

**PERAN ORANG TUA DALAM MENGATASI PENGARUH NEGATIF  
GADGET DI DESA LAMGAPANG ACEH BESAR**

**SKRIPSI**

**Diajukan oleh:**

**ABDULLAH**

**NIM. 200201009**

**Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
DARUSSALAM-BANDA ACEH  
2024 M/1445 H**

**LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI SIDANG PERAN ORANG  
TUA DALAM MENGATASI PENGARUH NEGATIF GADGET  
DI DESA LAMGAPANG ACEH BESAR**

**SKRIPSI**

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry Dan Menyatakan Lulus Serta  
Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Scrjana (S1)  
Dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam

Pada Hari/Tanggal:

Kamis, 2 Januari 2025  
2 Rajab 1445 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua

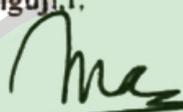
Sekretaris

  
Dr. Misnan, S.Ag., M.Ag  
NIP 196705161998021003

  
Muhibuddin Hanafiah, S.Ag., M.Ag  
NIP 197006082000031002

Penguji I,

Penguji II,

  
Dra. Safrina Ariani, M.A  
NIP 197102231996032001

  
Ramli, S.Ag., M.H  
NIP 196012051980031001

AR - RANIRY Mengetahui,

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



  
Prof. Saiful Muli, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D

NIP: 1973010219997031003

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Abdullah  
NIM : 200201009  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Judul skripsi : Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Pengaruh Negatif Gadget Di  
Desa Lamgampang Aceh Besar

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
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 20 Desember 2024

Yang menyatakan



Abdullah

## ABSTRAK

Nama : Abdullah  
Nim : 200201009  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Agama Islam  
Judul Skripsi : Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Pengaruh Negatif Gadget Di Desa Lamgapang Aceh Besar  
Tebal Skripsi : 98 Lembar  
Pembimbing : Dr. Misnan, S.Ag., M.Ag.  
Kata Kunci : Peran Orang Tua, Pengaruh Gadget, Manfaat Gadget

Orang tua memiliki peran penting sebagai lingkungan pertama yang memengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak. Sebagai komponen utama keluarga, orang tua bertanggung jawab mendidik dan membimbing anak untuk mencapai kedewasaan, membentuk kepribadian yang baik, serta menciptakan suasana yang harmonis antara orang tua dan anak. Anak yang melalui berbagai tahap perkembangan membutuhkan pengarahan yang sesuai dari orang tua, yang juga menjadi penanggung jawab utama dalam kehidupan anak. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan peran orang tua dalam mengatasi dampak negatif penggunaan gadget pada anak di Desa Lamgapang, Aceh Besar. Dengan pendekatan kualitatif, data diperoleh melalui wawancara mendalam dengan geuchik dan tokoh masyarakat desa, enam orang tua, dua orang anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa orang tua berupaya membatasi waktu penggunaan gadget, memilih konten sesuai usia, dan memberikan pengawasan ketat, meskipun mereka menghadapi tantangan seperti kurangnya pemahaman teknologi dan pengaruh teman sebaya. Dukungan dari sekolah dan komunitas diperlukan untuk mendukung peran orang tua. Penggunaan gadget yang berlebihan di Desa Lamgapang Aceh Besar berdampak negatif pada anak-anak. Peran aktif orang tua, masyarakat, dan pihak terkait diperlukan untuk mengawasi penggunaan gadget, memberikan edukasi, dan mendorong kegiatan positif. Dengan dukungan bersama, anak-anak dapat memanfaatkan teknologi secara bijak tanpa melupakan nilai budaya dan sosial.

AR - RANIRY

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kita pajatkan kehadirat Allah SWT Shalawat dan salam kita hadiahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW. Berikut penulis menuliskan skripsi yang berjudul “Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Pengaruh Negatif Gadget Di Desa Lamgapan Aceh Besar” yang penulis selesaikan sebagai salah satu syarat untuk mengambil gelar S1 di Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.

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 Selamat Solin dan ibu Nurhasanah, 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. Berkat dukungan dan doa orang tua saya dapat menyelesaikan skripsi ini hingga selesai.
2. Bapak Dr. Misnan, S.Ag., M.Ag selaku pembimbing yang telah meluangkan waktu dan memberikan banyak arahan dan bimbingan yang sangat berarti demi kesempurnaan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Marzuki S.Pd. I, M. S. I selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

4. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M. Ed., Ph.D selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
5. Segenap Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang telah banyak memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis selama duduk di bangku perkuliahan
6. Kepada kepala kekolah di SLB Labui Banda Aceh, bidang tata usaha dan guru yang telah bersedia memberikan keterangan, informasi dan data-data untuk keperluan skripsi ini.

Penulis berharap dan berdoa semoga kebaikan dan partisipasi dari semua pihak dapat amal kebaikan dan mendapat keberkahan dari Allah SWT. Semoga karya tulis dapat bermanfaat bagi penulis khususnya serta bermanfaat bagi pembaca sekalian. Amin Ya Rabbal'Alamin.

Banda Aceh, 20 Desember 2024

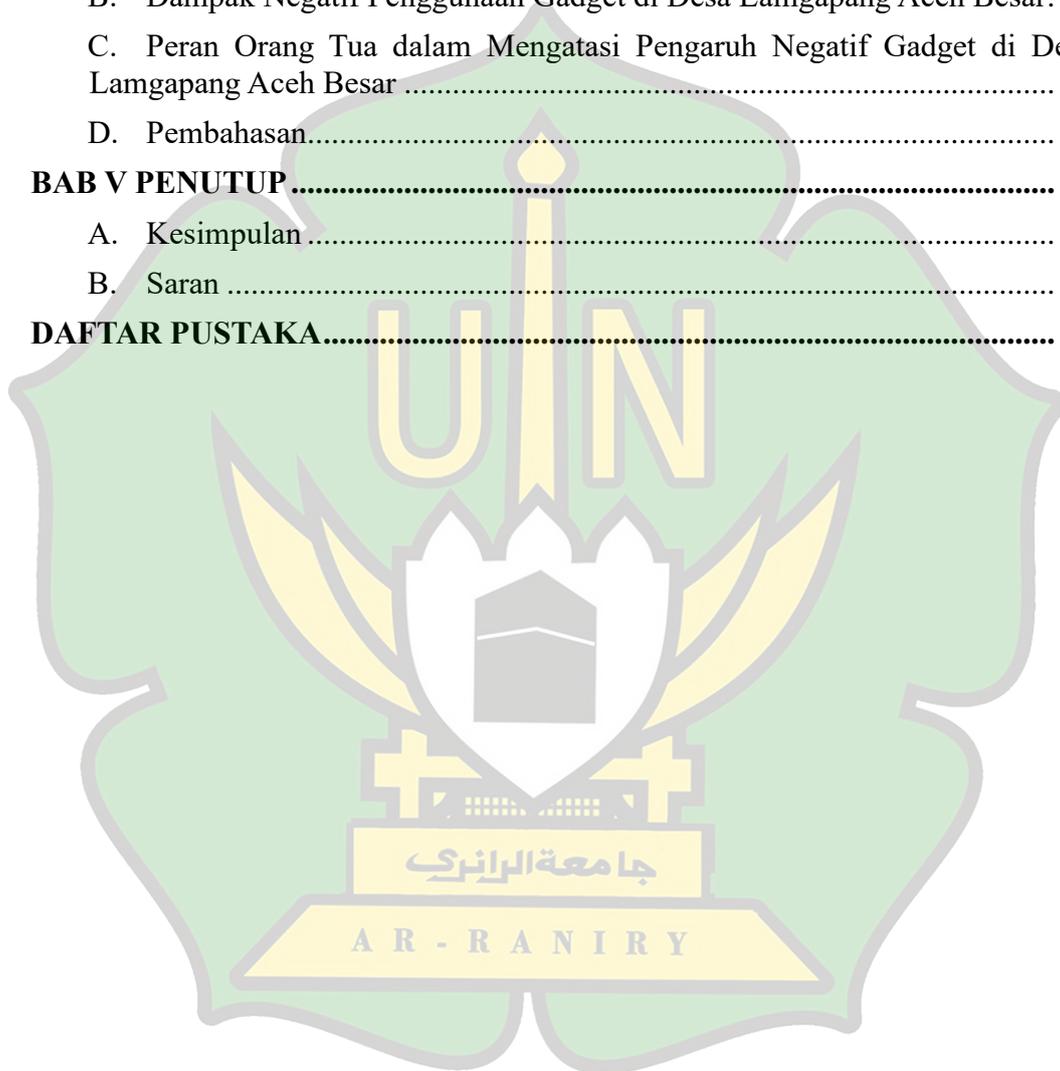
Abdullah



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian .....	4
D. Manfaat Penelitian .....	4
E. Definisi operasional .....	5
F. Kajian Terdahulu.....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>11</b>
A. Pengertian dan Peran Orang Tua dalam mengatasi Pengaruh Negatif Gadget.....	11
1. Pengertian Orang Tua .....	11
2. Tanggung Jawab Orang Tua.....	13
3. Hak dan Kewajiban Orang Tua.....	15
4. Indikator Peran Orang Tua.....	16
B. Jenis-jenis <i>Gadget</i> dan Media Sosial .....	19
1. Jenis <i>Gadget</i> .....	19
C. Fungsi dan Manfaat <i>Gadget</i> .....	23
a. Fungsi <i>Gadget</i> .....	23
b. Manfaat <i>Gadget</i> .....	24
D. Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> terhadap Perilaku.....	25
E. Indikator Penggunaan <i>Gadget</i> .....	28
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>31</b>
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian .....	31
B. Kehadiran Peneliti di Lapangan.....	32
C. Lokasi Penelitian.....	32
D. Subjek Penelitian .....	33
E. Sumber Data.....	33

F. Instrumen Pengumpulan Data.....	34
G. Teknik Pengumpulan Data .....	36
H. Analisis Data.....	37
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>40</b>
A. Profil Lokasi Penelitian.....	40
B. Dampak Negatif Penggunaan Gadget di Desa Lamgapang Aceh Besar.	42
C. Peran Orang Tua dalam Mengatasi Pengaruh Negatif Gadget di Desa Lamgapang Aceh Besar .....	66
D. Pembahasan.....	79
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>86</b>
A. Kesimpulan .....	86
B. Saran .....	87
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>90</b>



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Orang tua merupakan lingkungan pertama anak yang mempunyai pengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak atau generasi muda.<sup>1</sup>Orang tua adalah komponen keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu yang secara sadar mendidik anak-anaknya untuk mencapai kedewasaan. Orang tua mempunyai tanggung jawab yang berat dalam memberikan bimbingan kepada anak-anaknya, tokoh ayah dan ibu melakukan tugas yang pertama adalah membentuk kepribadian anak dengan penuh tanggung jawab dalam suasana rukun antara orang tua dengan anak.

Selain itu, orang tua memegang peranan penting atas anak-anaknya. Secara sederhana peran orang tua dapat dijelaskan sebagai kewajiban orang tua kepada anak. diantaranya adalah orang tua wajib memenuhi hak-hak anaknya.<sup>2</sup> Memberikan contoh dan mendidik anak yang baik dan benar adalah kewajiban orang tua yang nantinya anak akan meniru apa yang dilakukan oleh orang tuanya.

Peran orang tua dalam mendidik anak akan sangat berpengaruh pada pola pikir dan perilaku anak. Peran aktif orang tua terhadap perkembangan anak sangat diperlukan terutama pada saat mereka masih berada di bawah usia lima tahun. Seorang bayi yang baru lahir sangat tergantung pada lingkungan terdekatnya, yaitu

---

<sup>1</sup> Dacholfany Ihsan, Uswatun Hasanah, *Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Konsep Islam*, (Jakarta: AMZAH, 2018), h. 175-176.

<sup>2</sup> Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), h.88

keluarga khususnya ayah dan ibu. Peran aktif orang tua merupakan usaha secara langsung terhadap anak dalam menciptakan lingkungan rumah sebagai lingkungan sosial yang pertama dijumpai anak.<sup>3</sup>

Pada era globalisasi seperti saat ini perkembangan teknologi semakin canggih dan berkembang. Hal ini menyebabkan berbagai pengaruh pola hidup manusia baik pola pikir maupun perilaku. Salah satu perkembangan teknologi yang mampu mempengaruhi pikiran manusia adalah *gadget*. *Gadget* adalah media yang digunakan sebagai sarana komunikasi modern. Banyaknya manfaat dari *gadget* dan tuntutan zaman yang saat ini mengharuskan setiap manusia menggunakan *gadget* sejak usia dini. Sehingga saat ini sebagian besar anak usia dini sudah tidak asing lagi saat menggunakan *gadget*.

Anak-anak umumnya menggunakan *gadget* untuk menonton video, bermain game edukatif atau petualangan. Akan tetapi, pengenalan yang terlalu dini dikhawatirkan akan memberikan dampak kepada anak. Dampak ini dapat berupa dampak negatif maupun dampak positif dan dapat membuat anak menjadi kecanduan. Di dalam *gadget* terdapat berbagai macam konten yang dapat diakses dengan mudah oleh anak tanpa perlu diajarkan oleh orang tua.

Sebagian besar orang menganggap bahwa dengan memberikan *gadget* pada anak akan lebih memudahkan orang tua melakukan pekerjaan mereka dari pada terus diganggu oleh si anak, dan dengan adanya *gadget* anak dapat bermain sendiri dengan tenang. Pada sisi lain, orang tua atau guru berpendapat bahwa dengan

---

<sup>3</sup> Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), h. 86-87.

memberikan *gadget* pada anak sejak dini akan lebih familiar dengan teknologi sehingga membuat mereka dapat memiliki wawasan dan ilmu pengetahuan yang lebih cepat dan luas.<sup>4</sup>

Ketika anak tidak diawasi oleh orang tua, hal yang di takutkan dapat terjadi adalah jika anak tidak sengaja menonton atau melihat konten negatif. Seorang anak akan mengakses gambar maupun video negatif, apalagi didorong dengan rasa ingin tahu yang tinggi, sehingga dikhawatirkan akan membuat anak mencari lebih banyak mengenai konten negatif tersebut.<sup>5</sup>

Kemudahan dalam mengakses informasi yang ditawarkan oleh *gadget* membuat anak cenderung kesulitan dalam memilih konten atau hal-hal yang memang untuk anak-anak atau untuk orang dewasa. Memberikan *gadget* kepada anak tanpa pengawasan dari orang tua cenderung dapat menimbulkan dampak negatif.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meminimalisir agar anak tidak mengakses konten negatif yaitu dengan adanya peranan orang tua yang senantiasa ikut mengontrol penggunaan *gadget* pada anak serta memberikan batasan waktu dalam bermain *gadget*. Oleh karena itu, peran orang tua sangat dibutuhkan dalam penggunaan *gadget*. Hal tersebut dapat dilakukan dengan mengurangi durasi penggunaan *gadget* secara bertahap dan tidak bermain *gadget* di depan anak.

---

<sup>4</sup> Midayana, "Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini", *Pernik Jurnal PAUD*, Vol. 2, No. 2, 2019, h. 79

<sup>5</sup> Ismidharmawanjaya, *Bila Si Kecil Bermain *Gadget* Panduan bagi Orangtua untuk Memahami Faktor-faktor Penyebab Anak Kecanduan *Gadgt**, (Yogyakarta: Bisakimia, 2016), h. 67

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan peran orang tua dalam mengatasi pengaruh negatif gadget dengan judul **“PERAN ORANG TUA DALAM MENGATASI PENGARUH NEGATIF *GADGET* DI DESA LAMGAPANG ACEH BESAR”**.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka pertanyaan penelitian yang diajukan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah pengaruh negatif *gadget* di kalangan anak di Desa Lamgapang Aceh Besar?
2. Bagaimanakah peran orang tua dalam mengatasi pengaruh negatif *gadget* di Desa Lamgapang Aceh Besar?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan penelitian di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh negatif *gadget* di kalangan anak di Desa Lamgapang Aceh Besar
2. Untuk mengetahui peran orang tua dalam mengatasi pengaruh negatif *gadget* di Desa Lamgapang Aceh Besar.

### **D. Manfaat Penelitian**

1. Secara Teori

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmu pengetahuan baru bagi masyarakat mengenai peranan orang tua agar anak dapat mengurangi penggunaan *gadget*.

## 2. Secara praktis

- a. Bagi mahasiswa, penelitian ini diharapkan agar dapat memberikan pemahaman lebih dalam kepada mahasiswa terkait peranan orang tua mengatasi pengaruh negatif *gadget*.
- b. Bagi orang tua, diharapkan dapat memberikan informasi penggunaan *gadget* pada anak, sehingga orang tua dapat mengambil sikap demi menjaga dan mengarahkan anaknya dalam mengatasi pengaruh negatif dari *gadget*.
- c. Bagi masyarakat, diharapkan dapat dijadikan acuan atau tolak ukur dan dasar pemikiran untuk mendidik anak sesuai usia belajarnya, terutama bagi masyarakat di Desa Lamgapan Aceh Besar agar mampu meminimalisir dampak negatif dari penggunaan *gadget*.

## E. Definisi operasional

### 1. Orang Tua

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, dijelaskan bahwa yang dimaksud dengan orang tua adalah ayah atau ibu kandung.<sup>6</sup> Menurut Zakiah Drajat, orang tua adalah pendidik utama dan pertama bagi anak-anak mereka, karena dari merekalah anak pertama kali mendapat pendidikan.<sup>7</sup> Orang tua baik ayah atau ibu memegang peranan penting dan sangat berpengaruh atas pendidikan anaknya.

---

<sup>6</sup> Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), h. 629.

<sup>7</sup> Zakiah Drajat, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2000), h. 35.

Orang tua adalah pendidik sejati, pendidik karena kodratnya. Oleh karena itu, kasih sayang orang tua terhadap anak-anak hendaklah kasih sayang yang sejati pula.<sup>8</sup> Peran orang tua merupakan cara yang digunakan oleh orang tua berkaitan dengan pandangan mengenai tugas yang harus dijalankan dalam mengasuh anak. Orang tua memiliki kewajiban dan tanggung jawab untuk mengasuh, memelihara, mendidik, dan melindungi anak.

Berdasarkan pemaparan di atas, yang dimaksud dengan orang tua dalam penelitian ini adalah ibu atau ayah yang berperan dalam mengatasi pengaruh negatif *gadget* di Desa Lamgang Aceh Besar.

## 2. *Gadget*

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, *gadget* mempunyai arti peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis.<sup>9</sup> *Gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus, diantaranya smartphone dan notebook. Seiring perkembangan zaman pengertian *gadget* juga berkembang yang sering kali menganggap smartphone adalah sebuah *gadget* dan teknologi komputer atau laptop bila telah diluncurkan produk baru juga dianggap sebagai *gadget*.<sup>10</sup> Definisi *gadget* sebagai objek baru baik berupa sebuah barang ataupun alat baru, sering menjadi ungkapan dalam menunjukkan suatu alat yang diciptakan dan diluncurkan.<sup>11</sup>

---

8 M. Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), h. 80

<sup>9</sup> Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), h. 1252.

<sup>10</sup> Widiawati, *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Daya Kembang Anak*, (Jakarta: Universitas Budi Luhur, 2014), h. 106.

<sup>11</sup> Ruslan Rosady, *Metode Penelitian Publik Relations dan Komunikasi*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), h. 24

Yang dimaksud dengan gadget dalam penelitian ini adalah smartphone yang selalu digunakan oleh anak-anak di desa Lamgampang

#### **F. Kajian Terdahulu**

Peneliti mengemukakan dan menunjukkan dengan tegas bahwa masalah yang akan dibahas belum pernah diteliti atau berbeda dengan penelitian sebelumnya. Untuk itu, tinjauan kritis terhadap hasil kajian terdahulu perlu dilakukan dalam bagian ini. Sehingga dapat menentukan di mana posisi penelitian yang akan dilakukan berada, *Gadget* dalam penelitian ini berupa *handphone*.

Dalam penelitian ini, peneliti memperkuat hasil penelitiannya dengan memperjelas dan memberikan perbedaan dengan penelitian yang telah ada sebelumnya. Ada beberapa penelitian yang ada sebelumnya yang peneliti gunakan sebagai patokan dalam menyusun skripsi ini diantaranya:

1. Indah Febriani dan Lalu Sumardi (2023) dengan judul “Peran Orang tua dalam Mengurangi Dampak Negatif *Gadget* pada anak (Studi di Desa Bangket Perak Lombok Tengah)”.<sup>12</sup> Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa terdapat 5 upaya orang tua dalam mengurangi dampak gadget pada anak usia di bawah 10 tahun yaitu: (1) Mengajarkan anak untuk memperhatikan waktu dalam menggunakan gadget dengan membuat aturan waktu atau jadwal dalam menggunakan gadget; (2) menyediakan berbagai jenis permainan di dalam gadget yang bisa digunakan sebagai sarana pembelajaran bagi anak; (3) orang tua memberikan kesempatan

---

<sup>12</sup> Indah Febriani dan Lalu Sumardi, “Peran Orang tua dalam Mengurangi Dampak Negatif Gadget pada anak (Studi di Desa Bangket Perak Lombok Tengah), *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, Vol. 8, No. 1, 2023, h. 613.

kepada anak untuk bercerita mengenai hal apa saja yang telah dilakukan; (4) orang tua memberikan kesempatan anak untuk mencoba permainan tradisional dengan teman sebayanya di lingkungan sekitar; (5) orang tua tidak menggunakan gadget ketika sang anak berada di sampingnya dan menggunakan gadget seperlunya saja. Berdasarkan temuan tersebut maka bisa disimpulkan bahwa peran keluarga terutama seorang orang tua sangatlah penting dalam mengatasi dan mencegah dampak negatif penggunaan gadget pada anak karena keluarga merupakan sekolah dan tempat belajar pertama bagi seorang anak.

Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada subjek penelitian. Jika pada penelitian sebelumnya yang menjadi subjek anak usia 10 tahun, maka pada penelitian yang akan dilakukan yang menjadi subjek yaitu orang tua dan anak usia 11-12 tahun.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Rivo Nugroho, dkk (2022) dengan judul “Peran Orang Tua dalam Mengurangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget”.<sup>13</sup> Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran orang tua dalam mengurangi dampak negatif penggunaan gadget dilakukan dengan cara mendampingi anak dalam menggunakan gadget antara lain 1) Batasi waktu anak dalam menggunakan gadget. 2) Pemilihan konten yang aman sesuai usia anak. 3) Imbangi penggunaan gadget dengan aktivitas anak. 4)

---

<sup>13</sup> Rivo Nugroho, dkk, “Peran Orang Tua dalam Mengurangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget”, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 6, No. 5, 2022, h. 5423.

Tetapkan aturan dalam penggunaan gadget bagi anak. 5) Orang tua perlu beradaptasi dengan perkembangan zaman.

Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada subjek penelitian. Jika pada penelitian sebelumnya yang menjadi subjek anak usia dini, maka pada penelitian yang akan dilakukan yang menjadi subjek yaitu orang tua dan anak usia 11-12 tahun.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Indah Permata Sari, dkk (2020), dengan judul “Peran Orang Tua Mencegah Dampak Negatif *Gadget* Melalui Pendekatan Komunikasi dan Psikologi”.<sup>14</sup> Hasil penelitian menjelaskan implementasi komunikasi orang tua dalam mencegah dampak pengaruh *gadget* dengan bentuk komunikasi dan pendekatan psikologi. Pada penerapannya dalam keluarga tidak sama, ada yang menggunakan komunikasi interpersonal, komunikasi verbal dan juga komunikasi non verbal, melalui manajemen dan pendekatan psikis orang tua dan pola asuh yang sesuai dengan karakter anak yang memiliki tipe gaya masing-masing, seperti gaya otoriter, gaya demokrasi, gaya *laissez-faire* dan gaya transaksional. Selain itu dalam manajemen orang tua perlu memberikan pengarahan melalui motivasi terhadap sikap dan perilaku anak, dan evaluasi komunikasi yang diterapkan kepada anak.

Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada subjek penelitian. Jika pada penelitian sebelumnya yang

---

<sup>14</sup> Indah Permata Sari, dkk, “Peran Orang Tua Mencegah Dampak Negatif *Gadget* Melalui Pendekatan Komunikasi dan Psikologi, *Indonesian Journal of Islamic Psychology*, Vol. 2, No. 2, 2020, h. 267.

menjadi subjek anak usia 13-15 tahun, maka pada penelitian yang akan dilakukan yang menjadi subjek yaitu orang tua dan anak usia 11-12 tahun.



## **BAB II LANDASAN TEORI**

### **A. Pengertian dan Peran Orang Tua dalam mengatasi Pengaruh Negatif Gedget**

#### **1. Pengertian Orang Tua**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dijelaskan bahwa orang tua adalah ayah ibu kandung.<sup>15</sup> Selanjutnya A. H. Hasanuddin menyatakan bahwa orang tua adalah ibu bapak yang dikenal mula pertama oleh putra putrinya. H.M Arifin juga mengungkapkan bahwa orang tua menjadi kepala keluarga.<sup>16</sup> Orang tua merupakan pendidik utama dan pertama bagi anak-anak mereka, karena dari merekalah anak mula-mula menerima pendidikan. Dengan demikian bentuk pertama dari pendidikan terdapat dalam keluarga.

Pada umumnya pendidikan dalam rumah tangga itu bukan berpangkal tolak dari kesadaran dan pengertian yang lahir dari pengetahuan mendidik, melainkan karena secara kodrati suasana dan strukturnya memberikan kemungkinan alami membangun situasi pendidikan. Situasi pendidikan itu terwujud berkat adanya pergaulan dan hubungan pengaruh mempengaruhi secara timbal balik antara orang tua dan anak.<sup>17</sup>

---

<sup>15</sup> Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2008), h. 629

<sup>16</sup> H.M Arifin, *Hubungan Timbal Balik Pendidikan Agama di Lingkungan Sekolah dan Keluarga*, (Jakarta: Bulan Bintang, 2006), h.74

<sup>17</sup> Zakiyah Dradjat, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara)

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. Oleh karena itu, kasih sayang orang tua terhadap anak-anak hendaklah kasih sayang yang sejati pula.<sup>18</sup>

Orang tua memiliki tanggung jawab untuk mendidik, mengasuh dan membimbing anak-anaknya untuk mencapai tahapan tertentu yang menghantarkan anak untuk siap dalam kehidupan bermasyarakat. Sedangkan pengertian orang tua di atas, tidak terlepas dari pengertian keluarga, karena orang tua merupakan bagian keluarga besar yang sebagian besar telah tergantikan oleh keluarga inti yang terdiri dari ayah, ibu dan anak-anak.

Orang tua adalah ayah ibu kandung, orang yang dianggap tua, orang yang dihormati. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa pengertian orang tua dalam penelitian ini adalah ayah dan ibu dari anak (jika anak itu tinggal bersama ayah dan ibu) atau orang lain yang bertanggung jawab atas pendidikan anak tersebut/wali siswa/orang tua asuh atau jika anak tersebut tinggal bersama wali.<sup>19</sup>

---

<sup>18</sup> M. Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), h. 80

<sup>19</sup> Siwi Puji Astuti, Santy Handayani, “Pengaruh Perhatian Orang Tua dan Motivasi Berprestasi terhadap Prestasi Belajar Fisika”, *Jurnal SAP*, Vol. 2, No. 1, 2017, h. 3.

Jadi dapat dipahami bahwa orang tua adalah ayah dan ibu yang bertanggung jawab atas pendidikan anak dan segala aspek kehidupannya sejak anak masih kecil hingga mereka dewasa.

## 2. Tanggung Jawab Orang Tua

Dalam upaya menghasilkan generasi penerus yang tangguh dan berkualitas, diperlukan adanya usaha yang konsisten dan kontinu dari orang tua di dalam melaksanakan tugas memelihara, mengasuh dan mendidik anak-anak mereka baik lahir maupun batin sampai anak tersebut dewasa dan atau mampu berdiri sendiri, dimana tugas ini merupakan kewajiban orang tua. Begitu pula halnya terhadap pasangan suami istri yang berakhir perceraian, ayah dan ibu tetap berkewajiban untuk memelihara, mengasuh dan mendidik anak-anaknya.<sup>20</sup>

Tanggung jawab orang tua ialah memenuhi kebutuhan-kebutuhan si anak, baik dari sudut organis-psikologi, antara lain makanan; maupun kebutuhan-kebutuhan psikis, seperti: kebutuhan akan perkembangan intelektual melalui pendidikan, kebutuhan akan rasa dikasihi, dimengerti dan rasa aman melalui perawatan, asuhan, ucapan dan perlakuan-perlakuan. Dengan demikian kita harapkan si anak akan dapat tumbuh dan berkembang ke arah suatu gambaran kepribadian harmonis dan matang sebagaimana yang kita inginkan. Dari segi kebutuhannya si anak akan berkembang tanpa gangguan-gangguan, penyakit- penyakit hingga menjadi anak yang sehat, ideal sesuai dengan umurnya.<sup>21</sup> Tanggung jawab orang tua terhadap

---

<sup>20</sup> Mahmud Gunawan dkk, *Pendidikan Agama Islam dalam Keluarga*, (Jakarta: Akademia Permata, 2013), h. 132

<sup>21</sup> Nur Atika Miyatun, *Peran Orang Tua Dalam Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi*, (Purwokerto: Jurusan Guru Madsah Ibtidaiyah IAIN Purwokerto,2001), h.3-4

anaknya dalam hal pengasuhan, pemeliharaan dan pendidikan anak, ajaran Islam menggariskannya sebagai berikut:

- a. Tanggung jawab pendidikan dan pembinaan akidah,
- b. Tanggung jawab pendidikan dan pembinaan akhlak,
- c. Tanggung jawab pemeliharaan kesehatan anak,
- d. Tanggung jawab pendidikan dan pembinaan intelektual.<sup>22</sup>

Tanggung jawab pendidikan yang perlu disadarkan dan dibina oleh kedua orang tua terhadap anak antara lain:

- a. Memelihara dan membesarkannya, tanggung jawab ini merupakan dorongan alami untuk dilaksanakan karena si anak memerlukan makan, minum dan perawatan agar ia hidup secara berkelanjutan.
- b. Melindungi dan menjamin kesehatannya, baik secara jasmaniah maupun rohaniyah dari berbagai gangguan penyakit atau bahaya lingkungan yang dapat membahayakan dirinya.
- c. Mendidiknya dengan berbagai ilmu pengetahuan dan keterampilan yang berguna bagi kehidupannya kelak sehingga bila ia telah dewasa mampu, berdiri sendiri dan membantu orang lain.
- d. Membahagikan anak untuk dunia dan akhirat dengan memberinya pendidikan agama sesuai dengan ketentuan Allah SWT, sebagai tujuan akhir hidup muslim.<sup>23</sup>

---

<sup>22</sup> Mahmud Gunawan dkk, *Pendidikan Agama Islam...*, h. 137-138.s

<sup>23</sup> Zakiyah Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam...*,h.38

Berdasarkan keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa tanggung jawab orang tua terhadap anak meliputi berbagai hal diantaranya membentuk pribadi seorang anak, bukan hanya dalam tataan fisik saja (materi), juga pada mental (rohani), moral, keberagamaan dalam kehidupan sehari-hari.

### 3. Hak dan Kewajiban Orang Tua

Kewajiban orang tua terhadap anak diatur dalam UU No. 35 Tahun 2014. UU tersebut merupakan perubahan atas undang-undang No. 23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak, bahwa kewajiban orang tua terhadap anak mencakup empat hal, yaitu:

- a. Mengasuh memelihara, melindungi, dan mendidik anak
- b. Menumbuh kembangkan anak sesuai dengan kemampuan, minat, dan bakatnya
- c. Mencegah anak menikah pada usia dini
- d. Memberikan pendidikan karakter dan penanaman nilai budi pekerti anak.

Berdasarkan UU No. 1 Tahun 1974 tentang perkawinan, ketentuan-ketentuan perihal hak dan kewajiban orang tu terhadap anak, pada pasal 45 ayat 1 mengatakan, bahwa kedua orang tu wajib memelihara dan mendidik anak-anak mereka sebaik-baiknya.<sup>24</sup>

---

<sup>24</sup> Ni'mah, *Peranan Orang Tua Dalam Membimbing Anak Untuk Melaksanakan Sholat Lima Waktu di Lingkungan*, (Palangka Raya: Jurusan Pendidikan Agama Islam IAIN Palangka Raya, 2016), h. 19

Dalam keluarga, kepala keluarga yang memegang peranan penting sebagai pembentuk dan pemimpin keluarga mempunyai kewajiban dan rasa tanggung jawab untuk membina seluruh anggota keluarganya.

#### 4. Indikator Peran Orang Tua

Peran orang tua sangat dipengaruhi oleh peran-perannya atau kesibukannya yang dialami oleh orang tua itu sendiri. Misalnya seorang ibu yang disibukkan dengan pekerjaannya akan berbeda dengan peran ibu yang sepenuhnya berkonsentrasi dalam urusan rumah tangga. Dalam kehidupan modern sekarang ini terlihat adanya orang tua yang begitu memperhatikan perannya masing-masing salah satunya dengan meningkatkan pendidikan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK).<sup>25</sup>

Sikap dan perilaku orang tua akan ditiru dan dijadikan bekal dalam perilaku anak. Oleh karena itu sebagai orang tua harus hati-hati untuk menjadikan dirinya tauladan untuk anaknya sekaligus aktif dan kreatif dalam meningkatkan kemampuan agar bisa mendidik dan membimbing anaknya sehingga anak bisa meniru tingkah laku positif yang dikerjakan orang tua.<sup>26</sup>

---

<sup>25</sup> Yasin Musthofa, *EQ Untuk Anak Usia Dini dalam Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Sketsa, 2007), h. 73.

<sup>26</sup> Novrinda, dkk, "Peran Orang Tua Dalam Pendidikan Anak Usia Dini Ditinjau Dari Latar Belakang Pendidikan", *Jurnal Potensia PG-Paud FKIP UNIB*, Vol. 2, No. 1, 2017, h. 42.

Menurut Arifin terdapat tiga peran orang tua yang berperan dalam prestasi belajar anak, yaitu:

- a. Menyediakan kesempatan sebaik-baiknya kepada anak untuk menemukan minat, bakat, serta kecakapan-kecakapan lainnya serta mendorong anak agar meminta bimbingan dan nasehat kepada guru.
- b. Menyediakan informasi-informasi penting dan relevan yang sesuai dengan bakat dan minat anak.
- c. Menyediakan fasilitas atau sarana belajar serta membantu kesulitan belajarnya.<sup>27</sup>

Menurut Ki Hajar Dewantara menyatakan bahwa esensi pendidikan merupakan tanggung jawab keluarga, sedangkan sekolah hanya berpartisipasi. Dalam proses perkembangan anak indikator peran orang tua antara lain.<sup>28</sup>

- a. Mendampingi. Bagi para orang tua yang menghabiskan sebagian waktunya untuk bekerja di luar rumah, bukan berarti mereka gugur kewajiban untuk mendampingi dan menemani anak-anak ketika di rumah. Meskipun hanya dengan waktu yang sedikit, namun orang tua bisa memberikan perhatian yang berkualitas dengan fokus menemani anak, seperti mendengar ceritanya,

---

<sup>27</sup> Arifin, *Pokok-pokok Pemikiran Tentang Bimbingan dan Penyuluhan Agama*, (Jakarta: Bulan Bintang, 1992), h. 92

<sup>28</sup> Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum*, (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2004), h. 21-25

bercanda atau bersenda gurau, bermain bersama dan lain sebagainya.

- b. Menjalin komunikasi. Komunikasi merupakan jembatan yang menghubungkan keinginan, harapan dan respon masing-masing pihak. Melalui komunikasi, orang tua dapat menyampaikan harapan, masukan dan dukungan pada anak. Begitu pula sebaliknya, anak dapat bercerita dan menyampaikan pendapatnya.
- c. Memberikan kesempatan. Kesempatan pada anak dapat dimaknai sebagai suatu kepercayaan. Tentunya kesempatan ini tidak hanya sekedar diberikan tanpa adanya pengarahan dan pengawasan. Anak akan tumbuh menjadi sosok yang percaya diri apabila diberikan kesempatan untuk mencoba, mengekspresikan, mengeksplorasi dan mengambil keputusan.
- d. Mengawasi. Pengawasan mutlak diberikan pada anak agar anak tetap dapat dikontrol dan diarahkan. Tentunya pengawasan yang dimaksud bukan berarti dengan memata-matai dan main curiga. Tetapi pengawasan yang dibangun dengan dasar komunikasi dan keterbukaan.
- e. Mendorong atau memberikan motivasi. Motivasi merupakan keadaan dalam diri individu atau organisme yang mendorong perilaku ke arah tujuan. Motivasi diberikan agar anak selalu berusaha mempertahankan dan meningkatkan apa yang sudah

dicapai. Apabila anak belum berhasil, maka motivasi dapat membuat anak pantang menyerah dan mau mencoba lagi.

- f. Mengarahkan. Orang tua memiliki posisi strategis dalam membantu agar anak memiliki dan mengembangkan dasar-dasar disiplin diri.<sup>29</sup>

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa orang tua memiliki peranan penting terhadap perkembangan dan pendidikan anak, terutama dalam membina pertumbuhannya di rumah.

## **B. Jenis-jenis Gadget dan Media Sosial**

Berbagai jenis *gadget* yang banyak digunakan oleh masyarakat dengan berbagai kecanggihan dan juga berbagai manfaat. Ada beberapa jenis *gadget* yang umum digunakan oleh masyarakat, di antaranya :

### **1. Jenis Gadget**

#### **a. Handphone atau smartphome**

Merupakan jenis *gadget* yang paling umum digunakan oleh semua masyarakat hampir semua orang memiliki *handphone* memiliki bentuk yang sangat mudah untuk dibawa kemana-mana dan memiliki fitur-fitur canggih yang mendukung semua kegiatan masyarakat.

Pada zaman berkembang, *handphone* bukan lagi menjadi barang sekunder tetapi barang primer dari masyarakat. Menurut data dari Badan

---

<sup>29</sup> Hamzah dan Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h. 50

Pusat statistika Pada tahun 2021 Jumlah Penduduk yang memiliki atau menguasai Handphone di provinsi Aceh mencapai 69,52 persen untuk di daerah perkotaan dan 55,31 persen untuk di perdesaan artinya lebih dari setengah penduduk memiliki handphone<sup>30</sup>

b. Laptop atau komputer

Jenis *gadget* yang biasa digunakan untuk menunjang kerjaan, dengan bentuk yang lebih besar dan biasanya digunakan untuk kegiatan perkantoran dan lain sebagainya.

c. Tablet

Tablet PC sama dengan laptop, namun tablet PC adalah hasil pembaharuan dari komputer PC yang bisa dibawa kemana saja dengan mudah dan ringan dibandingkan dengan laptop

d. Kamera digital

Kamera digital ialah jenis *gadget* yang digunakan untuk memotrek objek yang kita inginkan, kamera digital memiliki berbagai macam lensa yang bisa kita gunakan sesuai dengan kegunaan pemotretan objek.

e. MP3/MP4/MEDIA PLAYER

MP4/MP3/Media player adalah jenis *gadget* yang digunakan untuk memutar musik atau video.

f. PSP/Play Station Portable

---

<sup>30</sup> <https://www.bps.go.id/indicator/2/395/1/persentase-penduduk-yang-memiliki-enguasai-telepon-seluler-menurut-provinsi-dan-klasifikasi-daerah.html> diakses 25 Mei 2024

PSP/ Play station portable merupakan suatu jenis *gadget* yang digunakan untuk bermain *game* secara portable yang praktis dan bisa dibawa kemana saja dengan mudah.

## 2. Media sosial

Terdapat beberapa jenis media sosial yang dapat diakses dalam *gadget*, antara lain:<sup>31</sup>

### a. Facebook

*Facebook* adalah sebuah situs jejaring sosial yang digunakan manusia untuk berinteraksi atau berkomunikasi dengan manusia lain dengan jarak yang jauh. *Facebook* memiliki berbagai macam aplikasi tambahan *chatting*, *vidiochat*, halaman komunal, dan lain-lain.

### b. Twitter

Twitter adalah sebuah situs web yang dimiliki dan dioperasikan oleh *twitter.inc* dan merupakan salah satu layanan jejaringan sosial dan *microblog daring* yang memungkinkan para penggunanya untuk mengirim, menerima, dan membaca pesan berbasis teks yang jumlah karakternya mencapai 140 karakter yang dikenal dengan sebutan *kicauan*.

### c. Instagram

*Instagram* adalah sebuah aplikasi berbagi foto yang memungkinkan pengguna mengambil foto, menerapkan filter-fiter yang tersedia,

---

<sup>31</sup> Siti Makhmudah, *Medsos dan Dampaknya Pada Perilaku Keagamaan Remaja*, (Guepedia: 2019), h. 36

membagikannya ke berbagai layanan jejaring sosial, termasuk instagram milik sendiri.

d. *WhatsApp*

*WhatsApp* adalah aplikasi pesan untuk *smartphone* yang memungkinkan kita bertukar pesan tanpa biaya SMS karena *whatsapp messenger* menggunakan paket data internet yang sama untuk email, browsing web, dan lain-lain.

e. *Line*

*Line* difungsikan dengan menggunakan jaringan internet sehingga penggunaan *line* dapat melakukan aktivitas seperti mengirim pesan teks, mengirim gambar, video, pesan suara, dan lain sebagainya.

f. *Snapchat*

*Snapchat* adalah aplikasi untuk berbagi foto yang unik cara kerjanya sederhana. Pengguna bisa mengambil foto atau video yang dikirimkan melalui *snapchat*, mengatur berapa lama foto itu bisa dilihat oleh penerima lalu mengirimkannya kepada teman.

g. *Youtube*

*Youtube* adalah sebuah situs web berbagi video yang memungkinkan pengguna mengunggah, menonton dan berbagi video

h. *Path*

*Path* adalah sebuah aplikasi jejaring sosial pada telepon pintar yang memungkinkan pengguna untuk berbagi gambar dan pesan. Pengguna

dari *path* ditargetkan untuk menjadi tempat tersendiri untuk pengguna berbagi dengan keluarga dan teman-teman.

