

**UPAYA ORANG TUA DALAM MENGATASI
PROBLEMATIKA PENGGUNAAN *GADGET* PADA ANAK USIA DINI**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Dakwah IAIN Purwokerto
Guna Memenuhi Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)**

OLEH :

**RIZKI ISTIQOWATI
NIM. 1617101068**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM
JURUSAN BIMBINGAN KONSELING
FAKULTAS DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
2020**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rizki Istiqowati

NIM : 1617101068

Jenjang : S1

Fakultas/ Jurusan : Dakwah/ Bimbingan dan Konseling Islam

Judul Skripsi : Upaya Orang Tua dalam Mengatasi Problematika
Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini merupakan hasil penelitian atau karya sendiri. Semua sumber yang digunakan dalam penulisan skripsi ini telah dicantumkan sesuai dengan ketentuan yang berlaku di IAIN Purwokerto. Apabila dikemudian hari pernyataan ini terbukti tidak benar, maka penulis bersedia menerima sanksi yang berlaku di IAIN Purwokerto.

Purwokerto, 23 September 2020

Penulis

A 6000 Rupiah postage stamp with a signature over it. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'METERAI TEMPEL', '52467AHF656065002', '6000', and 'ENAM RIBURUPIAH'. The signature is written in black ink over the stamp.

Rizki Istiqowati

1617101068

IAIN PURWOKERTO



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO

Alamat: Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto 53126
Telp: 0281-635624, 628250, Fax: 0281-636553, www.iaipurwokerto.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi Berjudul:

**UPAYA ORANG TUA DALAM MENGATASI PROBLEMATIKA
PENGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI**

yang disusun oleh Saudara: **Rizki Istiqowati**, NIM. **1617101068**, Program Studi **Bimbingan dan Konseling Islam** Jurusan **Bimbingan dan Konseling**, Fakultas Dakwah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto, telah diujikan pada tanggal: **16 Oktober 2020**, dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Sosial (S.Sos.)** pada sidang Dewan Penguji Skripsi.

Ketua Sidang/Pembimbing,

Dr. Muskinul Fuad, M.Ag.
NIP 19741226 200003 1 001

Sekretaris Sidang/Penguji II,

Alief Budiyo, S.Psi, M.Pd.
NIP 19790217 200912 1 003

Penguji Utama,

Nur Azizah, S.Sos.I, M.Si
NIP 19810117 200801 2 010

Mengesahkan,

Tanggal 2 November 2020

Dekan,



Abdul Basit, M.Ag.
NIP 19691219 199803 1 001

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Dakwah
Institut Agama Islam Negeri
(IAIN) Purwokerto
di Purwokerto

Asslamu'alaikum Wr. Wb

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan dan koreksi terhadap penulisan skripsi dari:

Nama : Rizki Istiqowati
NIM : 1617101068
Jenjang : S1
Program Studi : Bimbingan dan Konseling Islam
Fakultas : Dakwah Institut Agama Islam Negeri Purwokerto
Judul : Upaya Orang Tua dalam Mengatasi Problematika
Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini

Saya berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Dekan Fakultas Dakwah Institut Agama Islam Negeri Purwokerto (IAIN) Purwokerto untuk diajukan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos). Demikian atas perhatiannya kami sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Purwokerto, 26 Oktober 2020
Pembimbing



Dr. Muskinul Fuad, M.Ag
NIP. 19741226 200003 2 001

MOTTO

“ Sopo Nandur Bakal Ngunduh “

(Siapa yang menanam, dia yang akan memetik hasilnya)



