, Jakarta: Rineka Cipta.

Sujiono, Y. N. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.

Widiawati dan Sugiman. 2014. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*. Diakses dari <http://stmikglobal.ac.id/wpcontent/uploads/2014/05> diakses pada tanggal 19 Juni 2021



**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**  
**NOMOR: B-1163/Un.09/FTK/KP.07.6/11/2020**

**TENTANG**  
**PENGGAKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARRBIYAH DAN KEGURUAN**  
**UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

**DEKAN FAKULTAS TARRBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY**

- Membina:**
- bagi anak kelas baru, bimbingan skripsi dan ujian merupakan motivasi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;
  - bagi siswa yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cukup dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat :**
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
  - Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
  - Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang, Pendidikan Tinggi;
  - Peraturan Pemerintah No. 76 tahun 2012 tentang perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengabdian Kepada Masyarakat Badan Layanan Umum;
  - Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
  - Peraturan Presiden RI Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
  - Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
  - Keputusan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Status UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
  - Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Penyelenggaraan Wewenang Pengangkatan, Penempatan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Departemen Agama Republik Indonesia;
  - Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KM.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menopong Pengelolaan Badan Layanan Umum;
  - Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 81 Tahun 2015, Tentang Peodelegasian Wewenang Kepala Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- Memperhatikan :** Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry tanggal 27 Agustus 2020

**MEMUTUSKAN**

- Menetapkan**
- PERTAMA :** Menunjuk Saudara:
- |                            |                            |
|----------------------------|----------------------------|
| Dr. Hj. Najmah Jamal, M.Ag | sebagai pembimbing pertama |
| Sri Maswadah, MA           | sebagai pembimbing kedua   |
- Untuk membimbing skripsi
- |  |
|--|
| Nama : Nura Rahmawati  |
| NIM : 170201070  |
| Prodi : Pendidikan Agama Islam   |
| Jalur : Dianggap Perguruan Gadjid pada Anak Usia Dini di Desa Tarjong Selamat Aceh Besar |
- KEDUA :** Pembinaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2020, Nomor.025.04.2.423925/2020, Tanggal 12 November 2020
- KETIGA :** Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester Ganjil Tahun Akademik 2021/2022.
- KEEMPAT :** Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagai mana mestinya, apabila dicaradkan hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditutupkan : Banda Aceh  
Pada tanggal : 2 November 2020

An. Rektor  
Dekan

Mustofa Rizali

**Tersusun :**

- Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
- Kanselir Prodi FTK UIN Ar-Raniry;
- Pembimbing yang bersangkutan untuk diwawahi dan diawasi;
- Terg. bersangkutan.

rewis/



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

J. Syekh Abdir Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telepon: 0651-7577321, Email: uan@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-10182/Un.08/FTK-I/TL.00/06/2021  
Lamp : -  
Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth.  
Kepala Desa Tanjung Selamat Darussalam Aceh Besar

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

Nama/NIM : NURA RAHMAYANI / 170201070  
Semester/Jurusan : VIII / Pendidikan Agama Islam  
Alamat sekarang : Jl. Miruk Taman Tanjung Selamat Kab. Aceh Besar

Saudara yang tersebut namanya diatas besar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI di DESA TANJONG SELAMAT, ACEH BESAR**

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

Banda Aceh, 22 Juni 2021  
an. Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Dr. M. Chalis, M.Ag.

Berlaku sampai : 13 Oktober  
2021

جامعة الرانيري

AR - RANIRY



PEMERINTAH KABUPATEN ACEH BESAR  
KECAMATAN DARUSSALAM  
GAMPONG TANJUNG SELAMAT

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor : 571 / 2019 / VIII / 2021


Kecachik Gampong Tanjung Selamat Kecamatan Darussalam Kabupaten Aceh Besar, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Nura Rahmayani  
NIM : 170201070  
Semester : VIII / Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Institusi : Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

Bahwa benar yang tersebut nama di atas telah melaksanakan penelitian di Gampong Tanjung Selamat Kecamatan Darussalam Kabupaten Aceh Besar dengan Metode penelitian Metode Kualitatif yang berjudul "Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini di Desa Tanjung Selamat Aceh Besar".

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tanjung Selamat, 18 Agustus 2021  
An. Kecachik Gampong Tanjung Selamat  
Sekretaris

  
MISWAR, M.Ag

جامعة الرانيري

AR - RANIRY



**INSTRUMEN PENELITIAN**  
**PEDOMAN WAWANCARA PENELITIAN**

1. Sejak kapan anak anda mulai mengenal gadget?
2. Aplikasi apa yang sering digunakan sehari-hari?
3. Berapa lama waktu yang digunakan untuk bermain gadget setiap hari?
4. Apakah anak sering bermain dengan teman atau lebih sering menyendiri dengan gadget?
5. Apakah anak anda berkembang lebih aktif dan kreatif setelah mengenal gadget?
6. Apakah anda pernah memberikan gadget kepada anak agar bisa mengerjakan pekerjaan anda?
7. Menurut anda, apa saja manfaat dari penggunaan gadget?
8. Apa saja dampak positif dan negatif yang anda rasakan setelah anak mengenal gadget?
9. Bagaimana respon anak ketika anda tidak memberikan gadget?
10. Bagaimana cara anda menghadapi anak yang kecanduan terhadap gadget?

### LEMBAR OBSERVASI

No.	Aspek Yang Diamati	Indikator Penilaian			
		Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang
1	Dampak positif penggunaan gadget				
2	Dampak negatif penggunaan gadget				
3	Lama waktu penggunaan gadget				
4	Peran orang tua saat anak bermain gadget				
5	Interaksi sosial dan lingkungan				
6	Manfaat aplikasi yang di buka				
7	Kecanduan gadget				

**FOTO DOKUMENTASI**  
**BERSAMA ANAK USIA DINI dan ORANG TUA ANAK USIA**  
**DINI**



Mengamati anak usia dini saat bermain gadget



Wawancara bersama orang tua anak usia dini



Wawancara bersama orang tua anak usia dini



Gambar anak usia dini sedang bermain gadget

## RIWAYAT HIDUP

Nama : Nura Rahmayani  
Nim : 170201070  
Tempat/ Tanggal Lahir : Aceh Besar/ 04 Oktober 1999  
Agama : Islam  
Alamat : Tanjung Selamat, Aceh Besar  
Email : nurarahmayanii@gmail.com

### Riwayat Pendidikan

- A. MIN Tungkop Aceh Besar : Lulus pada tahun 2011
- B. MtsN 4 Banda Aceh : Lulus pada tahun 2014
- C. Man Model 1 Banda Aceh : Lulus pada tahun 2017

### Data Orang Tua

Nama Ayah : Abdul Hadi  
Pekerjaan : Pensiunan PNS  
Nama Ibu : Anidar S.  
Pekerjaan : IRT  
Alamat : Tanjung Selamat, Aceh Besar.