Dengan demikian dapat dipahami bahwa kehadiran dan kegunaan *gadget* tidak hanya sebagai menelpon atau mengirim sms, namun juga dapat mengabadikan suatu momen dengan menggunakan fitur *camera/video* serta dapat diunggah melalui media sosial yang diinstal pada *gadget*.

### C. Fungsi dan Manfaat *Gadget*

#### a. Fungsi *Gadget*

Fungsi utama dari kehadiran *gadget* adalah memudahkan segala sesuatu, misalnya dari segi kemudahan berkomunikasi, mendapatkan informasi atau pengetahuan, dan aktivitas lainnya. Adapun fungsi dari *gadget* adalah sebagai berikut:

Media Komunikasi. Fungsi *gadget* yang paling bermanfaat bagi manusia adalah sebagai media komunikasi. Setiap orang dapat berkomunikasi lewat *smartphone*, *laptop* dan lainnya. Sebagai media komunikasi di mana fitur-fitur canggih dari *gadget* pada masa sekarang bisa memungkinkan seseorang untuk berkomunikasi dengan banyak orang dalam satu waktu.

Hal ini dimanfaatkan ketika masa pandemi yang kemarin melanda dunia di mana interaksi secara langsung harus dibatasi sehingga ,

- a. banyak kegiatan sekolah, pekerjaan, yang memerlukan komunikasi secara langsung dilakukan secara *daring* dan ini menggunakan fitur-fitur yang terdapat dalam *gadget*.

- b. banyak kegiatan sekolah, pekerjaan, yang memerlukan komunikasi secara langsung dilakukan secara *daring* dan ini menggunakan fitur-fitur yang terdapat dalam *gadget*.
- c. Mengakses Informasi. Fungsi yang selanjutnya adalah mengakses informasi. Akibat dari zaman yang begitu canggih kita dapat mengakses semua informasi dengan hanya menggunakan *gadget* yang terhubung dengan internet kita dapat mengakses informasi dengan mudah dan mudah.
- d. Wawasan bertambah. Berikutnya yang menjadi fungsi dan manfaat *gadget* adalah wawasan yang bertambah hal ini dikarenakan mudahnya kita untuk mengakses informasi menggunakan *gadget* tentunya dengan dibarengi filter.
- e. Hiburan *Gadget* juga bisa kita gunakan untuk mengakses internet, misalnya musik layaknya MP3 dan lainnya. Kita juga bisa mengakses video dari beberapa jenis *gadget*.
- f. Gaya Hidup. Salah satu fungsi yang tak bisa dikesampingkan adalah kenyataan bahwa *gadget* memperkuat kepercayaan diri seseorang. Makin mewah *gadget* yang dimiliki seseorang, makin terlihat pula gaya hidup seseorang.<sup>32</sup>

## **b. Manfaat *Gadget***

---

<sup>32</sup> Eka Anggraini, *Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak...*, h. 25

*Gadget* mempunyai beberapa manfaat dalam pembelajaran yaitu sebagaiberikut:

- a. Anak dapat bertanya kepada guru melalui media sosisal,
- b. Anak terbantu dengan mudahnya informasi di internet,
- c. Orang tua dapat memberikan konsultasi pada anak mengenai pelajaran,

#### **D. Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku**

Secara umum beberapa dampak dari penggunaan *gadget* yang berupa dampak positif dan juga dampak negatif. Beberapa dampak positif di antaranya:

- a. Mempermudah dan mempercepat mengakses informasi yang dibutuhkan,
- b. Mempermudah dan mempercepat penyampaian atau penyebaran informasi,
- c. Mempermudah penyelesaian tugas-tugas atau pekerjaan,
- d. Mempermudah proses informasi dan komunikasi tidak terhalang waktudan tempat, - R A N I R Y
- e. Menjadikan mahasiswa berfikir kreatif dengan software yang ada didalamnya,
- f. Banyaknya penggunaan teknologi informasi membuka lowongan pekerjaan.<sup>33</sup>

---

<sup>33</sup> Chandra Anugrah Putra, "Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran", *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, Vol. 2, No. 2, 2017, h. 40 <https://journal.umpr.ac.id/index.php/bitnet/article/view/752>, diakses 25 Mei 2024.

Sementara dampak negatif penggunaan *gadget* antara lain sebagai berikut:

- a Terbuangnya waktu. Saat seseorang sedang asik bermain *gadget*, terkadang banyak yang lupa akan tugasnya seperti tidak mengerjakan shalat, banyak yang lupa makan karena asik bermain *gadget*, dan lain sebagainya.
- b Lemahnya perkembangan otak. Dampak dari bermain *gadget* secara berlebihan akan menghambat daya pikir seseorang sehingga sulit untuk berkreasi.
- c Menurunnya norma agama dan pendidikan. Hal tersebut disebabkan karena di dalam *gadget* terdapat banyak aplikasi yang tidak sesuai dengan agama serta pendidikan sehingga dapat mengakibatkan seseorang menjadi tidak baik.
- d Mengganggu kesehatan. Karena bermain *gadget* secara berlebihan akan mengakibatkan kesehatan terganggu terutama pada kesehatan mata serta menurunnya minat baca karena lebih tertarik untuk bermain *game*.
- e Timbulnya rasa individualisme. Pada zaman sekarang semuanya sudah bisa diakses dengan menggunakan *gadget*, misalnya bermain lebih tertarik menggunakan *gadget* karena lebih banyak permainan yang bisa diinstal dan bermain secara online. Bermain *gadget* secara berlebihan juga akan mengakibatkan kurangnya komunikasi antar

sesama karena masing- masing sibuk dengan *gadgetnya*.

f Ketergantungan. Bermain *gadget* secara berlebihan akan menimbulkan dampak ketergantungan terhadap *gadget* sehingga merasa kurang atau gelisah tanpa *gadget* karena sudah terbiasa melakukan aktifitas apapun menggunakan *gadget*.

g Timbulnya rasa malas. Dengan adanya *gadget* menjadikan seseorang suka bermalas-malasan, lupa belajar, tidak mengerjakan tugasnya seperti membantu pekerjaan orang tua dirumah misalnya membersihkan rumah karena mereka lebih asik bermain *gadget*<sup>34</sup>

Disisi lain, penggunaan *gadget* secara berlebihan dan tanpa adanya bimbingan dapat membuat seseorang kecanduan dengan berbagai fitur yang tersedia dalam *gadget* tersebut. Mereka akan lebih senang bermain *gadget* dibandingkan dengan lingkungan sosialnya. Sehingga mengakibatkan seseorang sulit untuk berinteraksi dengan orang lain dan akan menurunkan sikap pedulinya terhadap sesama.

Selain itu, kepribadian seseorang yang menggunakan *gadget* justru cenderung lebih pasif yang mengakibatkan individualis yang tertutup, dan akan memberikan dampak yang lebih buruk terhadap perilaku mahasiswa itu sendiri.

Dengan demikian, dapat diketahui bahwa dampak penggunaan *gadget* adalah *gadget* yang digunakan tergantung kepada pemakainya

---

<sup>34</sup> Ai Farida, 2021, "Optimasi Gadget dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak...h. 1707

karena yang mengontrol dalam penggunaan *gadget* tersebut adalah pemakai sendiri. Tetapi dalam hadirnya *gadget* terdapat banyak dampak yang buruk yang terjadi pada anak seperti sosialisasi anak menjadi berkurang, mengabaikan apa yang berada di sekelilingnya, dapat mengubah perilaku, gaya bicara dan pola pikir dapat terhambat.

#### **E. Indikator Penggunaan *Gadget***

Indikator yang digunakan untuk mengukur variabel penggunaan *gadget* dalam penelitian ini didasarkan atas pendapat dan temuan dari beberapa peneliti sebelumnya dan ahli. Adapun menurut Tania Clara Dewanti, dkk indikator penggunaan *gadget* adalah sebagai berikut:

- a. Mengetahui fungsi dan jenis aplikasi *gadget*
  - a Mengerti fungsi dari *gadget*.
  - b Mengetahui aplikasi internet dan fungsinya.
- b. Mampu mengoperasikan *gadget*
  - a Mampu mengoperasikan *gadget* untuk mengumpulkan informasi.
- c. Memanfaatkan fungsi dan aplikasi yang ada pada *gadget*
  - a Keuntungan pemanfaatan *gadget*.
  - b Memanfaatkan fungsi *gadget*.
- d. Frekuensi penggunaan *gadget*.<sup>35</sup>

---

<sup>35</sup> Tania Clara Dewanti, Hubungan Antara Keterampilan Sosial dan Penggunaan *Gadget* Smartphone terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 9 Malang, *Jurnal Kajian BK*, Vol. 1, No. 3, 2016, h. 4, <http://journal2.um.ac.id/index.php/jkbc/article/view/618>, diakses 25 Mei 2024.

Dyah Kartika menyatakan bahwa ada beberapa indikator kecanduan penggunaan *gadget* antara lain:

Adanya perasaan kurang nyaman gelisah, cemas, dan marah bahkan hingga mengamuk saat *gadget*-nya diambil.

1. Memanfaatkan fungsi *gadget*.
2. Malas bergerak, beraktivitas dan berinteraksi.
3. Berjam-jam main *gadget* secara intens dan tidak memperhatikan oranglain.
4. Berlebihan dalam menggunakan *gadget* dan akhirnya lupa waktu
5. Tugas kuliah terbengkalai, hingga bolos kuliah.

Sering bermain *gadget* secara sembunyi – sembunyi.<sup>36</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat yang menyatakan tentang indikator intensitas penggunaan *gadget*, peneliti menentukan indikator dalam variabel penggunaan *gadget* yang dapat digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mampu mengoperasikan *gadget* untuk mengumpulkan informasi, dalam hal ini mengoperasikan *gadget* sebagai sumber pembelajaran kuliah.
- 2) Memanfaatkan fungsi *gadget*, pengguna *gadget* biasanya memanfaatkan perangkat tersebut untuk berbagai kepentingan, ada yang digunakan untuk hal positif namun ada juga untuk hal negatif,

---

<sup>36</sup> Dyah Kartika, *Gadget No Buku Yes*, (Yogyakarta: Pustaka Saga, 2018), h. 21-29.

dalam penelitian ini berupa dampak positif dan negatif penggunaan  
*gadget*



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penyusunan penelitian ini menggunakan jenis dan pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode penelitian deskriptif. Penelitian kualitatif adalah mengamati orang dalam lingkungannya, berinteraksi dengan mereka, berusaha memahami bahasa dan tafsiran mereka tentang dunia sekitarnya.<sup>37</sup> Peneliti berperan sebagai alat penelitian dalam mengumpulkan data, sehingga peneliti harus mengamati langsung apa yang terjadi di lapangan.

Travers mengatakan bahwa tujuan dari analisis untuk menggambarkan sifat sesuatu yang tengah berlangsung pada saat riset dilakukan dan memberikan sebab-sebab dari suatu gejala tertentu. Penelitian deskriptif memiliki beberapa jenis penelitian, penelitian ini menggunakan penelitian studi kasus. Studi kasus adalah penelitian tentang status subjek penelitian yang berkenaan dengan suatu fase spesifik dari keseluruhan personalitas.<sup>38</sup>

Dalam penelitian ini ingin mendeskripsikan peran orang tua dalam mengatasi pengaruh negatif *gadget* di Desa Lamgapang Aceh Besar. Desa tersebut layak untuk dianalisis karena mempertimbangkan beberapa hal mengenai banyaknya aktivitas orang tua yang sibuk sehingga memberikan *gadget* kepada

---

<sup>37</sup> Ajat Rukajat, *Pendekatan Penelitian Kualitatif (Qualitative Research Approach)*, (Yogyakarta : Deepublish, 2018), h.1

<sup>38</sup> Dedi Amrizal, *Metodologi Penelitian Sosial bagi Administrasi Publik*, (Medan: Lembaga Penelitian dan Penulisan Ilmiah Aqli, 2019), h. 72-77

anaknya. Pada penelitian ini, peneliti berusaha untuk menyajikan data deskriptif selengkap mungkin yang berupa hasil wawancara ataupun data-data yang tertulis.

### **B. Kehadiran Peneliti di Lapangan**

Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk mengembangkan teori yang dikerjakan melalui data yang didapatkan di lapangan, sehingga kehadiran peneliti di lapangan sangat diutamakan. Pada penelitian kualitatif peneliti dianggap sebagai instrumen dalam pengumpulan data,<sup>39</sup> sehingga peneliti harus melakukan observasi langsung dengan mendeskripsikan kondisi di lapangan sebagaimana adanya.

Pada penelitian kualitatif deskriptif seorang peneliti berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sumber data, mengumpulkan data, menilai data, menganalisis data, menafsirkan data dan menarik kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh.

### **C. Lokasi Penelitian**

Pelaksanaan penelitian di Desa Lamgapang, Kec. Krueng Barona Jaya, Kabupaten Aceh Besar, Aceh. Penelitian dilakukan dengan cara turun langsung ke lokasi yang telah ditentukan untuk mendapat data dalam penelitian ini, maksudnya data yang berhubungan dengan persoalan yang akan peneliti teliti.

---

<sup>39</sup> Lexy J. Moleong, Metode Penelitian Kualitatif,

#### D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah sumber utama data dalam suatu penelitian dan juga memiliki data mengenai variabel-variabel yang akan diteliti.<sup>40</sup> Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah orang tua yang bekerja sebagai ibu rumah tangga (IRT) sebanyak 10 orang yang terdiri dari: 1 orang geuchiek, 1 orang pemuka masyarakat, 6 orang dan dua orang anak.

Tujuan peneliti mewawancarai orang tua yang bekerja sebagai dan ibu rumah tangga (IRT) adalah untuk mengetahui bagaimana cara mereka mengatasi pengaruh buruk *gadget* bagi anak dan faktor penghambat dan pendorong bagi orang tua dalam mengatasi hal tersebut. Serta ingin melihat seberapa sering orang tua memberikan *gadget* pada anak agar tidak mengganggu pekerjaan mereka.

#### E. Sumber Data

Sumber data dalam sebuah penelitian adalah subjek darimana data tersebut diperoleh. Adapun data yang diperoleh meliputi:

##### 1. Data Primer

Data primer adalah data yang langsung diperoleh oleh peneliti dengan teknik wawancara informan atau sumber langsung.<sup>41</sup> Pada penelitian ini data primer diperoleh dengan cara melakukan wawancara kepada orang

<sup>40</sup> Husein Umar, *Metode Penelitian untuk Skripsi, Tesis Bisnis*, (Jakarta: Grafindo Persada, 2008), h. 15.

<sup>41</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2018), h. 137

tua berjumlah 10 orang yang juga turut memberikan argumen terkait penelitian ini.

## 2. Data sekunder

Data sekunder adalah data yang dikumpulkan langsung oleh peneliti sebagai penunjang dari sumber utama. Dapat juga dikatakan sebagai data yang tersusun dalam bentuk dokumen-dokumen.<sup>42</sup> Data sekunder pada penelitian ini yaitu sumber yang terdapat dalam buku, artikel, jurnal, dan lain sebagainya

### **F. Instrumen Pengumpulan Data**

Adapun pengumpulan data yang akan digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Lembar Observasi

Darlington mengemukakan bahwa observasi adalah cara yang sangat efektif untuk mengetahui apa yang dilakukan orang dalam konteks tertentu, pola rutinitas dan pola interaksi dari kehidupan mereka sehari-hari. Dalam pengumpulan data penelitian kualitatif, observasi lebih dipilih sebagai alat karena peneliti dapat melihat, mendengar atau merasakan informasi yang ada secara langsung saat peneliti langsung terjun ke lapangan, informasi yang muncul sangatlah berharga.<sup>43</sup>

---

<sup>42</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D...*, h. 137

<sup>43</sup> Albi Anggito dan Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jawa Barat: Jejak, 2018), h. 110

Menurut Narbuko dan Achmadi, observasi dibagi menjadi empat bagian, antara lain:

- a. Observasi partisipan, yaitu pengamatan dilakukan turut mengambil bagian atau berada dalam keadaan objek yang diamati.
- b. Observasi non partisipan, yaitu pengamatan dilakukan namun tidak ikut berpartisipasi dalam kegiatan.
- c. Observasi otomatis, yaitu adanya kerangka yang memuat faktor-faktor yang telah di atur kategorinya.
- d. Observasi eksperimental, yaitu pengamatan yang dilakukan dengan mengadakan pengendalian unsur penting dalam situasi penelitian.

Adapun jenis observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipan.

## 2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan yang memiliki tujuan untuk mendapatkan konstruksi yang terjadi sekarang mengenai orang, kejadian, aktivitas, organisasi, perasaan, motivasi, pengakuan, perisauan dan sebagainya.<sup>44</sup> Menurut Lexy J. Moleong, wawancara adalah percakapan yang dilakukan oleh dua pihak yaitu

---

<sup>44</sup> Wayan Suwandra, *Metologi Penelitian Kualitatif dalam Ilmu Sosial, Pendidikan, Kebudayaan, Keagamaan*, (Bandung: Nilacakra, 2018), h. 55.

pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang memberikan jawaban terhadap pertanyaan yang diajukan.<sup>45</sup>

Menurut Basuki, ada dua jenis wawancara yaitu:

- a. Wawancara mendalam, yaitu wawancara yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan sebagaimana telah disiapkan.
- b. Wawancara bebas, yaitu wawancara yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan secara fleksibel, tetapi tidak menyimpang dari tujuan wawancara yang telah ditetapkan.

Adapun jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara mendalam.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi dapat digunakan sebagai pengumpulan data apabila informasi yang dikumpulkan bersumber dari dokumen. Dokumentasi yaitu mengumpulkan data mengenai variabel yang berupa catatan, buku, surat kabar, majalah, agenda dan sebagainya.<sup>46</sup>

## G. Teknik Pengumpulan Data

Adapun beberapa prosedur pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

<sup>45</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya Offset, 2007), h. 110.

<sup>46</sup> Pinton Setya Mustafa, ddk, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Tindak kelas dalam Pendidikan Olahraga*, (Malang: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang, 2020), h. 67

### 1. Observasi

Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini adalah mengamati bagaimana peran orang tua dalam mengatasi pengaruh negatif *gadget* di Desa Lamgapan Aceh Besar. Adapun komponen yang diamati dalam proses penelitian adalah perubahan yang terjadi setelah orang tua memberikan pemahaman terkait pengaruh negatif *gadget* terhadap anak.

### 2. Wawancara

Wawancara mendalam dilakukan setelah melakukan observasi di lokasi penelitian. Wawancara dilakukan dengan melakukan interaksi dengan narasumber untuk mendapatkan beberapa informasi tentang bagaimana mengatasi pengaruh negatif *gadget* dan faktor penghambat dan pendorongnya.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan instrumen yang dapat membantu peneliti dalam mengumpulkan data untuk penelitian. Dokumentasi pada penelitian ini berupa data-data berupa perencanaan orang tua memberikan pemahaman terkait pengaruh negatif *gadget* terhadap anak.

## H. Analisis Data

Menurut Patton mengemukakan bahwa analisis data adalah proses mengatur urutan data mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori,

dan satuan urutan dasar. <sup>47</sup>Analisis data deskriptif kualitatif merupakan suatu analisis data yang dilakukan terhadap seluruh data yang diperoleh dengan mengembangkan data menjadi teori, kemudian hasil analisis tersebut diajukan secara keseluruhan tanpa menggunakan rumus statistik. Menurut Miles dan Huberman terdapat 3 langkah analisa data, antara lain sebagai berikut:

1. Reduksi data

Reduksi data dilakukan untuk merangkum hal-hal yang penting yang diperoleh selama di lapangan. Data yang telah direduksi tersebut akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan selanjutnya. Kemudian data tersebut ditulis dalam bentuk laporan yang lebih rinci.

2. Penyajian Data

Tahap yang dilakukan selanjutnya adalah menyajikan data. Tahapan ini dilakukan untuk memudahkan peneliti dalam memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja berikutnya berdasarkan apa yang telah dipahami.

3. Kesimpulan atau Verifikasi data

Peneliti kemudian membuat kesimpulan atau verifikasi terhadap hasil penelitian tentang peran orang tua memberikan pemahaman terkait pengaruh negatif *gadget* terhadap anak di Desa Lamgapang. Menurut Miles dan Huberman, kesimpulan

---

<sup>47</sup> Albi Anggito dan Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jawa Barat: Jejak, 2018), h. 237

awal yang diperoleh hanya bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan yang akurat dan akan valid jika ditemukan bukti yang kuat.