UPAYA ORANG TUA DALAM MENGATASI PROBLEMATIKA PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI

Rizki Istiqowati

NIM. 1617101068

Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam

Fakultas Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto

ABSTRAK

Gadget adalah alat elektronik yang memiliki fungsi khusus. *Gadget* memiliki banyak jenis, meliputi: *handphone*, laptop, tablet, Tv, radio, dan lain sebagainya. Pada setiap jenisnya, *gadget* memiliki fitur yang dapat digunakan untuk membantu aktivitas-aktivitas manusia sehari-harinya, seperti: berkomunikasi, menyusun laporan, menghitung, bermain, dan lain sebagainya. Dengan segala manfaat yang ditawarkan oleh *gadget*, tidak sedikit pula kerugian-kerugian yang disebabkan oleh *gadget*. Secara umum, *gadget* dengan design yang sedemikian rupa harusnya digunakan oleh orang dewasa atau orang yang sudah dapat memahami hal baik dan hal buruk. Namun, saat ini pengguna *gadget* sudah merambah ke dunia anak-anak yang masih dengan keterbatasan-keterbatasan pengetahuan, yaitu anak usia dini. Anak usia dini merupakan peniru yang paling baik, anak dengan masa perkembangan terbaik dari masa kehidupan manusia yang lainnya. Sehingga ketika anak mendapatkan stimulus baik anak akan menjadi baik namun jika anak mendapatkan stimulus yang tidak baik akan mengganggu proses perkembangan anak. Ketika anak asik dengan *gadget*, anak akan melupakan hal disekitarnya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif studi kasus, dengan subjek 5 anak usia dini yang memiliki problematika penggunaan *gadget* dan telah dilakukan upaya oleh orang tua di Desa Sidamulya RT. 05 RW. 05 Kecamatan Kemranjen Kabupaten Banyumas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Upaya Orang Tua dalam Mengatasi Problematika Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil penelitian, problematika pada anak yang diakibatkan oleh *gadget* berupa: gangguan pada fisik, gangguan pada sosio-emosional, gangguan pada bahasa, dan gangguan pada kognitif anak. Upaya Orang tua mengatasi problematika tersebut dengan upaya-upaya sederhana namun dilakukan secara terus menerus, seperti: membiasakan anak untuk bermain diluar rumah dan memberikan permainan-permainan anak untuk merangsang perkembangan anak.

Kata Kunci : Gadget, Problematika, Perkembangan

PERSEMBAHAN

Penuh rasa syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, karena dengan Ridho-Nya skripsi ini dapat penulis selesaikan. Dengan senang hati sebuah hasil karya tulis yang sederhana ini penulis persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua penulis tersayang, Bapak Sabilan dan Ibu Siti Ma'muroh yang selalu mendoakan, memberikan kasih sayang, mendidik, dan memberi dukungan penuh terhadap penulis. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan yang terbaik didunia dan akhirat nanti. Aamiin.
2. Kakak penulis, M. Wachid Hasim dan Burhanudin Latif yang selalu mendukung dan menjadi kakak yang selalu mau direpotkan oleh adiknya. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan yang terbaik didunia dan diakhirat nanti. Aamiin.
3. Bapak Dr. Muskinul Fuad, M.Ag selaku Pembimbing Akademik sekaligus dosen pembimbing skripsi penulis yang telah memberikan arahan-arahan dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini. Semoga ilmu yang ditularkan kepada penulis berkah dunia dan akhirat. Aamiin.
4. Ibu Eka Widiyari, M.Psi yang telah memberikan inspirasi kepada penulis untuk menulis skripsi dengan tema *gadget* dan anak ini.
5. Sahabat curhat penulis, Panca Septiyani, Ngafifatul Latifah, Ade Nitasari, Kharisma Ayu Wulandari, Adynda Ray Razika, Mustofiyah Dachlani, Eka Nurrohmayati, Yuninta Rahmadita Nur S, Ega Diniati, Khasna Fauziyah, Eka Ayu, Adhyaksa Widyo K, Ulil Albab, dan Dewantara Damai Nazar.
6. Sahabat rumahan penulis, Yusnia Nur Aini dan Nila Fauziyah.
7. Tim kedagar-dagar, Ulfi Maftuhah, Ngatiatul Faiqoh, Tari, Leli Gendut, Previ, Citra, Inayah, Milkah, Ovi, Nuzul.
8. Teman tidur penulis, 3 generasi Kamar 46 Komplek G PPM eL-Fira 1.
9. Teman seperjuangan BKI B 2016 yang selalu memberikan senyuman bahkan tangisan haru, banyak kenangan yang tidak bisa dilupakan. Semoga senantiasa dilancarkan segala urusan teman masing-masing, dan semoga kita masih dapat bersenda gurau dikesempatan yang baik nanti. Aamiin.

10. Demisioner HMJ BKI periode 2018/2019, Demisioner TibPak Fakultas Dakwah 2019 dan Urup Project yang memberikan pengalaman selama berorganisasi.
11. Teman-teman BKI Angkatan 2016 yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.
12. Keluarga KKN 44 Kelompok 69 Desa Karangrejo-Kebumen beserta warga Desa Karangrejo yang sudah penulis anggap keluarga sendiri.
13. Semua pihak yang mendukung penulisan skripsi ini, yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.



KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, dan penuh syukur penulis panjatkan atas Ridho Allah SWT, penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang membawa kita dari zaman jahiliyah menuju zaman ilmiah seperti sekarang ini.

Skripsi ini disusun dan diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos).

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. KH. Moh Roqib, M.Ag, selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
2. Prof. Dr. H. Abdul Basit, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Dakwah Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
3. Nur Azizah, M.Si, selaku Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
4. Alief Budiyo, M.Pd, selaku Sekertaris Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
5. Dr. Muskinul Fuad, M.Ag, selaku Pembimbing Akademik sekaligus dosen pembimbing skripsi penulis yang telah meluangkan waktu untuk membimbing penulis dengan sabar, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Segenap dosen dan Staf Administrasi Fakultas Dakwah Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
7. Segenap perangkat dan warga Desa Sidamulya khususnya Gerumbul Bonjokmangir RT. 05 RW. 05 Kec. Kemranjen Kab. Banyumas.
8. Keluarga dan sahabat-sahabat penulis yang sudah mendengarkan keluh kesah dan memberikan semangat bagi penulis.
9. Teman-teman seperjuangan BKI Angkatan 2016.

10. Orang-orang yang saya cintai dan khususnya yang selalu mencintai penulis serta seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dan semangat yang luar biasa sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Tiada yang dapat penulis berikan selain terimakasih terdalam kepada semua pihak yang membantu dalam penulisan skripsi ini. Penulis menyadari penulisan skripsi ini jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis mohon saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan skripsi ini, dan dapat berguna bagi penelitian diwaktu yang akan datang.

Purwokerto, 23 September 2020

Penulis



Rizki Istiqowati

1617101068



IAIN PURWOKERTO

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
BAB I	
PENDAHULUAN	14
A. Latar Belakang Masalah	14
B. Definisi Operasional	18
C. Rumusan Masalah	21
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	21
E. Kajian Pustaka	22
F. Sistematika Pembahasan	23
BAB II	
LANDASAN TEORI	20
A. Gadget	20
1. Pengertian <i>Gadget</i>	20
2. Intensitas Pemakaian <i>Gadget</i>	23
3. Penyakit Psikologis Kecanduan <i>Gadget</i>	24
4. Upaya Mengatasi Anak Penggunaan <i>Gadget</i> Berlebihan pada Anak Usia Dini	

B. Anak Usia Dini	28
1. Pengertian Anak.....	28
2. Perkembangan Anak Usia Dini.....	29
 BAB III	
METODE PENELITIAN	45
A. Pendekatan penelitian	45
B. Jenis Penelitian.....	45
C. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	45
D. Objek dan Subjek Penelitian	44
E. Sumber Data.....	44
F. Metode Pengumpulan Data.....	44
G. Teknik Analisis Data.....	46
 BAB IV	
GAMBARAN UMUM DAN PENYAJIAN DATA	48
A. Gambaran Umum Desa Sidamulya.....	48
1. Sejarah Desa Sidamulya.....	48
2. Visi dan Misi Desa Sidamulya.....	50
B. Penyajian Data Penelitian	51
1. Data Subjek Penelitian.....	51
2. Problematika Penggunaan <i>Gadget</i> pada Anak Usia di Desa Sidamulya RT. 05 RW. 05 Kecamatan Kemranjen Kabupaten Banyumas.....	59
3. Upaya Orang Tua dalam Mengatasi Problematika Penggunaan <i>Gadget</i> pada Anak Usia Dini di Desa Sidamulya RT 05 RW 05 Kecamatan Kemranjen Kabupaten Banyumas	63
C. Pembahasan.....	67
1. Problematika Penggunaan <i>Gadget</i> pada Anak Usia Dini	67

2. Upaya Orang Tua dalam Mengatasi Problematika Penggunaa <i>Gadget</i> pada Anak Usia Dini	70
---	----

BAB V

PENUTUP	76
A. Simpulan	76
B. Saran	77
C. Penutup	77

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DOKUMENTASI

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi sekarang ini berkembang sangat pesat, salah satunya yaitu *gadget*. *Gadget* adalah perangkat elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi khusus untuk membantu berlangsungnya kehidupan manusia menjadi lebih praktis. Dengan fungsi tersebut dan dengan kebutuhan manusia saat ini yang sudah semakin kompleks, menuntut segala pekerjaan dapat dilakukan dengan mudah, praktis dan cepat. Tidak heran jika perusahaan-perusahaan elektronik saat ini mengeluarkan produk-produk yang canggih untuk mendukung pemenuhan kebutuhan manusia. Selain untuk memenuhi kebutuhan manusia yang kompleks, *gadget* digunakan karena euforia dari penggunaan *gadget* itu sendiri. Perasaan seseorang akan menjadi nyaman atau gembira ketika sedang menggunakan *gadget* atau atas keberadaan dari *gadget*. Dan perasaan nyaman tersebut tentunya akan menimbulkan berbagai dampak baik dan dampak buruk yang berpengaruh terhadap perilaku manusia. Dampak buruk yang ditimbulkan dapat berupa: kecanduan *gadget*, menjadi pribadi yang egois, penyendiri, tidak peka terhadap lingkungan sekitar, antisosial, menjadi *hiperrealitas*, *nomophobia*, dan lain sebagainya.¹