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Profil Lokasi Penelitian

Lamgampang merupakan salah satu gampong yang ada di Mukim Lam Ujong, kecamatan Krueng Barona Jaya, Kabupaten Aceh Besar, Provinsi Aceh. Desa Lamgampang, yang terletak di wilayah Aceh Besar, memiliki profil yang menarik, terutama terkait kondisi kesejahteraan para pengusaha bubuk kopi di masa kejayaannya. Desa ini berbatasan langsung dengan Desa Meunasah Manyang di sebelah selatan, menciptakan posisi geografis yang strategis dan mendukung aktivitas ekonomi masyarakat setempat. Jumlah penduduk di Desa Lamgampang, Kecamatan Krueng Barona Jaya, Kabupaten Aceh Besar adalah 1.972 jiwa.

Antara tahun 1960 hingga 2015, Desa Lamgampang dikenal sebagai salah satu pusat produksi bubuk kopi terkenal dengan merek Ulee Kareng. Keberadaan industri kopi ini memberikan dampak signifikan terhadap tingkat kesejahteraan para pengusaha lokal. Kesejahteraan tersebut dapat dilihat dari beberapa aspek kehidupan mereka. Rata-rata, umur para pengusaha berkisar antara 41 hingga 50 tahun, menunjukkan bahwa industri ini dijalankan oleh individu-individu yang berada di usia produktif dengan pengalaman yang cukup matang dalam bidang usaha. Dari segi pendidikan, sebagian besar pengusaha di desa ini merupakan tamatan SLTA (Sekolah Lanjutan Tingkat Atas), yang mencerminkan kemampuan dasar mereka dalam mengelola bisnis kopi secara mandiri dan efisien. Keluarga menjadi salah satu prioritas dalam kehidupan para pengusaha bubuk kopi di Desa Lamgampang. Secara umum, mereka menanggung sekitar 3 hingga 5 anggota

keluarga, yang menunjukkan tanggung jawab ekonomi yang relatif stabil dan terstruktur. Stabilitas ekonomi ini tercermin pula dalam kepemilikan tempat tinggal yang memadai, seperti rumah permanen dengan fasilitas lengkap, termasuk perabotan rumah tangga yang memenuhi standar kenyamanan hidup.

Lebih jauh lagi, kesejahteraan para pengusaha terlihat dari kemampuan mereka dalam mencukupi berbagai kebutuhan hidup, baik itu kebutuhan primer, sekunder, maupun tersier. Kebutuhan primer seperti sandang, pangan, dan papan terpenuhi dengan baik, sementara kebutuhan sekunder dan tersier seperti perabotan modern, alat transportasi, dan barang-barang penunjang kenyamanan hidup juga dapat diakses dengan mudah.

Dengan keberadaan industri bubuk kopi Ulee Kareng, Desa Lamgapang pernah mengalami masa kejayaan ekonomi yang mendukung kesejahteraan masyarakatnya secara signifikan. Profil ini mencerminkan bagaimana sektor usaha lokal dapat memberikan kontribusi besar terhadap pembangunan ekonomi desa, serta menunjukkan potensi Desa Lamgapang sebagai salah satu kawasan dengan warisan ekonomi yang patut diapresiasi.

Sebagai desa di wilayah Aceh Besar, Desa Lamgapang juga dikenal memiliki identitas budaya yang kuat, dengan tradisi lokal yang diwariskan secara turun-temurun. Kehidupan sosial masyarakat desa ini masih kental dengan nilai gotong royong, kebersamaan, dan aktivitas adat yang sering dilaksanakan dalam berbagai kegiatan desa.

Dengan sejarah ekonomi yang kaya dan lokasi geografis yang strategis, Desa Lamgapang memiliki potensi besar untuk kembali mengembangkan sektor

ekonomi lokalnya. Industri kopi, yang pernah menjadi kebanggaan desa, dapat dihidupkan kembali sebagai salah satu produk unggulan desa yang bernilai ekonomi tinggi. Selain itu, tradisi dan kearifan lokal dapat menjadi daya tarik tersendiri untuk pengembangan wisata budaya dan edukasi di masa mendatang.

Jadi, Desa Lamgapang, yang terletak di wilayah Aceh Besar, memiliki sejarah panjang dalam industri kopi yang membawa kesejahteraan bagi masyarakatnya. Dengan masyarakat yang produktif, kondisi ekonomi yang stabil, serta nilai-nilai budaya yang masih terjaga, Desa Lamgapang memiliki potensi untuk terus berkembang sebagai desa yang berdaya saing dan mandiri di masa depan.

## **B. Dampak Negatif Penggunaan Gadget di Desa Lamgapang Aceh Besar**

Dampak negatif penggunaan gadget di Desa Lamgapang telah menjadi masalah serius yang memerlukan perhatian dan penanganan bersama. Orang tua, pemerintah desa, dan tokoh masyarakat memiliki peran penting untuk memberikan pengawasan yang lebih ketat, edukasi tentang penggunaan gadget yang bijak, serta mendorong anak-anak untuk aktif dalam kegiatan positif dan produktif. Langkah-langkah preventif ini diharapkan dapat mengurangi dampak buruk penggunaan gadget dan mengembalikan keseimbangan kehidupan sosial, pendidikan, serta budaya di Desa Lamgapang. Adapun dampak negatif penggunaan gadget di Desa Lamgapang Aceh Besar adalah sebagai berikut, yaitu:

### **1. Perubahan Perilaku Sosial dan Interaksi Keluarga**

Penggunaan gadget yang berlebihan di kalangan anak-anak dan remaja memberikan dampak yang signifikan terhadap interaksi sosial dan kebersamaan di lingkungan keluarga maupun masyarakat. Salah satu dampak yang paling terlihat

adalah penurunan interaksi antar anggota keluarga. Anak-anak dan remaja cenderung lebih sibuk dengan gadget mereka, baik untuk bermain game online, menonton video di platform seperti YouTube, atau berselancar di media sosial. Kebiasaan ini membuat waktu berkumpul dan berkomunikasi bersama keluarga menjadi sangat terbatas.

Dalam observasi yang dilakukan, seorang ibu menyampaikan keprihatinannya karena anaknya lebih sering menghabiskan waktu berdiam diri di kamar sambil bermain ponsel dibandingkan ikut berkumpul di ruang tamu bersama keluarga. Kondisi ini menunjukkan adanya perubahan pola komunikasi dalam keluarga, di mana keintiman dan kebersamaan tergantikan oleh ketertarikan anak terhadap gadget. Akibatnya, interaksi yang seharusnya membangun ikatan emosional antar anggota keluarga menjadi berkurang, bahkan dalam beberapa kasus hilang sama sekali.

Selain itu, penggunaan gadget secara berlebihan juga menyebabkan kurangnya kegiatan sosial di luar rumah. Anak-anak yang sebelumnya aktif bermain bersama teman di lapangan atau area bermain kini lebih memilih untuk duduk di rumah dengan gadget mereka. Aktivitas fisik seperti bermain sepak bola, bersepeda, atau sekadar berinteraksi langsung dengan teman sebaya mulai jarang dilakukan. Hal ini berdampak pada menurunnya kebersamaan di antara anak-anak dan berkurangnya kegiatan olahraga yang sangat penting untuk kesehatan fisik dan mental mereka.

Fenomena ini menimbulkan kekhawatiran dari para orang tua dan tokoh masyarakat di Desa Lamgapang. Mereka menyadari bahwa kebiasaan ini, jika dibiarkan terus berlanjut, akan berpengaruh buruk terhadap perkembangan anak-anak, baik dari segi sosial maupun fisik. Berkurangnya interaksi sosial secara langsung dapat memicu perasaan kesepian, kurangnya kemampuan berkomunikasi, dan penurunan keterampilan sosial anak di masa depan.

Dari hasil observasi ini, terlihat jelas bahwa penggunaan gadget secara berlebihan telah mengubah pola interaksi dan aktivitas anak-anak di Desa Lamgapang. Keterlibatan aktif dari orang tua, guru, dan masyarakat menjadi sangat penting untuk mengatasi permasalahan ini dengan cara memberikan batasan waktu penggunaan gadget, serta mendorong anak-anak untuk kembali aktif dalam kegiatan sosial dan fisik di lingkungan mereka.

Berdasarkan Hasil Wawancara Penelitian di Desa Lamgapang, Aceh Besar tentang Perubahan Perilaku Sosial dan Interaksi Keluarga Akibat Penggunaan Gadget yang Berlebihan.

Wawancara dengan Geuchik Desa Lamgapang dengan Pertanyaan: Bagaimana pandangan Bapak sebagai Keuchik terkait perubahan perilaku sosial anak-anak di desa ini akibat penggunaan gadget?

"Sebagai Geuchik, saya melihat perubahan yang cukup mencolok pada anak-anak di Desa Lamgapang selama beberapa tahun terakhir. Sebelum gadget banyak digunakan, anak-anak sering bermain di lapangan, berinteraksi dengan teman-teman mereka, dan membantu orang tua di sawah atau kegiatan lainnya. Namun, sekarang banyak anak lebih suka diam di rumah dengan ponsel mereka. Mereka asyik bermain game online atau menonton video di media sosial. Ini menyebabkan interaksi sosial antar mereka berkurang, bahkan dengan keluarga mereka sendiri. Selain itu, kegiatan gotong royong atau acara desa pun semakin jarang diikuti oleh anak-anak dan remaja karena

lebih memilih bermain gadget."<sup>48</sup>

Wawancara dengan Tokoh Masyarakat dengan Pertanyaan: Menurut Anda, bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap kehidupan sosial anak-anak dan remaja di desa?

"Saya cukup prihatin melihat kondisi anak-anak sekarang. Dahulu, anak-anak di desa ini sangat aktif bermain permainan tradisional seperti gasing, layangan, atau main bola di lapangan. Sekarang pemandangan seperti itu sudah jarang sekali terlihat. Mereka lebih banyak menghabiskan waktu sendirian di kamar dengan ponsel. Bahkan, ketika ada acara kenduri atau pertemuan adat, anak-anak cenderung menyendiri sambil memainkan gadget. Ini bukan hanya mengurangi interaksi dengan teman sebaya, tetapi juga dengan orang tua dan masyarakat sekitar. Kalau kebiasaan ini terus dibiarkan, saya khawatir generasi muda kita akan kehilangan keterampilan sosial yang penting untuk masa depan mereka."<sup>49</sup>

Wawancara dengan Orang Tua dengan Pertanyaan: Bagaimana kebiasaan anak Ibu di rumah terkait penggunaan gadget, dan apa dampaknya terhadap interaksi keluarga?

"Saya merasa sedih melihat perubahan pada anak saya. Dulu dia sering membantu saya di dapur atau bermain bersama adik-adiknya. Sekarang, dia lebih suka berdiam diri di kamar sambil main ponsel. Setiap kali saya panggil untuk makan atau sekadar berkumpul di ruang tamu, dia selalu bilang 'sebentar', tapi akhirnya tetap saja sibuk dengan ponselnya. Kadang, ketika saya ambil gadgetnya, dia marah-marah dan ngambek. Saya khawatir kalau ini terus berlanjut, dia akan tumbuh menjadi anak yang sulit bergaul dan tidak menghargai waktu bersama keluarga."<sup>50</sup>

Wawancara dengan Seorang Anak, dengan Pertanyaan: Apa yang sering kamu lakukan dengan gadget, dan mengapa kamu lebih suka bermain gadget

---

<sup>48</sup> Wawancara dengan pak Muhammad Fajri S.Pd (Keuchik desa Lamgapang) pada tanggal 16 Desember 2024

<sup>49</sup> Wawancara dengan tokoh masyarakat pak Nasrudin (Tokoh Masyarakat Lamgapang) pada tanggal 16 Desember 2024

<sup>50</sup> Wawancara dengan orang tua ibu Asmidar (Orang Tua desa Lamgapang) pada tanggal 17 Desember 2024

dibandingkan bermain di luar rumah?

"Saya suka main game online dan nonton YouTube, Kak. Kalau main game, saya bisa main sama teman-teman dari desa lain juga, jadi seru. Kalau nonton YouTube, saya suka lihat video lucu atau tips bermain game. Kadang Ibu suruh saya main di luar atau bantu di rumah, tapi saya malas karena lebih seru main HP. Teman-teman saya juga jarang main di lapangan, jadi saya lebih baik main di kamar saja. Kalau nggak main HP, saya malah bingung mau ngapain."<sup>51</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan keuchik, tokoh masyarakat, orang tua, dan seorang anak, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan telah mengubah pola perilaku sosial anak-anak dan remaja di Desa Lamgapan. Anak-anak lebih memilih bermain gadget dibandingkan berinteraksi dengan keluarga atau teman sebaya. Hal ini menyebabkan penurunan kebersamaan dalam keluarga, berkurangnya aktivitas sosial dan fisik di luar rumah, serta potensi kehilangan keterampilan sosial yang sangat penting. Kekhawatiran ini disampaikan oleh berbagai pihak di desa, terutama orang tua dan tokoh masyarakat yang melihat langsung perubahan tersebut.

Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan keterlibatan aktif dari semua pihak, termasuk orang tua, tokoh masyarakat, dan pemerintah desa, dalam memberikan pemahaman kepada anak-anak tentang penggunaan gadget yang sehat dan mendorong mereka untuk kembali aktif dalam kegiatan sosial, fisik, dan budaya yang bermanfaat.

## **2. Menurunnya Prestasi Akademik Anak-Anak**

Penggunaan gadget yang tidak terkontrol di Desa Lamgapan, Aceh Besar,

---

<sup>51</sup> Wawancara dengan anak Ferdiansyah (Anak desa Lamgapan) pada tanggal 17 Desember 2024

memberikan dampak langsung terhadap prestasi belajar anak-anak di wilayah tersebut. Salah satu masalah utama yang muncul adalah gangguan konsentrasi belajar. Banyak anak lebih memilih menghabiskan waktu mereka bermain permainan online atau mengakses media sosial dibandingkan belajar atau mengerjakan tugas sekolah. Kebiasaan ini menyebabkan mereka mengabaikan tanggung jawab akademis, bahkan hingga lupa waktu karena terlalu asyik dengan gadget. Waktu berjam-jam yang dihabiskan di depan layar gadget akhirnya mengurangi fokus mereka pada pelajaran di sekolah.

Selain itu, keterlambatan dalam mengerjakan tugas sekolah menjadi keluhan serius dari para guru. Banyak siswa yang tidak dapat menyelesaikan tugas tepat waktu atau bahkan sama sekali tidak menyerahkan tugas mereka. Kondisi ini diperparah oleh kebiasaan begadang anak-anak untuk bermain gadget hingga larut malam. Akibatnya, mereka datang ke sekolah dalam keadaan lelah, mengantuk, dan tidak mampu mengikuti pembelajaran dengan baik. Hal ini berdampak langsung pada pemahaman materi dan performa akademis siswa di kelas.

Kepala sekolah setempat juga menegaskan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan telah mempengaruhi hasil akademik siswa. Beliau menyebutkan bahwa dalam dua tahun terakhir, nilai rata-rata ujian siswa mengalami penurunan signifikan. Penyebab utama dari penurunan ini adalah kecanduan gadget di kalangan anak-anak yang semakin meningkat. Aktivitas bermain game online dan mengakses konten hiburan secara berlebihan telah mengurangi minat belajar dan perhatian anak terhadap pendidikan.

Hasil observasi ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tidak

terkontrol telah menjadi tantangan serius bagi prestasi belajar anak-anak di Desa Lamgapang. Jika dibiarkan, kondisi ini berpotensi merusak masa depan akademis mereka. Oleh karena itu, dibutuhkan peran aktif dari orang tua, guru, dan pihak sekolah untuk mengatasi masalah ini melalui pengawasan ketat, edukasi bijak penggunaan gadget, serta pemberian alternatif kegiatan positif yang dapat mengurangi ketergantungan anak terhadap gadget.

Hasil Wawancara Penelitian di Desa Lamgapang, Aceh Besar tentang Menurunnya Prestasi Akademik Anak-Anak Akibat Penggunaan Gadget yang Tidak Terkontrol. Wawancara dengan Keuchik (Kepala Desa) dengan Pertanyaan: Bagaimana pandangan Bapak sebagai Keuchik terkait menurunnya prestasi akademik anak-anak akibat penggunaan gadget yang tidak terkontrol?

"Masalah ini memang sangat nyata di Desa Lamgapang. Banyak orang tua datang mengeluh bahwa anak-anak mereka sekarang sulit fokus belajar. Mereka lebih sibuk dengan ponsel daripada membaca buku atau mengerjakan tugas sekolah. Saya juga sering mendengar laporan dari guru-guru di sekolah bahwa nilai siswa menurun drastis. Anak-anak sering terlambat mengumpulkan tugas atau malah tidak menyelesaikannya sama sekali. Masalah ini diperparah dengan kebiasaan anak-anak begadang karena main game online. Akhirnya, mereka datang ke sekolah dalam kondisi mengantuk dan tidak bisa konsentrasi saat belajar. Kalau tidak segera ditangani, ini bisa merusak masa depan mereka."<sup>52</sup>

Wawancara dengan Tokoh Masyarakat dengan Pertanyaan: Apa pendapat Bapak tentang pengaruh gadget terhadap semangat belajar anak-anak di desa ini?

"Menurut saya, gadget memang membawa manfaat kalau digunakan dengan benar, tapi sayangnya di desa ini, banyak anak-anak justru kecanduan gadget. Mereka lebih suka main game atau menonton video dibandingkan belajar. Ini jelas memengaruhi prestasi mereka di sekolah. Dulu anak-anak sering belajar kelompok atau pergi mengaji di sore hari, tapi sekarang pemandangan itu

---

<sup>52</sup> Wawancara dengan pak Muhammad Fajri S.Pd (Keuchik desa Lamgapang) pada tanggal 16 Desember 2024

sudah jarang terlihat. Bahkan ada anak yang sampai dimarahi gurunya karena tugas sekolah tidak pernah selesai. Kalau orang tua dan guru tidak turun tangan, saya khawatir anak-anak kita akan tertinggal jauh dalam pendidikan."<sup>53</sup>

Wawancara dengan Orang Tua dengan Pertanyaan: Bagaimana kebiasaan belajar anak Ibu di rumah sejak ia mulai sering menggunakan gadget?

"Dulu anak saya selalu rajin belajar setelah pulang sekolah. Tapi sekarang dia lebih banyak main HP. Setiap kali saya ingatkan untuk belajar atau mengerjakan PR, dia selalu bilang nanti, tapi malah main game terus. Kalau malam, dia sering begadang sampai larut karena main game online. Akibatnya, paginya dia sering susah bangun dan sering mengeluh ngantuk di sekolah. Saya juga sudah dipanggil guru karena katanya nilai anak saya menurun dan dia sering tidak mengumpulkan tugas. Saya khawatir kalau kebiasaan ini terus berlanjut, prestasinya akan semakin menurun."<sup>54</sup>

Wawancara dengan Seorang Anak dengan Pertanyaan: Apakah kamu masih rajin belajar dan mengerjakan tugas sekolah? Apa yang membuatmu lebih suka bermain gadget?

"Kadang-kadang saya malas belajar, Kak, soalnya main game lebih seru. Kalau main game online, saya bisa main sama teman-teman saya, jadi rasanya lebih asyik daripada belajar sendirian. Kalau ada PR, biasanya saya kerjakan cepat-cepat biar bisa langsung main HP. Kadang saya lupa waktu, jadi tidur malamnya jadi telat. Besoknya di sekolah sering ngantuk, jadi susah dengar penjelasan guru. Kalau disuruh kumpulin tugas, kadang saya juga belum selesai."<sup>55</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan Keuchik, tokoh masyarakat, orang tua, dan anak, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol memberikan dampak serius terhadap prestasi akademik anak-anak di Desa

<sup>53</sup> Wawancara dengan pak Nasrudin (Tokoh Masyarakat Lamgapang) pada tanggal 16 Desember 2024

<sup>54</sup> Wawancara dengan orang tua pak zaki (Orang Tua Desa Lamgapang) pada tanggal 17 Desember 2024

<sup>55</sup> Wawancara dengan anak Faqih (Anak Desa Lamgapang) pada tanggal 18 Desember 2024

Lamgapang. Gangguan konsentrasi belajar, keterlambatan mengerjakan tugas, dan kebiasaan begadang menjadi penyebab utama menurunnya prestasi siswa.

Keuchik dan tokoh masyarakat menyampaikan kekhawatiran mereka terhadap masa depan generasi muda jika kebiasaan ini terus dibiarkan. Sementara itu, orang tua merasa kesulitan mengontrol penggunaan gadget anak mereka di rumah. Anak-anak sendiri cenderung lebih tertarik bermain game dan menonton video dibandingkan belajar atau menyelesaikan tugas sekolah.