Dampak buruk dari *gadget* dapat berimbas pada fisik maupun psikologis orang yang menggunakannya, dalam hal ini yaitu anak. Adapun dampak psikologis penggunaan *gadget* pada anak yaitu anak menjadi mudah marah, suka membangkang, menirukan tingkah laku dalam *gadget* serta berbicara sendiri pada *gadget*, anak menjadi malas melakukan apapun, meninggalkan kewajibannya untuk beribadah serta berkurangnya waktu belajar karena terlalu asyik dengan *gadget*.² Anak-anak sangat menyukai aplikasi-aplikasi yang ada pada *gadget*, karena *gadget* memiliki banyak jenis, seperti komputer (laptop),

¹ Gunawan Bayu Aji. Euforia Penggunaan *Gadget*. *Tugas Akhir*. (Yogyakarta: Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia, 2015). Hlm. 4

² Layyinatul Syifa. Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. Volume 3, No. 4, E-ISSN: 2549-6174. (Semarang: Universitas PGRI Semarang, 2019). Hlm. 543

tablet, *video game*, dan *smartphone*. Masing-masing dari jenis tersebut memiliki fungsi yang berbeda, dengan fungsi *gadget* tersebut umumnya digunakan oleh orang yang sudah dewasa atau orang yang sudah dapat memahami teknologi informasi, namun penggunaan *gadget* saat ini sudah merambah pada dunia anak-anak.³ Padahal secara umum anak-anak belum dapat memahami hal baik ataupun dari penggunaan *gadget*.

Usia anak dini merupakan usia yang digunakan untuk pengoptimalan berbagai potensi yang dimiliki oleh seorang anak dalam menuju masa depan yang berkualitas.⁴ Usia anak dini tersebut disebut juga sebagai masa emas. Perkembangan anak pada masa ini terdiri atas: motorik atas, motorik halus, sosialisasi, kognitif dan bahasa. Jika anak usia dini mengalami keterlambatan tumbuh-kembang dari 5 perkembangan tersebut dapat dikatakan sebagai suatu kondisi yang harus segera ditangani.⁵ Namun banyak orang tua yang kurang mengetahui masa emas ini pada anaknya, sehingga tidak sedikit orang tua yang kurang menggali potensi yang ada pada anak di usia emasnya. Salah satu bentuk ketidakpedulian orang tua terhadap masa emas tersebut ditandai dengan pemberian *gadget* kepada anak usia dini tanpa dampingan orang tua sehingga anak tidak dapat mencapai tugas-tugas perkembangan dengan maksimal.

Bukan hal baru lagi ketika melihat anak usia dini menggunakan *gadget*. Dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh Yulia Trinika, sejumlah 166 siswa menggunakan *gadget* dari 170 siswa di TK Swasta Kristen Imanuel. Dan sejumlah 61 siswa lebih menyayangi *gadget* daripada bermain dengan teman sebayanya.⁶ Hal tersebut sangat mengkhawatirkan akan menimbulkan

³ S Setyaningsih dkk. Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Prasekolah dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas. *GASTER*. Volume 16, No. 2. (Klaten: STIKes Muhammadiyah Klaten, 2018). Hlm. 193

⁴ Loeziana Uce. The Golden Age: Masa Efektif Merancang Kualitas Anak, *Jurnal Pendidikan Anak*. Volume 1, No. 2. (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry, 2017). Hlm. 77-92

⁵ Yeni Safitri. Faktor-Faktor yang Berhubungan dengan Perkembangan Bahasa Balita di UPTD Kesehatan Baserah Tahun 2016. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Volume 1, Issue 2, ISSN: 2549-8959. (Riau: Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, 2017). Hlm. 148-155

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

permasalahan yang menyebabkan tumbuh kembang seorang anak akan menjadi terhambat.