Permasalahan ini memerlukan perhatian serius dari semua pihak, termasuk orang tua, guru, dan tokoh masyarakat. Diperlukan langkah konkret seperti pengawasan lebih ketat terhadap penggunaan gadget, pemberian batasan waktu bermain, serta pengenalan kegiatan positif yang dapat mengalihkan perhatian anak-anak dari gadget. Dengan upaya bersama, diharapkan kebiasaan anak-anak di Desa Lamgapang dapat berubah menjadi lebih produktif dan prestasi akademik mereka kembali meningkat.

### **3. Dampak Kesehatan Fisik**

Penggunaan gadget dalam jangka waktu panjang tanpa pengawasan di Desa Lamgapang, Aceh Besar, telah menimbulkan dampak negatif pada kesehatan fisik anak-anak dan remaja. Salah satu dampak yang paling sering terjadi adalah gangguan pada mata. Banyak anak-anak, terutama yang berusia antara 8 hingga 12 tahun, mengeluhkan mata perih, lelah, dan pandangan yang kabur akibat terlalu lama menatap layar ponsel. Kebiasaan ini berpotensi meningkatkan risiko mata minus atau gangguan penglihatan lainnya jika terus dibiarkan tanpa adanya pencegahan atau pengaturan waktu penggunaan gadget.

Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan juga menyebabkan kurangnya aktivitas fisik, yang sering disebut sebagai *sedentary lifestyle*. Anak-anak cenderung lebih banyak menghabiskan waktu dengan duduk atau berbaring sambil bermain game online atau menonton video di gadget mereka. Hal ini mengakibatkan penurunan minat terhadap kegiatan fisik seperti bermain sepak bola, bersepeda, atau permainan tradisional lainnya yang dahulu populer di kalangan anak-anak. Kebiasaan kurang gerak ini meningkatkan risiko obesitas dan berkurangnya kebugaran fisik, yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kesehatan tubuh secara keseluruhan.

Masalah lain yang tidak kalah penting adalah gangguan tidur. Anak-anak dan remaja di Desa Lamgapang cenderung menggunakan gadget hingga larut malam, baik untuk bermain game, menonton video, atau sekadar berselancar di media sosial. Akibatnya, pola tidur mereka menjadi tidak teratur, dan mereka sering mengalami kelelahan di pagi hari. Kebiasaan begadang ini berdampak pada aktivitas sehari-hari mereka, terutama ketika harus mengikuti kegiatan belajar di sekolah. Banyak anak terlihat mengantuk di kelas, kehilangan fokus, dan tidak mampu menyerap materi pelajaran dengan baik.

Secara keseluruhan, dampak kesehatan fisik akibat penggunaan gadget yang tidak terkontrol di Desa Lamgapang menunjukkan tren yang memprihatinkan. Gangguan penglihatan, kurangnya aktivitas fisik, dan gangguan tidur menjadi masalah utama yang membutuhkan perhatian serius dari orang tua dan pihak terkait. Tanpa pengawasan yang baik, kebiasaan ini berpotensi merusak kesehatan fisik anak-anak dalam jangka panjang. Oleh karena itu, dibutuhkan edukasi dan langkah-

langkah konkret untuk membatasi penggunaan gadget serta mendorong anak-anak untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan fisik dan menjaga pola hidup sehat.

Berdasarkan hasil wawancara penelitian di Desa Lamgapang, Aceh Besar tentang Dampak Kesehatan Fisik Akibat Penggunaan Gadget. Wawancara dengan Keuchik (Kepala Desa) dengan Pertanyaan: Bagaimana Bapak melihat dampak penggunaan gadget terhadap kesehatan anak-anak di Desa Lamgapang?

"Saya melihat banyak anak-anak di desa ini sekarang lebih sering duduk berjam-jam sambil main ponsel. Dulu mereka sering bermain bola atau bersepeda di sore hari, tapi sekarang mereka lebih memilih diam di rumah. Akibatnya, anak-anak jadi jarang bergerak, bahkan beberapa orang tua bercerita anaknya mulai kelebihan berat badan. Selain itu, banyak yang mengeluhkan mata perih atau pandangan kabur karena terlalu lama menatap layar gadget. Saya rasa ini perlu perhatian serius. Kalau dibiarkan, kesehatan anak-anak kita bisa semakin buruk. Kami di desa sebenarnya ingin mengajak orang tua bekerja sama untuk membatasi waktu penggunaan gadget dan mendorong anak-anak untuk kembali aktif bermain di luar rumah."<sup>56</sup>

Wawancara dengan Tokoh Masyarakat dengan Pertanyaan: Apa pendapat Bapak tentang kebiasaan anak-anak menggunakan gadget dan dampaknya terhadap kesehatan mereka?

"Kebiasaan anak-anak sekarang sudah berubah. Mereka jarang keluar rumah, lebih sering tiduran sambil main gadget. Akibatnya, banyak anak yang terlihat kurang sehat, jarang berkeringat, dan tidak aktif. Saya juga pernah mendengar keluhan dari beberapa orang tua bahwa anak-anak mengeluh matanya sakit atau kepalanya pusing karena terlalu lama main game atau menonton video. Belum lagi masalah tidur, banyak anak yang begadang sampai larut malam. Besok paginya mereka jadi lemas, bahkan tidak mau sekolah karena kecapekan. Dulu anak-anak Desa Lamgapang terkenal aktif dan sehat, tapi sekarang keadaan itu sudah jauh berbeda."<sup>57</sup>

---

<sup>56</sup>Wawancara dengan keuchik pak Muhammad Fajri S.Pd (Keuchik Desa Lamgapang) pada tanggal 16 Desember 2024

<sup>57</sup> Wawancara dengan tokoh masyarakat pak Nasrudin (Tokoh Masyarakat Desa Lamgapang) pada tanggal 16 Desember 2024

Wawancara dengan Orang Tua, Apakah Ibu melihat adanya dampak kesehatan pada anak akibat penggunaan gadget yang berlebihan?

"Iya, saya sangat khawatir. Anak saya sekarang sering mengeluh matanya sakit dan pandangan kabur. Saya perhatikan, dia sering menatap layar HP dalam waktu lama, terutama saat main game. Selain itu, dia juga jadi malas keluar rumah. Dulu dia suka main bola sama teman-temannya, tapi sekarang cuma berbaring di kamar. Saya juga sering lihat dia tidur larut malam karena asyik bermain HP. Akibatnya, pagi-pagi dia susah bangun, ngantuk, dan kelihatan lemas. Kondisi ini benar-benar bikin saya khawatir tentang kesehatannya, tapi kadang sulit juga untuk membatasi penggunaan gadget karena dia selalu protes dan marah."

Wawancara dengan Seorang Anak, Bagaimana perasaan kamu setelah sering bermain gadget? Apakah kamu merasa ada gangguan pada kesehatan kamu?

"Kalau main HP lama-lama, kadang mata saya jadi perih dan buram. Kalau malam, saya sering main game sampai lupa waktu, jadi tidur saya jadi telat. Besok paginya saya suka ngantuk di sekolah, susah konsentrasi sama pelajaran. Saya juga jarang main di luar lagi, soalnya main game lebih seru daripada lari-lari atau main bola. Kadang Mama marah kalau saya terus-terusan main HP, tapi saya nggak bisa berhenti karena kalau nggak main rasanya bosan banget."<sup>58</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan Keuchik, tokoh masyarakat, orang tua, dan seorang anak, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol di Desa Lamgapang telah menimbulkan dampak negatif pada kesehatan fisik anak-anak. Gangguan pada mata, seperti mata perih dan pandangan kabur, menjadi keluhan utama akibat penggunaan layar gadget dalam waktu yang lama. Selain itu, anak-anak cenderung mengalami kurangnya aktivitas fisik, yang membuat mereka lebih pasif dan rentan mengalami masalah kesehatan seperti obesitas.

---

<sup>58</sup> Wawancara dengan anak Amirul (Anak Desa Lamgapang) pada tanggal 17 Desember 2024

Kebiasaan begadang untuk bermain gadget juga menyebabkan gangguan tidur, yang berdampak pada kondisi fisik dan konsentrasi mereka di sekolah. Hal ini menjadi perhatian serius bagi orang tua, tokoh masyarakat, dan pihak desa karena jika tidak segera diatasi, masalah ini akan mempengaruhi perkembangan dan kesehatan anak-anak dalam jangka panjang.

Diperlukan upaya bersama untuk membatasi penggunaan gadget melalui pengawasan orang tua, serta mendorong anak-anak untuk lebih aktif dalam kegiatan fisik seperti bermain di luar rumah atau berpartisipasi dalam kegiatan olahraga. Dengan pendekatan yang tepat, diharapkan kebiasaan ini dapat dikendalikan sehingga kesehatan fisik anak-anak di Desa Lamgapang dapat kembali terjaga.

#### **4. Ketergantungan dan Kecanduan Gadget**

Penggunaan gadget yang tidak dibatasi di Desa Lamgapang, Aceh Besar, telah menyebabkan ketergantungan dan kecanduan pada anak-anak. Salah satu tanda yang paling jelas terlihat adalah ketidakmampuan untuk berhenti bermain gadget, meskipun telah diingatkan atau ditegur oleh orang tua. Anak-anak menunjukkan perilaku kecemasan, gelisah, bahkan kemarahan ketika gadget mereka diambil atau penggunaan dibatasi. Situasi ini menggambarkan bagaimana gadget telah menjadi bagian yang sulit dipisahkan dari kehidupan sehari-hari anak-anak.

Dalam salah satu kasus yang diamati, seorang anak berusia 10 tahun di desa tersebut mengalami reaksi emosional yang cukup ekstrem ketika ponselnya diambil oleh orang tuanya. Anak tersebut menangis, marah, dan menolak berinteraksi sampai akhirnya gadget dikembalikan. Kondisi ini menunjukkan adanya

ketergantungan yang berlebihan pada gadget, di mana anak merasa tenang dan nyaman hanya ketika berada di depan layar ponsel.

Fenomena kecanduan gadget ini menjadi perhatian serius di kalangan orang tua dan tokoh masyarakat. Kebiasaan ini tidak hanya memengaruhi keseimbangan emosi anak, tetapi juga mengganggu perkembangan sosial, akademis, dan keseharian mereka. Jika tidak ditangani dengan segera, ketergantungan terhadap gadget dapat berdampak lebih luas, seperti gangguan perilaku, berkurangnya kemampuan bersosialisasi, serta menurunnya kemampuan anak untuk mengatur waktu dan mengendalikan diri. Oleh karena itu, peran keluarga sangat penting untuk memberikan batasan dan pendampingan yang tegas agar penggunaan gadget dapat dikendalikan dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara penelitian di Desa Lamgapang, Aceh Besar tentang Ketergantungan dan Kecanduan Gadget. Wawancara dengan Keuchik (Kepala Desa), Bagaimana pandangan Bapak terhadap ketergantungan anak-anak pada gadget di Desa Lamgapang?

"Ketergantungan anak-anak terhadap gadget di desa ini sudah menjadi masalah serius. Saya melihat banyak anak yang tidak bisa lepas dari ponsel mereka, bahkan saat diundang acara desa atau kegiatan gotong royong, mereka lebih memilih main game di pinggir lapangan. Bahkan ada orang tua yang bercerita bahwa anaknya langsung marah atau menangis ketika gadgetnya diambil. Ini jelas mengkhawatirkan. Anak-anak jadi sulit diajak berinteraksi atau belajar disiplin. Jika tidak ada pengawasan dari orang tua, kebiasaan ini bisa berbahaya untuk perkembangan mereka. Kita perlu mengambil langkah serius untuk membatasi penggunaan gadget agar anak-anak bisa kembali fokus pada hal-hal yang lebih positif."<sup>59</sup>

---

<sup>59</sup> Wawancara dengan keuchik pak Muhammad Fajri S.Pd (Keuchik Lamgapang) pada tanggal 16 Desember 2024

Wawancara dengan Tokoh Masyarakat, Menurut Anda, bagaimana dampak kecanduan gadget terhadap anak-anak dan apa yang perlu dilakukan?

"Dulu anak-anak sering bermain bersama, berlarian di lapangan, atau ikut membantu orang tua di kebun. Tapi sekarang, gadget seolah jadi teman mereka yang paling dekat. Saya lihat banyak anak di desa ini yang tidak bisa lepas dari ponsel. Kalau ditegur, malah marah dan menangis. Ini bukan hanya merusak keseharian mereka, tetapi juga membuat anak-anak jadi malas belajar, malas bersosialisasi, dan tidak peduli dengan lingkungan sekitar. Saya rasa orang tua harus tegas membuat aturan di rumah. Selain itu, desa bisa mengadakan kegiatan olahraga atau permainan tradisional agar anak-anak punya kegiatan lain yang lebih bermanfaat dan menyenangkan."

Wawancara dengan Orang Tua, Apakah Ibu pernah menghadapi kesulitan ketika membatasi penggunaan gadget pada anak?

"Pernah, Kak, dan sering sekali. Anak saya kalau sudah main HP, dia seperti lupa segalanya. Saya coba batasi waktunya, tapi setiap kali saya ambil ponselnya, dia langsung menangis, marah, dan bahkan mogok makan. Pernah satu kali, saya ambil HP-nya malam-malam karena dia sudah main game terlalu lama. Dia menangis keras sampai akhirnya saya kembalikannya. Saya bingung bagaimana cara mengatasinya karena setiap hari dia selalu merengek minta ponsel. Padahal saya tahu ini tidak baik untuknya. Dia jadi malas belajar, malas bantu-bantu di rumah, dan hanya fokus dengan gadgetnya saja. Saya berharap ada solusi untuk masalah ini."<sup>60</sup>

Wawancara dengan Seorang Anak, Mengapa kamu suka bermain gadget, dan bagaimana perasaan kamu jika ponsel diambil?

"Saya suka main game sama nonton video di HP, Kak. Kalau main game, saya bisa main sama teman-teman online dan seru banget. Kadang kalau Mama ambil HP saya, saya jadi kesal. Rasanya nggak ada yang bisa dilakukan kalau nggak main HP. Saya lebih suka main HP daripada main di luar karena di luar panas dan teman-teman juga jarang main sekarang. Kalau nggak dikasih HP, saya sering marah atau nangis karena saya nggak tahu mau ngapain."<sup>61</sup>

---

<sup>60</sup> Wawancara dengan orang tua ibu Asmidar (Orang bTua Anak) pada tanggal 17 Desember 2024

<sup>61</sup> Wawancara dengan anak Amirul (Anak Desa Lamgapang) pada tanggal 17 Desember 2024

Berdasarkan hasil wawancara dengan keuchik, tokoh masyarakat, orang tua, dan seorang anak, dapat disimpulkan bahwa ketergantungan dan kecanduan gadget telah menjadi fenomena yang nyata di Desa Lamgapang, Aceh Besar. Anak-anak menunjukkan perilaku kecanduan yang ditandai dengan ketidakmampuan untuk berhenti bermain gadget, bahkan ketika telah diingatkan atau ditegur. Mereka cenderung marah, menangis, atau menunjukkan perilaku negatif ketika gadget mereka diambil atau penggunaannya dibatasi.

Orang tua merasa kesulitan mengontrol kebiasaan ini karena anak-anak selalu mencari cara untuk mendapatkan gadget. Selain itu, keuchik dan tokoh masyarakat menyoroti bagaimana kecanduan gadget telah mengurangi interaksi sosial, menurunkan minat anak-anak terhadap kegiatan fisik, dan mengganggu keseharian mereka.

Dari sisi anak, bermain gadget dianggap lebih menarik dibandingkan aktivitas lainnya, seperti bermain di luar rumah atau berinteraksi langsung dengan teman sebaya. Fenomena ini memicu kekhawatiran tentang perkembangan sosial, akademis, dan keseimbangan emosi anak-anak.

Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan peran aktif dari semua pihak, termasuk orang tua, masyarakat, dan pemerintah desa. Upaya seperti pemberlakuan aturan ketat penggunaan gadget di rumah, penyediaan kegiatan alternatif yang lebih menarik, seperti olahraga dan permainan tradisional, serta edukasi tentang penggunaan gadget yang sehat perlu segera dilakukan agar ketergantungan gadget di kalangan anak-anak dapat dikendalikan.

## **5. Pengaruh Konten yang Tidak Sesuai Usia**

Penggunaan gadget tanpa pengawasan orang tua di Desa Lamgapang, Aceh Besar, telah membawa dampak serius berupa akses anak-anak terhadap konten yang tidak sesuai usia. Salah satu permasalahan yang paling mengkhawatirkan adalah paparan terhadap konten kekerasan dan pornografi. Beberapa anak di desa tersebut mengakui pernah melihat video kekerasan atau iklan yang tidak pantas di media sosial. Tanpa filter yang memadai, konten seperti ini mudah diakses dan ditonton oleh anak-anak, baik secara sengaja maupun tidak sengaja. Paparan terhadap konten tersebut berdampak buruk pada perkembangan mental dan psikologis anak, seperti memicu rasa takut, bingung, atau bahkan menormalisasi perilaku agresif yang mereka lihat.

Selain itu, pengaruh konten tidak mendidik juga mengarah pada peniruan perilaku negatif. Anak-anak cenderung meniru apa yang mereka tonton, termasuk perilaku kasar, penggunaan kata-kata tidak sopan, atau bahkan tindakan berbahaya yang sering muncul dalam video di platform tertentu. Fenomena ini memunculkan kekhawatiran di kalangan orang tua dan guru, karena perilaku tersebut mulai muncul dalam keseharian anak-anak. Mereka menjadi lebih mudah berkata kasar atau mencoba aksi berbahaya tanpa memahami risikonya.

Kondisi ini semakin diperburuk oleh kurangnya pemahaman orang tua tentang pentingnya pengawasan terhadap konten yang diakses anak. Banyak orang tua yang membiarkan anak menggunakan gadget tanpa batasan atau kontrol yang jelas, dengan asumsi bahwa gadget hanya digunakan untuk hiburan atau belajar. Padahal, tanpa pendampingan, anak-anak rentan mengakses konten yang tidak sesuai dengan usia mereka.

Dari hasil observasi ini, terlihat bahwa paparan konten negatif melalui gadget bukan hanya mengganggu perkembangan mental dan perilaku anak-anak, tetapi juga berpotensi mempengaruhi nilai-nilai moral yang seharusnya ditanamkan sejak dini. Oleh karena itu, pengawasan yang ketat dari orang tua dan edukasi mengenai literasi digital sangat diperlukan untuk mencegah dampak buruk ini. Langkah preventif seperti pembatasan konten, penggunaan aplikasi parental control, serta komunikasi aktif antara orang tua dan anak tentang penggunaan gadget harus segera diterapkan agar anak-anak dapat terlindungi dari paparan konten yang merusak.

Menurut hasil wawancara penelitian di Desa Lamgapan, Aceh Besar tentang Pengaruh Konten yang Tidak Sesuai Usia

Wawancara dengan Keuchik (Kepala Desa), Bagaimana pandangan Bapak terkait akses anak-anak di desa ini terhadap konten yang tidak sesuai usia melalui gadget?

"Di desa ini, penggunaan gadget memang tidak bisa dipisahkan lagi dari kehidupan anak-anak. Sayangnya, tanpa pengawasan dari orang tua, banyak anak yang terpapar konten yang tidak sesuai usia mereka, seperti video kekerasan atau iklan yang tidak pantas. Saya pernah mendengar laporan orang tua bahwa anaknya mulai meniru kata-kata kasar dari video yang ditonton di media sosial. Ini tentu memprihatinkan, karena bisa merusak mental dan perilaku anak. Saya berharap orang tua bisa lebih tegas dan bijak dalam mengawasi penggunaan gadget anak-anak. Kita di desa juga berencana untuk mengadakan sosialisasi tentang bahaya konten negatif dan pentingnya literasi digital."<sup>62</sup>

Wawancara dengan Tokoh Masyarakat, Apa yang Anda amati mengenai dampak konten negatif dari gadget pada perilaku anak-anak di desa ini?

"Saya melihat ada perubahan yang cukup jelas pada perilaku anak-anak di

---

<sup>62</sup> Wawancara dengan keuchik pak Muhammad Fajri S.Pd (Keuchik Lamgapan) pada tanggal 16 Desember 2024

desa ini. Dulu, mereka berbicara dengan bahasa yang sopan dan ramah, tapi sekarang sering kali saya dengar anak-anak berkata kasar atau meniru gaya bicara yang kurang pantas. Ketika ditanya, mereka bilang itu dari video yang ditonton di HP. Bahkan, ada beberapa anak yang berani melakukan hal-hal berbahaya seperti meniru aksi dari konten video yang sebenarnya tidak sesuai usia mereka. Ini sangat mengkhawatirkan. Anak-anak ini tidak paham risiko dari apa yang mereka tiru. Menurut saya, orang tua harus lebih ketat mengawasi apa yang ditonton anak dan jangan membiarkan gadget menjadi pengasuh mereka."<sup>63</sup>

Wawancara dengan Orang Tua, Apakah Ibu pernah menemukan anak Ibu mengakses konten yang tidak sesuai usia, dan bagaimana perasaan Ibu tentang hal itu?

"Pernah, Kak. Suatu hari saya kaget melihat anak saya menonton video yang berisi kekerasan di YouTube. Padahal awalnya dia hanya menonton kartun, tapi entah bagaimana bisa berpindah ke video lain. Saya langsung ambil HP-nya dan tegur dia, tapi dia malah bilang itu seru dan biasa saja. Sejak saat itu saya khawatir, apalagi sekarang dia sering meniru kata-kata kasar dari apa yang ditonton. Saya merasa ini salah saya juga karena dulu saya membiarkan dia main gadget tanpa pengawasan. Sekarang saya berusaha lebih tegas, membatasi waktu bermain HP, dan memastikan apa yang dia tonton. Tapi saya akui, kadang sulit juga karena anaknya suka protes kalau HP-nya diambil."<sup>64</sup>

Wawancara dengan Seorang Anak (Usia 11 Tahun), Apa yang biasanya kamu tonton di gadget? Pernahkah kamu melihat video atau konten yang tidak pantas?

"Saya sering nonton video game, kartun, sama video lucu di YouTube, Kak. Tapi kadang kalau lagi klik-klik, tiba-tiba muncul video yang aneh atau ada orang berkelahi. Awalnya saya kaget, tapi lama-lama saya nonton karena penasaran. Ada juga video lucu tapi pakai kata-kata kasar. Teman-teman saya juga sering nonton, jadi kadang kami ikut-ikutan ngomong seperti itu. Mama saya sering marah kalau dengar saya ngomong kasar, tapi saya nggak sengaja karena nonton di video."<sup>65</sup>

<sup>63</sup> Wawancara dengan tokoh masyarakat pak Nasrudin (Tokoh Masyarakat) pada tanggal 16 Desember 2024

<sup>64</sup> Wawancara dengan orang tua pak zaki (Orang Tua Desa Lamgapang) pada tanggal 17 Desember 2024

<sup>65</sup> Wawancara dengan anak Faqih (Anak Desa Lamgapang) pada tanggal 18 Desember 2024

Berdasarkan hasil wawancara dengan keuchik, tokoh masyarakat, orang tua, dan seorang anak, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget tanpa pengawasan telah memberikan akses mudah bagi anak-anak di Desa Lamgapang terhadap konten yang tidak sesuai usia, seperti video kekerasan, kata-kata kasar, dan iklan yang tidak pantas.

Keuchik dan tokoh masyarakat menyoroti bagaimana paparan konten negatif ini mulai berdampak pada perilaku anak-anak, seperti penggunaan bahasa kasar dan peniruan aksi berbahaya. Orang tua juga mengakui kesulitan dalam mengontrol akses anak terhadap gadget, terutama ketika anak menghabiskan banyak waktu sendiri dengan perangkat tersebut. Sementara itu, anak-anak sendiri sering kali tidak memahami bahwa konten yang mereka tonton dapat memberikan pengaruh buruk pada perilaku dan perkembangan mereka.

Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan peran aktif dari orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget, seperti membatasi waktu bermain dan memastikan konten yang diakses anak-anak sesuai dengan usia mereka. Selain itu, pemerintah desa dan tokoh masyarakat perlu melakukan edukasi tentang literasi digital dan bahaya konten negatif melalui program sosialisasi. Langkah-langkah preventif, seperti penggunaan aplikasi parental control dan komunikasi terbuka antara orang tua dan anak, juga sangat penting agar anak-anak terlindungi dari paparan konten yang merusak nilai moral dan mental mereka.

## **6. Berkurangnya Kecakapan Tradisional dan Budaya Lokal**

Penggunaan gadget yang berlebihan di Desa Lamgapang, Aceh Besar, telah memberikan dampak negatif yang signifikan terhadap kecakapan tradisional dan

budaya lokal. Anak-anak yang sebelumnya aktif mempelajari keterampilan tradisional yang diwariskan secara turun-temurun dari orang tua dan leluhur mereka kini semakin menjauh dari aktivitas tersebut. Keterampilan seperti bertani, memancing, dan membuat kerajinan tangan yang dahulu menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari anak-anak desa, kini mulai diabaikan. Hal ini terjadi karena anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu di depan layar gadget untuk bermain game, menonton video, atau menjelajah media sosial.

Sebelumnya, bertani dan memancing tidak hanya menjadi aktivitas keseharian, tetapi juga sarana pendidikan bagi anak-anak untuk memahami nilai kerja keras, kemandirian, dan keberlanjutan hidup yang menjadi bagian dari identitas budaya masyarakat Desa Lamgapang. Namun, dengan meningkatnya ketergantungan terhadap gadget, minat anak-anak terhadap keterampilan ini semakin berkurang. Mereka lebih memilih untuk berdiam diri di rumah bersama perangkat teknologi mereka dibandingkan membantu orang tua di sawah atau ikut mempelajari keterampilan tradisional yang diwariskan.

Kondisi ini menimbulkan kekhawatiran di kalangan orang tua dan tokoh masyarakat. Mereka khawatir bahwa jika keadaan ini terus berlanjut, generasi muda di Desa Lamgapang akan kehilangan pemahaman terhadap nilai-nilai budaya lokal yang selama ini menjadi identitas dan kebanggaan masyarakat. Selain itu, keterampilan tradisional yang dulunya diajarkan dari satu generasi ke generasi berikutnya berpotensi punah jika tidak ada upaya untuk melestarikannya.

Berdasarkan hasil observasi, dampak negatif penggunaan gadget di Desa Lamgapang tidak hanya terlihat pada aspek perilaku sosial, kesehatan, dan

pendidikan, tetapi juga pada perkembangan budaya lokal yang menjadi ciri khas masyarakat desa. Kurangnya pengawasan dari orang tua terhadap waktu dan jenis penggunaan gadget, ditambah dengan kemudahan akses teknologi, menjadi faktor utama yang menyebabkan anak-anak semakin menjauh dari budaya dan keterampilan tradisional.

Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan upaya bersama dari orang tua, pemerintah desa, dan lembaga pendidikan untuk menanamkan kembali pentingnya keterampilan tradisional dan budaya lokal. Aktivitas-aktivitas berbasis budaya, seperti pelatihan bertani, memancing, atau kerajinan tangan, perlu diperkenalkan kembali dengan cara yang menarik dan inovatif. Selain itu, pengawasan terhadap penggunaan gadget dan pengaturan waktu yang lebih bijak akan membantu anak-anak kembali terlibat dalam aktivitas yang bermanfaat dan membangun, sehingga kecakapan tradisional dan nilai-nilai budaya lokal dapat terus dilestarikan di Desa Lamgapang.

Berdasarkan hasil wawancara penelitian di Desa Lamgapang, Aceh Besar tentang Berkurangnya Kecakapan Tradisional dan Budaya Lokal. Wawancara dengan Keuchik (Kepala Desa), Bagaimana Bapak melihat pengaruh penggunaan gadget terhadap keterampilan tradisional dan budaya lokal di Desa Lamgapang?

"Kalau saya lihat, gadget ini memang membawa pengaruh besar, terutama untuk anak-anak kita. Dulu, anak-anak sering ikut membantu orang tua di sawah, memancing di sungai, atau belajar membuat anyaman bambu. Tapi sekarang, hampir tidak ada lagi anak-anak yang tertarik melakukan itu. Mereka lebih memilih main gadget di rumah, entah itu bermain game atau menonton video. Ini tentu membuat kami khawatir. Kalau mereka tidak mau belajar, keterampilan yang diwariskan turun-temurun ini bisa hilang. Padahal, bertani, memancing, dan kerajinan tangan itu adalah bagian dari budaya dan identitas kami di sini. Saya sudah pernah sampaikan ke orang tua dan tokoh masyarakat bahwa kita harus bekerja sama mencari cara agar anak-anak

kembali tertarik belajar keterampilan tradisional."<sup>66</sup>

Wawancara dengan Tokoh Masyarakat, Menurut Anda, bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap pelestarian budaya dan keterampilan tradisional di desa?

"Saya merasa sangat prihatin. Sekarang anak-anak lebih sering main HP dibandingkan turun ke sawah atau ikut memancing di sungai seperti kami dulu. Kegiatan-kegiatan ini sebenarnya bukan hanya tentang pekerjaan, tetapi juga mengajarkan nilai-nilai penting, seperti kerja keras, kebersamaan, dan cara bertahan hidup. Kalau ini tidak segera ditangani, generasi muda kita bisa kehilangan identitas budayanya. Anak-anak sekarang sudah jarang tahu cara membuat kerajinan tangan atau cara bercocok tanam yang benar. Orang tua juga harus lebih tegas membatasi waktu anak bermain gadget dan mulai mengajak mereka kembali ke aktivitas-aktivitas tradisional yang bermanfaat."<sup>67</sup>

Wawancara dengan Orang Tua, Apakah Ibu melihat adanya perubahan pada anak-anak dalam hal minat terhadap keterampilan tradisional sejak mereka sering menggunakan gadget?

"Iya, Kak, saya lihat perubahan itu jelas sekali. Anak saya dulu sering ikut ayahnya ke sawah atau memancing di sungai. Tapi sekarang, dia lebih suka main HP di rumah. Kalau diajak keluar, dia selalu bilang malas atau capek, padahal tidak melakukan apa-apa. Saya khawatir, kalau ini terus dibiarkan, dia tidak akan tahu bagaimana cara bertani atau mencari ikan. Dulu keterampilan ini diajarkan dari orang tua ke anak, tapi sekarang anak-anak lebih sibuk dengan gadgetnya. Kadang saya ambil HP-nya dan ajak dia ikut ke kebun, tapi dia selalu terlihat bosan. Saya harap ada cara agar anak-anak mau belajar kembali keterampilan tradisional ini."<sup>68</sup>

---

<sup>66</sup> Wawancara dengan keuchik pak Muhammad Fajri S.Pd (Keuchik Desa Lamgapan) pada tanggal 16 Desember 2024

<sup>67</sup> Wawancara dengan tokoh masyarakat pak Nasrudin (Tokoh Masyarakat Desa Lamgapan) pada tanggal 16 Desember 2024

<sup>68</sup> Wawancara dengan orang tua pak Zaki (Orang Tua Desa Lamgapan) pada tanggal 16 Desember

Wawancara dengan Seorang Anak, Apakah kamu masih sering ikut membantu orang tua di sawah atau memancing? Apa yang lebih kamu sukai, bermain gadget atau belajar keterampilan tradisional?

"Sekarang saya jarang ikut ke sawah atau memancing, Kak. Kalau dulu ikut Bapak ke kebun, sekarang lebih sering di rumah main HP. Soalnya main game lebih seru, bisa main sama teman-teman online juga. Kalau diajak ke sawah, saya cepat bosan karena panas dan capek. Kadang Mama marah kalau saya terus main HP, tapi kalau saya nggak main, rasanya bingung mau ngapain. Saya tahu sih belajar bertani atau memancing itu penting, tapi main gadget lebih menyenangkan buat saya."<sup>69</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan keuchik, tokoh masyarakat, orang tua, dan seorang anak, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan telah menyebabkan menurunnya minat anak-anak terhadap keterampilan tradisional di Desa Lamgapang. Keterampilan seperti bertani, memancing, dan membuat kerajinan tangan yang dulunya diwariskan secara turun-temurun kini mulai diabaikan karena anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu di depan layar gadget.

Keuchik dan tokoh masyarakat menyatakan keprihatinan mereka bahwa jika kondisi ini terus dibiarkan, keterampilan tradisional yang menjadi identitas budaya lokal akan terancam punah. Orang tua juga mengakui kesulitan mereka dalam mengajak anak-anak untuk terlibat kembali dalam aktivitas tradisional karena anak lebih tertarik bermain gadget. Sementara itu, anak-anak menganggap gadget lebih menyenangkan dibandingkan belajar keterampilan yang dianggap melelahkan dan membosankan.

---

<sup>69</sup> Wawancara dengan anak Faqih (Anak Desa Lamgapang) pada tanggal 18 Desember 2024

Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan langkah konkret, seperti:

1. Pembatasan waktu penggunaan gadget di rumah dengan pengawasan ketat dari orang tua.
2. Pelatihan berbasis budaya lokal yang menarik bagi anak-anak agar keterampilan tradisional kembali diminati.
3. Kegiatan komunitas berbasis budaya, seperti lomba membuat kerajinan tangan atau kompetisi bertani dan memancing, yang melibatkan anak-anak secara aktif.

Dengan keterlibatan semua pihak, diharapkan anak-anak di Desa Lamgapan dapat kembali menghargai dan mempelajari keterampilan tradisional serta melestarikan budaya lokal yang telah diwariskan dari generasi ke generasi.

### **C. Peran Orang Tua dalam Mengatasi Pengaruh Negatif Gadget di Desa Lamgapan Aceh Besar**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa berbagai perubahan signifikan di masyarakat, termasuk di Desa Lamgapan, Aceh Besar. Penggunaan gadget kini telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, bahkan di kalangan anak-anak dan remaja. Meski memiliki banyak manfaat, penggunaan gadget yang tidak terkontrol menimbulkan pengaruh negatif yang cukup serius, seperti penurunan prestasi akademik, gangguan kesehatan fisik, berkurangnya interaksi sosial, hingga menurunnya minat terhadap keterampilan tradisional.

Dalam situasi ini, peran orang tua menjadi faktor kunci untuk mengatasi pengaruh negatif gadget pada anak. Orang tua memiliki tanggung jawab dalam membimbing, mengawasi, dan mengontrol penggunaan gadget di lingkungan

keluarga. Observasi ini bertujuan untuk memahami bagaimana peran orang tua dalam mengatasi pengaruh negatif gadget di Desa Lamgapang, serta tantangan yang dihadapi dalam menjalankan peran tersebut.

Orang tua di Desa Lamgapang memiliki kesadaran bahwa gadget dapat memberikan dampak negatif jika tidak digunakan dengan bijak. Banyak dari mereka berusaha menjalankan peran, seperti:

#### 1. Membatasi Waktu Penggunaan Gadget

Orang tua menetapkan aturan khusus, misalnya anak hanya boleh menggunakan gadget setelah menyelesaikan tugas sekolah atau dalam durasi tertentu. Hasil observasi di Desa Lamgapang, Aceh Besar, menunjukkan bahwa salah satu upaya utama yang dilakukan orang tua dalam mengatasi pengaruh negatif penggunaan gadget adalah dengan membatasi waktu penggunaannya. Orang tua menetapkan aturan khusus terkait kapan dan berapa lama anak-anak diperbolehkan menggunakan gadget. Aturan ini umumnya dibuat berdasarkan kesepakatan di dalam keluarga, dengan tujuan agar anak tidak terlalu banyak menghabiskan waktu di depan layar ponsel.

Bentuk pembatasan yang paling sering diterapkan adalah anak hanya diperbolehkan menggunakan gadget setelah menyelesaikan tugas sekolah atau kewajiban harian lainnya. Misalnya, anak diminta untuk menyelesaikan pekerjaan rumah, belajar, atau membantu orang tua di rumah terlebih dahulu sebelum diperbolehkan bermain gadget. Selain itu, beberapa orang tua menetapkan durasi

tertentu, seperti satu hingga dua jam sehari, khususnya di sore hari setelah semua kewajiban anak terpenuhi.

Aturan ini dianggap cukup efektif oleh sebagian orang tua karena membantu anak-anak belajar disiplin dalam mengatur waktu dan mengutamakan kewajiban mereka. Dengan adanya pembatasan waktu, anak-anak memiliki lebih banyak kesempatan untuk terlibat dalam aktivitas lain, seperti bermain di luar rumah, berinteraksi dengan keluarga, atau melakukan kegiatan fisik yang bermanfaat. Namun, tidak semua orang tua berhasil menerapkan aturan ini dengan mudah. Beberapa anak cenderung membangkang atau menunjukkan reaksi negatif, seperti marah atau menangis, ketika waktu penggunaan gadget mereka dibatasi.

Meskipun demikian, upaya ini mencerminkan kesadaran orang tua di Desa Lamgapan tentang pentingnya peran mereka dalam mengontrol penggunaan gadget agar tidak berdampak buruk pada perkembangan anak. Dengan pembatasan waktu yang konsisten, anak-anak diharapkan dapat menggunakan gadget secara lebih bijak dan seimbang, tanpa mengabaikan kewajiban, interaksi sosial, dan aktivitas sehari-hari lainnya.

Hasil Wawancara Penelitian di Desa Lamgapan, Aceh Besar tentang Membatasi Waktu Penggunaan Gadget. Wawancara dengan Keuchik (Kepala Desa). Bagaimana pandangan Bapak terkait upaya orang tua dalam membatasi waktu penggunaan gadget di desa ini?

"Saya melihat bahwa semakin banyak orang tua di Desa Lamgapan yang sadar akan bahaya penggunaan gadget yang berlebihan. Beberapa orang tua sudah mulai menetapkan aturan, seperti anak hanya boleh main gadget setelah belajar atau membantu pekerjaan rumah. Ini langkah yang baik, karena kalau

tidak dikontrol, anak-anak bisa kecanduan dan melupakan kewajibannya. Tapi saya juga tahu banyak orang tua yang kesulitan menerapkan aturan ini. Ada anak-anak yang marah atau menangis saat diminta berhenti bermain gadget. Menurut saya, orang tua perlu konsisten, karena kalau aturan tidak tegas, anak-anak pasti akan mengabaikannya. Selain itu, saya berharap pihak desa bisa membantu melalui program edukasi atau kegiatan yang bisa mengalihkan perhatian anak dari gadget."<sup>70</sup>

Wawancara dengan Tokoh Masyarakat, Apakah Anda melihat adanya perubahan ketika orang tua mulai membatasi penggunaan gadget anak-anak?

"Saya melihat ada perubahan positif di beberapa keluarga yang berhasil membatasi waktu anak-anak menggunakan gadget. Anak-anak mulai lebih banyak bermain di luar rumah, membantu orang tua, atau sekadar ngobrol dengan teman-temannya. Tapi, saya juga melihat banyak orang tua yang menyerah karena anak-anak sulit diatur. Ada anak yang menangis berjam-jam atau marah jika HP-nya diambil. Ini memang tantangan bagi orang tua, tapi kalau tidak dibatasi, anak-anak bisa lupa belajar, lupa kewajiban, dan malas beraktivitas. Saya sering menyarankan ke orang tua untuk memberikan kegiatan pengganti, seperti bermain permainan tradisional atau membantu pekerjaan ringan di rumah, agar anak-anak tidak hanya terpaku pada gadget."<sup>71</sup>

Wawancara dengan Orang Tua, Bagaimana cara Ibu membatasi waktu penggunaan gadget bagi anak, dan apakah upaya ini berhasil?

"Di rumah, saya menetapkan aturan bahwa anak hanya boleh bermain HP setelah selesai belajar dan mengerjakan tugas-tugasnya. Saya juga membatasi waktunya hanya satu jam di sore hari. Awalnya memang sulit. Anak saya sering marah atau ngambek kalau saya minta dia berhenti main. Tapi saya terus tegas, dan lama-lama dia mulai terbiasa. Kalau dia merengek, saya alihkan perhatiannya dengan mengajak bermain di luar atau membantu saya di dapur. Hasilnya sekarang lebih baik. Dia lebih rajin belajar, tidurnya lebih cepat, dan lebih banyak ngobrol sama keluarga. Saya rasa kuncinya adalah orang tua harus tegas dan konsisten dalam menerapkan aturan ini."<sup>72</sup>

---

<sup>70</sup> Wawancara dengan keuchik pak Muhammad Fajri S.Pd (Keuchik Desa Lamgapan) pada tanggal 16 Desember 2024

<sup>71</sup> Wawancara dengan tokoh masyarakat pak Nasrudin ( Tokoh Masyarakat Desa Lamgapan) pada tanggal 16 Desember 2024

<sup>72</sup> Wawancara dengan orang tua ibu asmidar (Orang Tua Desa Lamgapan ) pada tanggal 17 Desember 2024

Wawancara dengan Seorang Anak, Bagaimana pendapat kamu tentang aturan penggunaan gadget yang ditetapkan orang tua di rumah?

"Awalnya saya tidak suka aturan itu, Kak. Mama bilang saya cuma boleh main HP setelah belajar dan waktunya cuma sebentar. Kadang saya marah dan malas belajar. Tapi lama-lama saya jadi biasa. Kalau sudah selesai tugas, baru boleh main HP, jadi saya cepat-cepat selesaikan PR. Mama juga suka ajak saya main di luar, seperti bantu menyiram tanaman atau main layang-layang. Sekarang saya pikir, main HP memang seru, tapi ternyata main di luar sama teman-teman juga lebih menyenangkan".<sup>73</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan keuchik, tokoh masyarakat, orang tua, dan anak, terlihat bahwa membatasi waktu penggunaan gadget menjadi salah satu upaya utama yang dilakukan orang tua di Desa Lamgapang untuk mengatasi pengaruh negatif gadget. Orang tua menetapkan aturan seperti hanya memperbolehkan anak bermain gadget setelah menyelesaikan tugas sekolah atau pekerjaan rumah, dengan durasi tertentu, biasanya sekitar satu hingga dua jam sehari.