Sejak tahun 2013, anak berusia 8 tahun didunia sebanyak 72% menggunakan perangkat *mobile* seperti *smartphone*, tablet, dan *ipad*. Jika jumlah penggunaan *gadget* meningkat maka akan meningkat pula angka kecanduan *gadget*, dan juga menjadikan gangguan perhatian dan hiperaktivitas. Gangguan ini dapat terjadi akibat kecanduan *gadget*, karena kecanduan *gadget* dapat mempengaruhi pelepasan hormon dopamin yang berlebihan sehingga menyebabkan penurunan kematangan *Pre Frontal Cortex*.⁷ Bukan hanya dapat menyebabkan satu gangguan, bahkan lebih dari itu, karena anak usia dini belum mampu untuk menerima stimulus dari luar secara bersamaan. Anak usia dini hanya dapat menerima satu stimulus saja. Jika mereka menerima beberapa stimulus secara bersamaan maka yang akan terjadi adalah matinya syaraf yang ada pada otak bagian depan sehingga anak tumbuh kembangnya menjadi terhambat.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh *Strategy Analitics*, terbukti hingga akhir tahun 2014 pengguna *gadget (smartphone)* telah mencapai 2 milyar. Pengguna *gadget (smartphone)* dunia tumbuh dari 37% pada tahun 2013 menjadi 2,1 milyar di tahun 2014. Sehingga dapat diprediksi pengguna *gadget (smartphone)* secara global pada tahun 2015 akan tumbuh menjadi 22%. Yang artinya dari 7,2 milyar populasi dunia, 35% akan menggunakan *gadget (smartphone)*. Dan di Indonesia sendiri berdasarkan data dari *emarketer*, pada tahun 2018 akan memiliki lebih dari 100 juta pengguna *gadget (smartphone)* aktif. Dengan hal tersebut Indonesia akan menjadi peringkat 4 dunia sebagai negara dengan pengguna *gadget (smartphone)* terbanyak.⁸ Hal tersebut menandakan *gadget* sudah dijadikan kebiasaan yang tidak asing lagi.

Penggunaan *gadget* pada anak usia dini akan menjadi suatu kebiasaan buruk yang berakibat buruk juga pada anak tersebut. Seharusnya *gadget* akan

⁷ S Setyaningsih dkk. Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Hlm. 193

⁸ Fahdian Rahmandani dkk. Analisis Dampak Penggunaan *Gadget (Smartphone)* terhadap Kepribadian dan Karakter Peserta Didik di SMA Negeri 9 Malang. *Jurnal Civic Hukum*. Volume 3, No. 1, E-ISSN: 2623-0224. (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2018). Hlm. 19

menjadi sangat bermanfaat dalam tumbuh kembang anak ketika orang tua mendampingi anak dalam menggunakan *gadget* tersebut serta orang tua dapat menggunakan *gadget* tersebut dengan bijaksana sebagai alat komunikasi bagi pribadi dan sebagai media dalam mengasuh anak. Karena kebanyakan orang tua saat ini memilih memberikan sepenuhnya *gadget* pada anak. Hal tersebut dilakukan agar anak diam sehingga tua dapat melakukan pekerjaan lainnya.

Dalam buku yang ditulis Elizabeth T. Santosa, orang tua harus memiliki kedekatan dengan anak agar terjalin hubungan baik diantaranya sehingga anak teralihkan perhatiannya dari *gadget*. Untuk meningkatkan hubungan tersebut dapat dilakukan dengan berbagai cara, yaitu:⁹ Orang tua perlu memiliki kontak dan komunikasi setiap saat dengan anaknya, tanpa terkecuali; Menghabiskan waktu Bersama; Menjadi orangtua yang bijaksana; Menepati janji; Perlakukan anak sesuai dengan umurnya; Memuji anak jika telah melakukan sesuatu dengan baik; Peduli terhadap anak; Mendukung anak; Tidak bercanda berlebihan.

Berbagai macam model orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anaknya, tergantung pada kemampuan finansial dan lingkungan tempat tinggal keluarga tersebut. Jika keluarga dengan kemampuan finansial menengah keatas, maka model pengasuhanya demokratis. Mereka akan memberikan fasilitas sekaligus memberikan pemahaman tentang penggunaan yang baik pada fasilitas orang tua berikan. Keluarga dengan kemampuan finansial yang cukup namun tidak mampu mengawasi setiap kegiatan yang dilakukan oleh anak karena kesibukan sehingga anak hanya mendapat pengawasan dari pengasuh. Dan jika keluarga dengan kemampuan finansial yang kurang, mereka tidak memberikan fasilitas pribadi karena ketidakmampuan tersebut. Lingkungan tempat tinggal, sub-kultur budaya dan status sosial ekonomi sangat berpengaruh terhadap model orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak. Karena seharusnya orang tua lebih mengerti perkembangan zaman yang melahirkan teknologi canggih yang dapat berpengaruh pada perilaku anak, sehingga orang tua dapat

⁹ Elizabeth T. Santosa. *Raising Children in Digital Era*. (Jakarta: PT. Alex Media Komputindo, 2014). Hlm. 132-137

berperilaku bijaksana terhadap perkembangan zaman bagi anak.¹⁰ Karena zaman saat orang tua dahulu menjadi anak berbeda dengan zaman anak sekarang ini.

Salah satu subjek yang peneliti teliti adalah seorang anak berumur 5 tahun yang berinisial A. Subjek A menggunakan *gadget* selama lebih dari 2 jam dalam satu hari. Saat menggunakan *gadget* dia menjadi tenang, tetapi jika tidak diberi *gadget* anak akan mengamuk dan menangis. Hal tersebut terjadi karena dia berlebihan dalam menggunakan *gadget* sehingga menjadi sebuah kebiasaan yang harus dituruti oleh orang tuanya. Subjek A menggunakan *gadget* untuk bermain *game* dan menonton tayangan anak di *Youtube*. Orang tuanya tidak terlalu memperdulikan anaknya yang menggunakan *gadget* karena sibuk dengan pekerjaan. Sehingga orang tuanya tidak mengetahui bahwa *gadget* yang diberikan kepada anaknya berdampak buruk.¹¹

Dampak buruk dari penggunaan *gadget* saat ini dapat dengan mudah ditemui pada kalangan anak usia dini. Dan sampai saat ini dampak buruk penggunaan *gadget* tersebut telah menjadi permasalahan orang tua yang belum terselesaikan bahkan masih banyak orang tua yang belum mengetahui berbagai dampak buruk yang dapat ditimbulkan dari penggunaan *gadget* pada anak usia dini, maka peneliti ingin menyajikan lebih lengkap mengenai **Upaya Orang Tua dalam Mengatasi Problematika Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini di Desa Sidamulya RT. 05 RW. 05 Kecamatan Kemranjen Kabupaten Banyumas.**

B. Definisi Operasional

Definisi operasional ini dimaksudkan untuk meminimalisir terjadinya kesalahpahaman dalam pembahasan masalah penelitian dan untuk memfokuskan kajian pembahasan sebelum dilakukan analisis lebih lanjut, maka definisi operasional penelitian ini adalah:

¹⁰ Riyan Andhika Putra dkk. Model Pengasuhan Keluarga dalam Mengurangi Penggunaan Media Sosial pada Anak. *Prosiding Seminar Nasional Call Paper Psikologi Sosial 2019 Psikologi Sosial di Era Revolusi Mental Industri 4.0: Peluang & Tantangan*. (Surabaya: Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, 2019). Hlm. 437-439

¹¹ Observasi awal pada tanggal 17 November 2019 di Rumah Subjek jam 14.00

1. Orang Tua

Secara umum, orang tua adalah ayah dan ibu kandung. Orang tua menurut KBBI yaitu (orang tua) orang yang dianggap tua (cerdik pandai, dan sebagainya); orang yang dihormati (dikampung); tetua.¹² Orang tua jelas lebih tua dan lebih berpengalaman daripada anak-anak. Orang tua memiliki sistem nilai dan keyakinan yang lebih fleksibel, lebih tertembus, atau lebih bisa menerima perubahan, tidak terlalu hitam putih, cenderung jauh lebih mudah menerimathingkah laku yang tampaknya menyimpang dari nilai-nilai dan keyakinan mereka.¹³ Hal tersebut menjadi sebuah dasar sebagai orang tua untuk terlibat pada pertumbuhan dan perkembangan anak. Keterlibatan orang tua dalam dunia pendidikan anak merupakan berbagai bentuk aktifitas yang dilakukan oleh orang tua melalui kerjasama dengan guru baik dirumah maupun disekolah, guna memaksimalkan perkembangan anak.¹⁴

2. Gadget

Gadget adalah istilah dalam bahasa Inggris yang diartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus.¹⁵ Secara umum *gadget* dianggap sebagai perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Ketika seseorang yang sudah diberi *gadget* dengan maksud untuk menunjang kebutuhan komunikasi dan sarana pendidikan tetapi malah digunakan melebihi kebutuhan yang menjadi maksud awal disebut sebagai penggunaan *gadget* secara berlebihan.¹⁶

¹² <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/orang%20tua> yang diakses pada Hari Senin, 26 Oktober 2020

¹³ Thomas Gordon. MENJADI ORANG TUA EFEKTIF Cara Pintar Mendidik Anak Agar Bertanggung Jawab. (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2018). Hlm. 314

¹⁴ Rahminur Diadha. Keterlibatan Orang Tua dalam Pendidikan Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*. Vol. 2, No. 1. (Riau: Tenaga Pengajar pada Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kabupaten Pelalawan, 2015). Hlm. 64

¹⁵ Puji Asmaul Chusna. Pengaruh Media *Gadget* pada Perkembangan Karakter Anak. *Jurnal Dinamika Penelitian*. Volume 17, No. 2. (Blitar: STIT Al-Muslihun, 2017). Hlm. 318

¹⁶ Fera Andriani Djakfar Musthoafa. Upaya Mengatasi Kecanduan Anak terhadap Gawai (*Gadget*) melalui Model Komunikasi Interaktif Orang Tua dan Anak Berdasar Al-Qur'an. *Proceedings Ancoms*. (Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, 2017). Hlm. 645

Penggunaan *gadget* akan berdampak positif dan negatif bagi anak yang dapat menjadi sebuah permasalahan atau problematika. Salah satu dampak negatifnya yaitu dampak psikologis yang terlihat dari perilaku yang ditunjukkan ketika seorang anak menggunakan *gadget* berlebihan yaitu berupa menutup diri (*introvert*), *dramaturgi*, sulit konsentrasi di dunia nyata, anti sosial dan *alienasi*, berperilaku menyimpang.¹⁷ Dari wawancara awal dengan salah satu subjek, perilaku yang terlihat yaitu malas beraktifitas, kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Adapun akibat dari segi kesehatan yaitu mata anak menjadi merah dan sering berkedip.