Upaya ini terbukti memberikan dampak positif bagi sebagian keluarga, seperti meningkatkan disiplin anak, mengurangi kecanduan gadget, serta mendorong anak untuk lebih aktif dalam kegiatan fisik dan sosial. Namun, tantangan tetap ada, seperti reaksi negatif anak berupa marah atau menangis ketika aturan diterapkan. Konsistensi dan kreativitas orang tua dalam memberikan alternatif kegiatan yang menarik menjadi kunci keberhasilan dalam membatasi waktu penggunaan gadget.

---

<sup>73</sup> Wawancara dengan anak Amirul (Anak Desa Lamgapang) pada tanggal 17 Desember 2024

Dengan langkah-langkah ini, diharapkan anak-anak di Desa Lamgampang dapat menggunakan gadget dengan bijak, tanpa mengabaikan kewajiban, interaksi keluarga, dan kegiatan bermanfaat lainnya. Dukungan dari seluruh elemen masyarakat, termasuk tokoh desa dan pihak sekolah, juga diperlukan untuk menciptakan lingkungan yang mendukung pertumbuhan anak yang sehat dan produktif.

## 2. Mengawasi Konten yang Diakses Anak

Beberapa orang tua secara rutin memeriksa ponsel anak untuk memastikan konten yang dilihat sesuai dengan usia mereka. Hasil observasi di Desa Lamgampang, Aceh Besar, menunjukkan bahwa sebagian orang tua telah berupaya mengawasi konten yang diakses anak sebagai langkah untuk mengurangi pengaruh negatif gadget. Kesadaran ini muncul karena banyak orang tua menyadari bahwa anak-anak rentan terhadap konten yang tidak sesuai usia, seperti video kekerasan, bahasa kasar, dan iklan yang tidak pantas di platform digital.

Sebagai bentuk pengawasan, beberapa orang tua secara rutin memeriksa ponsel anak-anak mereka. Langkah ini dilakukan untuk memastikan bahwa konten yang dilihat oleh anak-anak masih sesuai dengan usia mereka dan tidak berdampak buruk pada perkembangan mental maupun perilaku. Para orang tua memeriksa aplikasi, riwayat tontonan, serta percakapan yang dilakukan anak di media sosial. Mereka berharap dengan pengawasan ini, anak-anak dapat terhindar dari paparan konten negatif yang dapat mempengaruhi perilaku dan cara berpikir mereka.

Meski begitu, dalam proses pengawasan ini, sebagian orang tua mengakui menghadapi tantangan. Tidak semua orang tua memiliki pemahaman yang baik tentang teknologi dan fitur-fitur keamanan pada perangkat gadget, seperti penggunaan parental control atau filter konten. Akibatnya, pengawasan yang dilakukan sering kali terbatas hanya pada pemeriksaan manual. Selain itu, beberapa anak cenderung menyembunyikan aktivitas mereka di gadget atau menggunakan aplikasi yang sulit dipahami oleh orang tua.

Meskipun demikian, upaya mengawasi konten yang diakses anak mencerminkan komitmen orang tua di Desa Lamgapang dalam melindungi anak-anak dari dampak negatif teknologi. Langkah ini penting untuk memastikan bahwa penggunaan gadget tetap berada dalam kendali dan memberikan manfaat positif bagi anak. Dengan pengawasan yang lebih baik dan peningkatan literasi digital di kalangan orang tua, diharapkan risiko paparan konten yang tidak sesuai usia dapat diminimalisir, sehingga perkembangan mental dan perilaku anak-anak dapat tetap terjaga.

Hasil Wawancara Penelitian di Desa Lamgapang, Aceh Besar tentang Mengawasi Konten yang Diakses Anak. Wawancara dengan Keuchik (Kepala Desa), Bagaimana pandangan Bapak terkait upaya orang tua dalam mengawasi konten yang diakses anak melalui gadget?

"Saya mendukung penuh upaya para orang tua di Desa Lamgapang untuk mengawasi konten yang dilihat anak-anak mereka. Ini penting karena sekarang banyak sekali konten yang tidak sesuai usia beredar di internet, seperti video kekerasan atau iklan yang tidak pantas. Saya sering mendengar keluhan dari orang tua bahwa anak-anak mereka meniru kata-kata kasar atau perilaku negatif dari video yang ditonton. Meski begitu, saya tahu tidak

semua orang tua paham cara menggunakan fitur keamanan di gadget. Banyak dari mereka hanya bisa memeriksa ponsel anak secara manual. Ke depan, saya berharap ada sosialisasi dari pihak terkait untuk membantu orang tua memahami teknologi ini agar pengawasan bisa lebih efektif dan anak-anak terlindungi."<sup>74</sup>

Wawancara dengan Tokoh Masyarakat, Menurut Anda, seberapa penting pengawasan konten gadget terhadap perkembangan anak di desa ini?

"Saya rasa ini sangat penting, karena anak-anak kita sekarang mudah sekali terpapar konten yang tidak mendidik. Misalnya, ada video berisi kekerasan atau bahasa kasar yang ditiru oleh anak-anak. Ini jelas merusak pola pikir mereka. Beberapa orang tua memang sudah berusaha mengawasi dengan memeriksa ponsel anak-anak, tetapi kendalanya, tidak semua orang tua paham teknologi. Kadang anak-anak pintar menyembunyikan aktivitas mereka di gadget. Menurut saya, orang tua harus belajar lebih banyak tentang teknologi dan ikut aktif mendampingi anak-anak saat menggunakan gadget. Kalau ini dilakukan, kita bisa menjaga anak-anak dari pengaruh buruk konten digital."<sup>75</sup>

Wawancara dengan Orang Tua, Apakah Ibu rutin memeriksa ponsel anak, dan bagaimana caranya memastikan konten yang dilihat sesuai usia?

"Iya, saya selalu memeriksa ponsel anak saya, Kak, biasanya di malam hari sebelum dia tidur. Saya cek aplikasi yang dia pakai, lihat riwayat tontonan di YouTube, dan baca pesan-pesan di media sosial. Saya khawatir kalau anak saya melihat video yang tidak pantas atau iklan yang berbahaya. Tapi saya akui, kadang saya bingung karena tidak semua aplikasi saya pahami. Anak saya juga kadang berusaha menyembunyikan apa yang dia lihat. Misalnya, dia cepat-cepat menutup layar kalau saya datang. Karena itu, saya sering bilang ke dia bahwa kalau mau main HP, harus di ruang tamu, biar saya bisa lihat langsung. Saya harap ada pelatihan atau bantuan untuk kami, orang tua, supaya lebih tahu cara menjaga anak-anak dari konten yang tidak baik."<sup>76</sup>

---

<sup>74</sup> Wawancara dengan keuchik pak Muhammad Fajri S.Pd ( Keuchik Desa Lamgapang) pada tanggal 16 Desember 2024

<sup>75</sup> Wawancara dengan tokoh masyarakat pak Nasrudin (Tokoh Masyarakat Desa Lamgapang) pada tanggal 16 Desember 2024

<sup>76</sup> Wawancara dengan orang tua pak Zaki (Orang Tua Desa Lamgapang) pada tanggal 16 Desember 2024

Wawancara dengan Seorang Anak, Apakah orang tua kamu sering memeriksa ponsel kamu? Bagaimana perasaan kamu tentang hal itu?

"Iya, Mama sering periksa HP saya, Kak. Kadang Mama lihat riwayat tontonan video di YouTube atau baca chat saya di WhatsApp. Awalnya saya kesal karena merasa seperti dia tidak percaya sama saya. Tapi setelah Mama kasih tahu kalau itu untuk kebaikan saya, saya jadi ngerti. Mama bilang banyak video yang tidak baik buat anak-anak seperti saya. Sekarang, saya jadi lebih hati-hati kalau nonton video atau main aplikasi. Kalau Mama ada di dekat saya, saya lebih sering nonton video kartun atau yang lucu-lucu saja."<sup>77</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan Keuchik, tokoh masyarakat, orang tua, dan anak, terlihat bahwa upaya mengawasi konten yang diakses anak menjadi langkah penting dalam mengurangi pengaruh negatif gadget di Desa Lamgampang. Orang tua secara rutin memeriksa ponsel anak untuk memastikan konten yang dilihat sesuai dengan usia mereka. Langkah ini dilakukan dengan mengecek riwayat tontonan video, aplikasi, serta percakapan di media sosial.

Meski upaya ini sudah mulai diterapkan, sebagian besar orang tua menghadapi tantangan, seperti keterbatasan pemahaman teknologi dan kemampuan menggunakan fitur-fitur pengamanan, seperti parental control. Anak-anak juga sering kali menyembunyikan aktivitas mereka di gadget, sehingga pengawasan orang tua masih dilakukan secara manual dan memerlukan pendekatan lebih persuasif.

Namun, pengawasan yang konsisten mulai memberikan hasil positif. Anak-anak menjadi lebih hati-hati dalam menggunakan gadget, dan sebagian dari mereka mulai memahami alasan orang tua memeriksa ponsel mereka. Dukungan tambahan,

---

<sup>77</sup> Wawancara dengan anak Faqih (Anak Desa Lamgampang) pada tanggal 18 Desember 2024

seperti sosialisasi literasi digital untuk orang tua, diperlukan agar pengawasan menjadi lebih efektif dan anak-anak dapat terhindar dari konten negatif yang berdampak buruk pada perkembangan mental dan perilaku mereka. Dengan kerja sama yang baik antara orang tua, masyarakat, dan pihak terkait, penggunaan gadget di kalangan anak-anak dapat lebih terkontrol dan memberikan manfaat positif.

### 3. Memberikan Edukasi Tentang Dampak Negatif Gadget

Orang tua berupaya menjelaskan kepada anak tentang risiko penggunaan gadget berlebihan, seperti gangguan kesehatan, menurunnya prestasi belajar, dan kurangnya interaksi sosial. Hasil observasi di Desa Lamgapang, Aceh Besar, menunjukkan bahwa salah satu upaya yang dilakukan orang tua dalam mengatasi pengaruh negatif gadget adalah memberikan edukasi tentang dampak negatif penggunaan gadget kepada anak-anak mereka. Para orang tua berusaha menjelaskan dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami tentang berbagai risiko yang muncul akibat penggunaan gadget secara berlebihan. Edukasi ini mencakup tiga aspek utama, yaitu gangguan kesehatan, penurunan prestasi belajar, dan kurangnya interaksi sosial.

Orang tua menjelaskan bahwa penggunaan gadget dalam waktu lama dapat mengganggu kesehatan anak, seperti menyebabkan mata lelah, pandangan kabur, dan kurangnya aktivitas fisik yang berdampak pada kebugaran tubuh. Mereka juga mengingatkan bahwa sering bermain gadget hingga larut malam bisa mengganggu pola tidur, membuat anak sulit bangun di pagi hari, dan akhirnya merasa kelelahan saat bersekolah. Selain itu, orang tua menekankan bahwa penggunaan gadget yang

tidak terkontrol dapat menurunkan prestasi belajar karena anak-anak lebih fokus bermain daripada mengerjakan tugas sekolah atau belajar.

Tak hanya itu, orang tua juga menjelaskan tentang dampak sosial, di mana anak-anak mulai kehilangan kebiasaan bermain bersama teman di luar rumah atau berinteraksi dengan keluarga. Hal ini membuat anak-anak lebih sering menyendiri, mengurangi keterampilan komunikasi, dan menjauh dari aktivitas sosial yang penting untuk perkembangan mental dan emosional mereka.

Meskipun sebagian orang tua merasa anak-anak tidak selalu langsung memahami atau menerima penjelasan tersebut, edukasi yang dilakukan secara konsisten perlahan mulai menunjukkan hasil. Beberapa anak mulai menyadari risiko yang dihadapi dan mengurangi waktu bermain gadget, sementara yang lain masih memerlukan pendekatan lebih persuasif dan tegas.

Upaya ini mencerminkan kesadaran orang tua di Desa Lamgapang tentang pentingnya komunikasi dan pendidikan dalam membimbing anak-anak agar memahami dampak buruk penggunaan gadget berlebihan. Melalui penjelasan yang terus-menerus dan pemberian contoh positif, orang tua berharap anak-anak dapat menggunakan gadget dengan bijak, menjaga keseimbangan antara teknologi, kesehatan, pendidikan, dan kehidupan sosial mereka.

Hasil Wawancara Penelitian di Desa Lamgapang, Aceh Besar tentang Memberikan Edukasi Tentang Dampak Negatif Gadget. Wawancara dengan Keuchik (Kepala Desa), Bagaimana pendapat Bapak mengenai upaya orang tua dalam memberikan edukasi tentang dampak negatif penggunaan gadget?

"Saya melihat beberapa orang tua di desa ini sudah mulai menyadari pentingnya memberi pemahaman kepada anak-anak mereka tentang dampak buruk penggunaan gadget yang berlebihan. Mereka menjelaskan dengan bahasa yang mudah dipahami, misalnya tentang gangguan kesehatan seperti mata sakit atau kurang tidur. Saya pernah mendengar cerita dari seorang ibu di desa ini yang berhasil membuat anaknya lebih jarang main HP setelah menjelaskan bahwa terlalu lama menatap layar bisa merusak mata. Selain itu, saya sering sampaikan di pertemuan desa agar orang tua lebih aktif mendidik anak tentang penggunaan teknologi ini. Memang tidak mudah, tapi kalau edukasi terus dilakukan, pasti ada hasilnya."<sup>78</sup>

Wawancara dengan Tokoh Masyarakat, Menurut Anda, seberapa efektif orang tua memberikan edukasi tentang dampak negatif gadget kepada anak-anak?

"Edukasi itu sangat penting, Kak. Anak-anak di sini sudah terlalu dekat dengan gadget, dan kalau dibiarkan, dampaknya akan buruk. Saya lihat beberapa orang tua sudah mulai menjelaskan ke anak-anak mereka bahwa main gadget terlalu lama bisa bikin sakit mata, bikin malas belajar, atau malah bikin jauh dari keluarga. Tapi masalahnya, anak-anak ini kadang tidak mau dengar kalau hanya dinasihati. Makanya saya selalu bilang ke orang tua, edukasinya harus pakai contoh. Misalnya, ajak anak main di luar atau bantu pekerjaan rumah sambil kasih tahu alasan kenapa itu lebih baik daripada main HP terus. Kalau ini dilakukan terus-menerus, saya yakin anak-anak bisa paham."<sup>79</sup>

Wawancara dengan Orang Tua, Bagaimana Ibu memberikan edukasi kepada anak tentang dampak negatif penggunaan gadget?

"Di rumah, saya sering bicara ke anak saya tentang bahaya main HP terlalu lama. Saya bilang kalau main gadget bisa bikin matanya cepat rusak dan bikin dia susah tidur. Saya juga kasih contoh, 'Lihat, kamu jadi malas belajar karena asyik main HP terus, nilaimu kemarin saja turun.' Awalnya anak saya tidak terlalu peduli, tapi lama-lama dia mulai sadar. Sekarang, kalau saya ingatkan, dia mau berhenti main HP dan lebih cepat tidur. Kadang, saya ajak dia main di halaman atau bantu saya masak biar ada kegiatan lain. Bagi saya, penting untuk terus bicara dan memberi contoh ke anak, walaupun butuh kesabaran."<sup>80</sup>

<sup>78</sup> Wawancara dengan keuchik pak Muhammad Fajri S.Pd (Keuchik Desa Lamgapang) pada tanggal 16 Desember 2024

<sup>79</sup> Wawancara dengan tokoh masyarakat pak Nasrudin (Tokoh Masyarakat Desa Lamgapang) pada tanggal 16 Desember 2024

<sup>80</sup> Wawancara dengan orang tua ibu Asmidar (Orang Tua Desa Lamgapang) pada tanggal 17 Desember 2024

Wawancara dengan Seorang Anak, Apakah orang tua kamu pernah menjelaskan tentang dampak buruk bermain gadget terlalu lama? Bagaimana pendapat kamu?

"Iya, Kak. Mama sering bilang kalau main HP lama-lama bisa bikin mata sakit atau bikin saya jadi malas belajar. Dulu saya nggak percaya, tapi waktu mata saya perih dan nilai ujian turun, saya jadi mikir mungkin Mama benar. Sekarang, saya coba main HP sebentar saja, apalagi kalau Mama bilang sudah waktunya berhenti. Mama juga suka ajak saya main bola sama teman-teman atau bantu bersih-bersih di rumah. Awalnya malas, tapi lama-lama jadi seru juga. Saya jadi lebih sering main di luar daripada cuma duduk main HP."<sup>81</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan Keuchik, tokoh masyarakat, orang tua, dan anak, terlihat bahwa memberikan edukasi tentang dampak negatif gadget menjadi salah satu langkah efektif yang dilakukan orang tua di Desa Lamgapang. Para orang tua berusaha menjelaskan tentang berbagai risiko penggunaan gadget berlebihan, seperti gangguan kesehatan (mata lelah dan kurang tidur), menurunnya prestasi belajar, dan berkurangnya interaksi sosial.

Proses edukasi ini dilakukan dengan pendekatan komunikasi yang sederhana, menggunakan contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari, seperti dampak nilai belajar yang menurun atau kesehatan yang terganggu. Meskipun sebagian anak sulit menerima nasihat di awal, konsistensi dan kesabaran orang tua mulai menunjukkan hasil positif. Anak-anak mulai sadar akan bahaya penggunaan gadget yang berlebihan dan mencoba mengurangi waktu bermain mereka.

---

<sup>81</sup> Wawancara dengan anak Faqih ( Anak Desa Lamgapang) pada tanggal 18 Desember 2024

Namun, tantangan tetap ada, seperti anak yang kurang peduli atau kesulitan memahami nasihat orang tua. Oleh karena itu, edukasi perlu dibarengi dengan tindakan nyata, seperti memberikan alternatif kegiatan yang menarik, melibatkan anak dalam aktivitas fisik, atau menyediakan waktu berkualitas bersama keluarga. Dengan pendekatan yang persuasif dan konsisten, upaya ini diharapkan dapat membantu anak-anak menggunakan gadget secara bijak dan sehat, sehingga keseimbangan antara teknologi, kesehatan, pendidikan, dan kehidupan sosial dapat terjaga.

#### **D. Pembahasan**

##### **1. Dampak Negatif Penggunaan Gadget di Desa Lamgapang Aceh Besar**

Penggunaan gadget yang berlebihan di Desa Lamgapang Aceh Besar telah berdampak negatif pada perkembangan sosial, pendidikan, kesehatan fisik, dan pelestarian budaya lokal anak-anak. Oleh karena itu, diperlukan peran aktif dari orang tua, tokoh masyarakat, dan pihak terkait dalam mengawasi penggunaan gadget, memberikan edukasi tentang dampak negatifnya, serta mendorong anak-anak untuk kembali aktif dalam kegiatan positif, fisik, dan budaya lokal. Dengan upaya bersama, diharapkan anak-anak di Desa Lamgapang Aceh Besar dapat memanfaatkan teknologi secara bijak tanpa mengabaikan kewajiban dan nilai-nilai kehidupan yang lebih penting.

Berdasarkan referensi yang ada bahwa, penggunaan gadget pada anak-anak dapat memberikan dampak negatif, terutama pada perkembangan bahasa dan komunikasi. Anak-anak yang terlalu sering menggunakan gadget cenderung

mengalami keterlambatan dalam belajar berbicara dan berkomunikasi secara langsung dengan orang lain (Z et al., 2022). Hal ini disebabkan karena anak-anak belajar berbicara dan berkomunikasi melalui interaksi sosial dengan orang-orang di sekitarnya, dan penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengurangi waktu dan kesempatan mereka untuk berinteraksi secara langsung (Z et al., 2022).

Selain itu, penggunaan gadget juga dapat berdampak negatif pada perkembangan psikologis anak, seperti membuat anak tidak suka bicara, egois, malas berimajinasi, dan lebih agresif (Apsari, 2023). Anak-anak yang terlalu sering menggunakan gadget cenderung kurang bersosialisasi dan lebih menyukai menyendiri (Apsari, 2023). Hal ini dapat menghambat perkembangan kemampuan sosial dan emosional anak (Apsari, 2023).

Dampak negatif lainnya dari penggunaan gadget pada anak-anak adalah masalah kesehatan, seperti mata lelah, mata berair, dan gangguan tidur (Prasetyo, 2022). Anak-anak yang terlalu lama menatap layar gadget akan sulit untuk tidur, sehingga dapat mengurangi waktu belajar mereka (Prasetyo, 2022). Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat menyebabkan anak-anak menjadi kecanduan dan sulit untuk lepas dari gadget (Nugroho et al., 2022).