Sebuah alat yang seharusnya bermanfaat sesuai dengan fungsinya akan menjadi buruk jika alat tersebut digunakan secara berlebihan dan tidak sesuai dengan porsinya. Dalam hal ini peneliti mencoba untuk meneliti berbagai permasalahan yang timbul dari penggunaan *gadget* secara berlebihan pada anak usia dini serta memberi gambaran upaya kepada orang tua untuk mengatasi problematika penggunaan *gadget* pada anak-anak usia dini.

3. Anak Usia Dini

Terdapat perbedaan pendapat antara beberapa ahli mengenai batasan anak usia dini. Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat (14) dinyatakan, bahwa anak usia dini adalah anak usia 0-6 tahun. Seorang ahli bernama Hurlock menyatakan masa anak dibagi menjadi dua fase yaitu masa anak awal (2-6) tahun dan masa anak akhir (6-12) tahun. Anak usia dini memiliki banyak sebutan, yaitu masa anak awal, masa prasekolah, usia prakilompok, usia menjelajah, usia bertanya, usia meniru dan usia kreatif.¹⁸ Hal tersebut karena dari hasil-hasil studi di bidang neurologi mengemukakan antara lain bahwa perkembangan kognitif anak telah mencapai 50% ketika anak berusia 4 tahun, 80% ketika anak berusia 8 tahun, dan genap 100% ketika anak berusia 18 tahun. Studi

¹⁷ Zaenal Arifin. Perilaku Remaja Pengguna *Gadget* (Analisis Teori Sosiologi Pendidikan). *Jurnal Pemikiran KeIslaman*. Volume 26, No. 2. (Kediri: IAIT Kediri, 2015). Hlm. 302-312

¹⁸ Christiaana Hari Soetjningsih. *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan sampai Kanak-Kanak Akhir*. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014). Hlm. 181-182

tersebut membuktikan bahwa pendapat para ahli tentang keberadaan masa peka atau masa emas (*golden age*) pada anak usia dini benar adanya.¹⁹

Penelitian ini akan berfokus pada tugas perkembangan anak usia dini yang tidak tercapai secara maksimal akibat penggunaan *gadget* pada anak.

C. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah diatas, maka dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apa saja problematika yang dialami anak usia dini akibat dari penggunaan *gadget*?
2. Bagaimana upaya orang tua dalam mengatasi problematika penggunaan *gadget* pada anak usia dini?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan dan manfaat penelitian ini adalah:

1. Tujuan Penelitian
 - a. Mengetahui problematika yang dialami anak usia dini akibat penggunaan *gadget*.
 - b. Memberi gambaran upaya kepada orang tua dalam mengatasi problematika penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

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

b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi anak, penelitian ini diharapkan mampu mengatasi problematika penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

¹⁹ Masganti Sit. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. (Depok: Kencana: 2017). Hlm. 7-8

- 2) Bagi orang tua, penelitian ini diharapkan mampu mengatasi problematika penggunaan *gadget* pada anak usia dini.
- 3) Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan dalam memahami problematika penggunaan *gadget* pada anak usia dini dan upaya orang tua dalam mengatasinya.
- 4) Dapat membantu peneliti lain jika melakukan penelitian sejenis.
- 5) Bagi institut, penelitian ini diharapkan mampu berkontribusi khususnya bagi Fakultas Dakwah Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam.

E. Kajian Pustaka

Penelitian ini akan mengungkap hal-hal yang melatarbelakangi terjadinya masalah dalam keluarga yang memiliki anak usia dini yang menggunakan *gadget* secara berlebihan dan upaya orang tua dalam mengatasinya.

Beberapa hasil penelitian digunakan sebagai tinjauan pustaka dalam penelitian ini sebagai pertimbangan dalam hal keaslian. Beberapa penelitian sebelumnya yang terkait dengan penelitian yang akan peneliti lakukan.