Meskipun demikian, penggunaan gadget juga dapat memberikan dampak positif bagi anak-anak, seperti menjadi media belajar dan merangsang kemampuan komunikasi dan motorik halus (Sari & Marlina, 2021). Namun, dampak positif ini hanya dapat diperoleh jika penggunaan gadget dilakukan dengan pengawasan dan bimbingan orang tua (Sari & Marlina, 2021; Yuniarni et al., 2023).

Oleh karena itu, peran orang tua sangat penting dalam mengontrol dan mengawasi penggunaan gadget pada anak-anak (Nugroho et al., 2022; Yuniarni et al., 2023). Orang tua harus memberikan batasan waktu penggunaan gadget, memastikan konten yang diakses anak-anak sesuai dengan usia mereka, dan mendampingi anak-anak saat menggunakan gadget (Nugroho et al., 2022; Yuniarni et al., 2023). Dengan demikian, dampak negatif penggunaan gadget dapat diminimalisir dan anak-anak dapat memperoleh manfaat positif dari penggunaan gadget (Nugroho et al., 2022; Yuniarni et al., 2023).

## **2. Peran Orang Tua dalam Mengatasi Pengaruh Negatif Gadget di Desa Lamgampang Aceh Besar**

Peran orang tua di Desa Lamgampang Aceh Besar dalam membatasi waktu, mengawasi konten, dan memberikan edukasi tentang dampak negatif gadget menunjukkan kesadaran yang tinggi terhadap perlunya pengendalian penggunaan teknologi di kalangan anak-anak. Meski tantangan masih ada, pendekatan yang konsisten dan kreatif dari orang tua mulai membuahkan hasil positif. Dengan dukungan dari seluruh elemen masyarakat, diharapkan anak-anak di Desa Lamgampang Aceh Besar dapat menggunakan gadget secara bijak, tetap menjaga kesehatan, meningkatkan prestasi belajar, dan terlibat aktif dalam kehidupan sosial serta budaya lokal.

Penggunaan gadget di kalangan anak-anak saat ini semakin meningkat, hal ini dapat memberikan dampak negatif bagi perkembangan mereka (Ifitah & Anawaty, 2021). Oleh karena itu, peran orang tua sangat penting dalam mengatasi pengaruh negatif gadget pada anak-anak di Desa Lamgampang Aceh Besar.

Penelitian yang dilakukan oleh Ifitah dan Anawaty (2021) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan teknologi digital terhadap peran orang tua dalam memanfaatkan gadget. Orang tua perlu mendampingi anak ketika bermain gadget dan harus bisa mengoperasikannya. Selain itu, Fatichah (2023) juga menemukan bahwa peran orang tua dalam mengurangi dampak negatif penggunaan gadget dapat dilakukan dengan membatasi anak ketika bermain, memberikan aktivitas pengganti, dan memperhatikan usia anak.

Lebih lanjut, Chalim dan Anwas (2018) menekankan pentingnya peran orang tua dalam mengawasi anak-anak dalam penggunaan gawai. Penelitian lain yang dilakukan oleh Seto et al. Seto et al. (2021) juga menunjukkan bahwa peran orang tua sangat diperlukan untuk proses pembelajaran anak selama study from home, termasuk memberikan edukasi kepada anak-anak yang belum memahami pandemi.

Hidayatuladkia et al. (2021) mengungkapkan hal-hal yang dapat dilakukan orang tua untuk meminimalisir anak dari pengaruh negatif penggunaan gadget, yaitu (1) mendampingi anak, (2) membuat kesepakatan waktu dalam penggunaan gadget, dan (3) membuat kesepakatan dalam penggunaan aplikasi. Selain itu, Nafi'Ah Nafi'ah (2024) menyatakan bahwa peran orang tua merupakan cara orang tua dalam mengasuh anak, sehingga orang tua harus menjalankan perannya dengan baik.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Yunita et al. (2020) menunjukkan bahwa pengenalan teknologi/gadget pada anak tidak salah, akan tetapi diharapkan peran orang tua untuk turut serta mengawasi penggunaan gadget pada anak. Venihariaty dan Panggarra Venihariaty & Panggarra (2021) juga menekankan bahwa orang tua

yang kurang berperan akan memberikan pengaruh negatif bagi perkembangan remaja ke arah kepribadian yang berkualitas.

Saputri dan Setyawan (2022) menyatakan bahwa dengan adanya gadget, anak-anak dapat memperoleh segudang data yang belum disaring sesuai dengan yang dibutuhkan, hal ini jelas akan sangat memberikan pengaruh kepada ilmu serta perkembangan otak anak. Oleh karena itu, peran orang tua diperlukan untuk memastikan penggunaan gadget tidak disalahgunakan. Rohmah dan Faizah (2022) juga menemukan bahwa peran orang tua sangat diperlukan untuk proses pembelajaran anak selama *study from home*.

Selain itu, Agustina (2024) menyatakan bahwa komunikasi orang tua memiliki peran dalam mendidik, membimbing, dan membentuk pandangan remaja terhadap nilai-nilai masyarakat yang dapat membantu remaja menyaring pengaruh negatif lingkungan serta menghindari perilaku seksual berisiko. Chahnia (2023) juga menegaskan bahwa dalam mencegah kenakalan remaja, peran orang tua sebagai konselor dan pembimbing sangat penting.

Widiawati et al. (2023) menekankan bahwa orang tua memiliki peran utama untuk mendampingi dan membimbing anaknya saat sedang menggunakan gadget, serta peran orang tua dalam mendisiplinkan sangat dibutuhkan agar anak tidak mengalami ketergantungan. Sihotang et al. (2021) juga menyatakan bahwa orang tua berperan dan bertanggung jawab membicarakan firman Tuhan kepada anak-anaknya setiap saat, menjadi pendidik, serta menerapkan disiplin.

Rimayati et al. (2021) menyatakan bahwa target yang ingin dicapai orang tua adalah menjadi lebih peduli dalam menjaga anak dari bahaya yang ditimbulkan

gadget pada anak. Lestari dan Lufita Lestari & Lufita (2022) juga menemukan bahwa peran orang tua dalam kategori positif dapat mempengaruhi perilaku kesehatan anak.

Hanni (2024) menegaskan bahwa orang tua memiliki kontrol penuh atas anak yang menjadikan peran mereka sangat penting dalam mengatasi kecanduan anak. Orang tua dapat membantu anak mereka agar terhindar dari kecanduan gadget dengan melakukan pembatasan terhadap penggunaan gadget, menerapkan jadwal, menemani mereka saat menggunakan gadget, dan memilihkan aplikasi yang tepat untuk anak-anak.

Lilawati (2020) menyatakan bahwa peran orang tua dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di rumah sangat berpengaruh terhadap tingkat penerapan pembelajaran selama masa pandemi. Naibaho dan Wulandari (2021) juga menekankan bahwa peran orang tua dalam kegiatan pembelajaran sangatlah penting, di mana dalam pembelajaran daring guru dapat dengan lengkap menjelaskan materi sehingga anak tentunya harus mendapat bimbingan dari orang tua untuk dapat membantunya dalam belajar.

Siregar et al. (2023) menegaskan bahwa peran orang tua dalam mengatur penggunaan gadget menjadi sangat penting untuk memastikan anak-anak dapat memanfaatkan teknologi dengan bijak, tanpa mengorbankan perkembangan dan kesehatan mereka. Sholeh et al. (2022) juga menyatakan bahwa orang tua memainkan peran penting untuk memberikan bekal pada anak-anak dengan memberikan pendampingan dan pengawasan pada anak-anak dalam menggunakan gadget.

Pratama (2023) menemukan bahwa faktor penyebab anak-anak lebih melek terhadap teknologi dan mengetahui cara menggunakan smartphone adalah karena orang tua telah memperkenalkan gadget kepada anak saat masih berusia 2-4 tahun. Adwiah (2023) juga menyatakan bahwa orang tua terlibat mendampingi anak ketika bermain gadget, tidak membiarkan anak bermain tanpa adanya pengawasan maupun pendampingan serta ikut mengontrol permainan apa saja yang anak buka.

Siregar (2022) menegaskan bahwa orang tua memiliki peran besar dalam membimbing dan mencegah agar teknologi gadget tidak berdampak negatif bagi anak. Bili dan Sugito (2020) juga menyatakan bahwa orang tua penting untuk terlibat di rumah dan sekolah agar memperoleh berbagai informasi.

Berdasarkan sintesis dari berbagai referensi di atas, dapat disimpulkan bahwa peran orang tua sangat penting dalam mengatasi pengaruh negatif gadget pada anak-anak di Desa Lamgapan Aceh Besar. Orang tua dapat berperan dengan (1) mendampingi dan mengawasi anak saat menggunakan gadget, (2) membatasi waktu penggunaan gadget, (3) memberikan aktivitas pengganti, (4) memperhatikan usia anak, (5) memberikan edukasi dan pemahaman tentang penggunaan gadget yang baik, (6) menjalin komunikasi yang baik dengan anak, (7) menjadi teladan dalam penggunaan gadget, dan (8) bekerja sama dengan pihak sekolah dalam mengawasi penggunaan gadget oleh anak.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Penggunaan gadget yang berlebihan di Desa Lamgapang Aceh Besaar telah berdampak negatif pada perkembangan sosial, pendidikan, kesehatan fisik, dan pelestarian budaya lokal anak-anak. Oleh karena itu, diperlukan peran aktif dari orang tua, tokoh masyarakat, dan pihak terkait dalam mengawasi penggunaan gadget, memberikan edukasi tentang dampak negatifnya, serta mendorong anak-anak untuk kembali aktif dalam kegiatan positif, fisik, dan budaya lokal. Dengan upaya bersama, diharapkan anak-anak di Desa Lamgapang Aceh Besar dapat memanfaatkan teknologi secara bijak tanpa mengabaikan kewajiban dan nilai-nilai kehidupan yang lebih penting.

Peran orang tua di Desa Lamgapang Aceh Besar dalam membatasi waktu, mengawasi konten, dan memberikan edukasi tentang dampak negatif gadget menunjukkan kesadaran yang tinggi terhadap perlunya pengendalian penggunaan teknologi di kalangan anak-anak. Meski tantangan masih ada, pendekatan yang konsisten dan kreatif dari orang tua mulai membuahkan hasil positif. Dengan dukungan dari seluruh elemen masyarakat, diharapkan anak-anak di Desa Lamgapang Aceh Besar dapat menggunakan gadget secara bijak, tetap menjaga kesehatan, meningkatkan prestasi belajar, dan terlibat aktif dalam kehidupan sosial serta budaya lokal.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka peneliti menyarankan beberapa hal berikut ini kepada:

### 1. Pemerintah Daerah

- a. Pemerintah daerah perlu menginisiasi program sosialisasi dan edukasi tentang penggunaan gadget yang bijak melalui dinas terkait, seperti dinas pendidikan dan kesehatan. Program ini dapat mencakup pelatihan bagi orang tua, guru, dan anak-anak mengenai dampak negatif gadget serta cara mengontrol penggunaannya.
- b. Menyediakan fasilitas atau program kegiatan alternatif bagi anak-anak, seperti taman bermain, lapangan olahraga, perpustakaan desa, dan kegiatan budaya yang menarik agar anak-anak memiliki opsi lain selain bermain gadget.
- c. Mengimplementasikan kebijakan penggunaan gadget di sekolah, seperti pembatasan penggunaan gadget selama jam pelajaran dan mendorong aktivitas belajar berbasis interaksi langsung untuk mendukung perkembangan sosial anak.

### 2. Geuchik (Kepala Desa)

- a. Sebagai pemimpin masyarakat, Geuchik diharapkan dapat menggerakkan tokoh masyarakat dan pemuda desa untuk menciptakan kegiatan positif dan produktif bagi anak-anak, seperti olahraga, permainan tradisional, dan kegiatan budaya lokal.
- b. Mengadakan forum atau pertemuan rutin untuk memberikan edukasi

kepada orang tua tentang pengawasan dan pengendalian penggunaan gadget di lingkungan keluarga.

- c. Membangun kerjasama dengan pihak sekolah dan lembaga terkait untuk mendukung pembatasan gadget dan penguatan aktivitas yang berbasis interaksi sosial serta nilai-nilai budaya lokal.

### 3. Orang Tua

- a. Orang tua diharapkan lebih konsisten dalam membatasi waktu penggunaan gadget dan aktif mengawasi konten yang diakses anak-anak. Orang tua juga dapat memanfaatkan fitur parental control pada perangkat gadget untuk membantu pengawasan.
- b. Memberikan contoh positif dengan mengurangi ketergantungan terhadap gadget dalam kehidupan sehari-hari, serta mendorong komunikasi dan interaksi langsung yang lebih berkualitas di dalam keluarga.
- c. Mencari alternatif kegiatan menarik yang dapat mengalihkan perhatian anak dari gadget, seperti membaca buku bersama, bermain permainan tradisional, melakukan kegiatan kreatif, atau mengikuti kegiatan sosial di desa.

### 4. Peneliti Selanjutnya

- a. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengkaji lebih dalam mengenai efektivitas kebijakan dan program intervensi penggunaan gadget yang telah diterapkan di masyarakat, baik di tingkat keluarga, sekolah, maupun pemerintah desa.
- b. Meneliti hubungan antara penggunaan gadget dengan faktor psikologis

dan emosional anak secara spesifik, seperti kecemasan, isolasi sosial, dan perkembangan perilaku anak.

- c. Mengembangkan model intervensi berbasis budaya lokal untuk mengatasi dampak negatif penggunaan gadget, seperti revitalisasi permainan tradisional atau keterlibatan anak dalam kegiatan sosial dan budaya desa.

Menyelidiki peran teknologi positif dalam mendukung pendidikan dan perkembangan anak sebagai upaya memanfaatkan gadget secara produktif dan bijak.



## DAFTAR PUSTAKA

- Adwiah, A. (2023). Strategi Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2463-2473. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3700>
- Agustina, C. (2024). Peran Komunikasi Orang Tua Dan Remaja Terhadap Perilaku Seksual Remaja. *Jurnal Kesehatan Masyarakat Indonesia (JKMI)*, 1(2), 86-94. <https://doi.org/10.62017/jkmi.v1i2.781>
- Apsari, N. (2023). Dampak Penggunaan Gawai (Gadget) Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Dini. *Share Social Work Journal*, 13(1), 11. <https://doi.org/10.24198/share.v13i1.40927>
- Bili, F., & Sugito, S. (2020). Perspektif Orang Tua Tentang Perilaku Bullying Anak TK: Ditinjau Dari Tingkat Pendidikan. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1644-1654. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.939>
- Chahnia, J. (2023). The Role Of Parents In Overcoming Juvenile Delinquency In Jorong Pintu Rayo, Tanjung Barulak. *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 3(1), 1-14. <https://doi.org/10.55606/inovasi.v3i1.2404>
- Chalim, S., & Anwas, E. (2018). Peran Orangtua Dan Guru Dalam Membangun Internet Sebagai Sumber Pembelajaran. *Jurnal Penyuluhan*, 14(1). <https://doi.org/10.25015/penyuluhan.v14i1.19558>
- Fatichah, H. (2023). Picture Timetable Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak. *Murhum Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 789-798. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.389>
- Hanni, U. (2024). Peran Orang Tua Dan Anak Dalam Pengendalian Gadget Addict. *Nurs Journal*, 2(1), 12-18. <https://doi.org/10.37160/tnj.v2i1.382>
- Hidayatuladkia, S., Kanzunudin, M., & Ardianti, S. (2021). Peran Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 11 Tahun. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 363. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38996>
- Iftitah, S., & Anawaty, M. (2021). Pentingnya Pengawasan Orang Tua Dalam Pemanfaatan Gadget Pada Masa Belajar Dari Rumah. *Jurnal Riset Golden Age Paud Uho*, 4(2), 138. <https://doi.org/10.36709/jrga.v4i2.19124>
- Lestari, R., & Lufita, W. (2022). Hubungan Peran Orangtua Dengan Perilaku Mencuci Tangan Pada Anak Usia Sekolah Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Kesehatan Mercusuar*, 5(2), 100-106. <https://doi.org/10.36984/jkm.v5i2.325>

- Lilawati, A. (2020). Peran Orang Tua Dalam Mendukung Kegiatan Pembelajaran Di Rumah Pada Masa Pandemi. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 549. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.630>
- Nafi'ah, J. (2024). Pengaruh Peran Orang Tua Dan Lingkungan Bermain Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Siswa Kelas 1 MI. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 879-891. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.7012>
- Naibaho, C., & Wulandari, I. (2021). Kontribusi Intensitas Pemakaian Gadget Dan Peran Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 59. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.31834>
- Nugroho, R., Artha, I., Nusantara, W., Cahyani, A., & Patrama, M. (2022). Peran Orang Tua Dalam Mengurangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5425-5436. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2980>
- Prasetyo, T. (2022). Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 8(02), 207-216. <https://doi.org/10.25078/jpm.v8i02.1415>
- Pratama, A. (2023). PKM Peran Remaja Dalam Mencegah Bahaya Kecanduan Gadget Di Gampong Simpang Empat Kecamatan Simpang Keuramat. *Jurnal Malikussaleh Mengabdi*, 2(2), 450. <https://doi.org/10.29103/jmm.v2i2.14431>
- Rimayati, E., Handayani, D., Sayekti, S., & Redjeki, S. (2021). Efektivitas Peran Keluarga Dalam Perkembangan Teknologi Digital. *Manggali*, 1(1), 29. <https://doi.org/10.31331/manggali.v1i1.1546>
- Rohmah, M., & Faizah, S. (2022). Pengaruh Peran Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pembelajaran Tatap Muka Terbatas. *Jurnal Cartesian (Jurnal Pendidikan Matematika)*, 2(1), 206-212. <https://doi.org/10.33752/cartesian.v2i1.2934>
- Saputri, R., & Setyawan, A. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar. *Amal Insani (Indonesian Multidiscipline Of Social Journal)*, 3(1), 24-31. <https://doi.org/10.56721/amalinsani.v3i1.109>
- Sari, P., & Marlina, S. (2021). Pengaruh Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 4 Tahun Di Dusun Cempaka Putih. *Jurnal Pelita Paud*, 5(2), 229-238. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v5i2.1328>
- Seto, S., Wondo, M., & Mei, M. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Peran Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Di Masa Covid-19. *Jurnal*

- Cendekia Jurnal Pendidikan Matematika, 5(2), 2104-2114.  
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.742>
- Sholeh, M., Rachmawati, R., & Andayati, D. (2022). Edukasi Dampak Negatif Penggunaan Gadget Dan Media Internet Yang Berlebihan Bagi Anak-Anak. Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM), 3(1), 69-77.  
<https://doi.org/10.52060/jppm.v3i1.670>
- Sihotang, L., Gerrit, R., Kartika, E., & Novalina, M. (2021). Peran Orang Tua Mengatasi Dampak Negatif Gadget Pada Remaja Kristen. Prosiding STT Erikson-Tritt, 1(1), 27-36. <https://doi.org/10.53827/pros.v1i1.40>
- Siregar, I. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. Jurnal Tila (Tarbiyah Islamiyah Lil Athfaal), 2(1), 140-153.  
<https://doi.org/10.56874/tila.v2i1.757>
- Siregar, R., Sibuea, E., & Siregar, S. (2023). Sosialisasi Pentingnya Literasi Dalam Rangka Mengurangi Penggunaan Gadget Pada Anak. Kalandra Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(3), 118-124.  
<https://doi.org/10.55266/jurnalkalandra.v2i3.306>
- Venihariaty, V., & Panggarra, R. (2021). Peran Orang Tua Penganut Agama Suku „Aluk Todolo“ Terhadap Keaktifan Remaja Dalam Beribadah Di Desa Paun-Simbuang Kabupaten Tana Toraja. OSF Preprints.  
<https://doi.org/10.31219/osf.io/afe2w>
- Widiawati, S., Mahardani, A., Cahyono, H., & Nasution, I. (2023). Sosialisasi Pengawasan Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Terhadap Anak Pada Wali Murid Di SB Muhammadiyah Kepong, Wilayah Persekutuan Malaysia. Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka (JPMB), 1(3).  
<https://doi.org/10.58266/jpmb.v1i3.45>
- Yuniarni, D., Lukmanulhakim, L., Linarsih, A., Miranda, D., & Halida, H. (2023). Pengembangan Buku Saku Panduan Penggunaan Gadget Untuk Optimalisasi Perkembangan Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(3), 2820-2828.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4145>
- Yunita, I., Afiana, F., & Arsi, P. (2020). Pelatihan Teknis Aplikasi Parenting Control Sebagai Media Pengawas Penggunaan Gadget Pada Anak Untuk Ibu-Ibu PKK Di Kecamatan Baturraden. Jurnal Abdimas BSI Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 3(1), 33-38.

## Lampiran



Wawancara dengan orang tua desa lamgapang geuchik

Wawancara dengan



Wawancara dengan orang tua desa lamgapang

Wawancara dengan orang tua dan anak

desa lamgapang



Wawancara dengan orang tua desa lamgapang lamgapang



Wawancara dengan anak desa