Pertama, skripsi yang ditulis oleh M.Hafiz Al-Ayouby, mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung yang berjudul **Dampak Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD dan TK.Handayani Bandar Lampung)** bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Hasil dari penelitian ini yaitu ditemukannya fakta dari penggunaan *gadget* pada anak usia dini di PAUD dan TK.Handayani Bandar Lampung menimbulkan dampak positif dan negatif bagi anak. Hafiz menjelaskan bahwa orang tua harus selalu mengawasi dan memonitor anak saat menggunakan *gadget* untuk meminimalisir dampak negatif yang akan terjadi pada anak usia dini.²⁰

²⁰ M. Hafiz Al-Ayouby. Dampak Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD dan TK.Handayani Bandar Lampung). *Skripsi*. (Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik: Universitas Lampung, 2017). Hjm. 3

Kedua, jurnal yang ditulis oleh Wahyu Novitasari dan Nurul Khotimah yang berjudul **Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Interaksi Sosial Anak usia 5-6 tahun**. Jurnal ini bertujuan untuk menganalisis dan mengetahui dampak penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di Kompleks Perumahan Pondok Jati Kabupaten Sidoarjo. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia 5-6 tahun memberikan dampak terhadap interaksi sosial anak di Kompleks Perumahan Pondok Jati Kabupaten Sidoarjo.²¹

Ketiga, Jurnal yang ditulis oleh Putri Hana Pebriana yang berjudul **Analisis Penggunaan *Gadget* terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini**. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan penggunaan *gadget* terhadap kemampuan interaksi sosial anak usia dini. Hasil dari penelitian yang diperoleh pada penelitian ini yaitu penggunaan *gadget* pada kebanyakan anak digunakan untuk bermain, sehingga kebiasaan anak bermain dengan temanya berganti menjadi *gadget* sebagai pengganti teman bermain anak.²²

Persamaan penelitian diatas dengan penelitian peneliti adalah sama-sama meneliti penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Namun yang membedakan dengan penelitian yang akan peneliti teliti yaitu dalam penelitian tersebut tidak membahas problematika pada perkembangan anak usia dini dan upaya orang tua untuk mengatasi problematika akibat penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan digunakan untuk mempermudah proses penelitian, adapun susunanya sebagai berikut:

²¹ Wahyu Novitasari dan Nurul Khotimah. Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 tahun. *Jurnal PAUD Teratai*. Vol. 05, No. 03. (Fakultas Ilmu Pendidikan: Universitas Negeri Surabaya, 2016). Hlm. 182

²² Putri Hana Pebriana. Analisis Penggunaan *Gadget* terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 1, Issue: 1. (Prodi PGSD: Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, 2017). Hlm. 1

Bab I pendahuluan berisi tentang latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, dan sistematika pembahasan.

Bab II berisi tentang teori perkembangan anak, berupa perubahan-perubahan anak usia dini yang menjadi suatu problematika yang terjadi pada anak akibat penggunaan *gadget* secara berlebihan dan upaya oleh orang tua bagi anak untuk mengurangi penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

Bab III berisi tentang metode penelitian yang meliputi pendekatan penelitian dan jenis penelitian, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data dan analisis data.

Bab IV berisi laporan hasil penelitian tentang penyajian dan analisis tentang Upaya Orang Tua dalam Mengatasi Problematika Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini di Desa Sidamulya RT. 05 RW. 05 Kecamatan Kemranjen Kabupaten Banyumas.

Bab V berisi penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.



IAIN PURWOKERTO

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti tentang Upaya Orang Tua dalam Mengatasi Problematika Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini di Desa Sidamulya RT. 05 RW. 05 Kecamatan Kemranjen Kabupaten Banyumas dapat diambil kesimpulan bahwa:

Problematika penggunaan *gadget* pada Anak Usia Dini di Desa Sidamulya RT. 05 RW. 05 Kecamatan Kemranjen Kabupaten Banyumas, meliputi problematika pada perkembangan fisik-motorik, perkembangan kognitif, perkembangan sosio-emosional dan perkembangan bahasa. Problematika yang paling sering dihadapi oleh orang tua yaitu problematika pada perkembangan sosio-emosional. Anak yang sudah nyaman dengan *gadget* menjadikan anak kurang bersosialisasi dengan temanya. Kurangnya interaksi tersebut membuat anak tidak mendapatkan stimulus atau pengalaman untuk mengembangkan kognitif dan emosional serta perkembangan lainnya.

Upaya yang dilakukan oleh orang tua subjek untuk mengatasi problematika penggunaan *gadget* pada anak mereka yaitu dengan melakukan upaya yang sederhana namun berkelanjutan. Upaya yang dilakukan yaitu sebagai berikut:

1. Pengkondisian klasik, yaitu dengan membuat nyaman anak pada kondisi tertentu.
2. Memanfaatkan fitur yang ada pada *gadget*.
3. Memberikan nasihat yang menyeluruh dan lengkap.
4. Memberikan peringatan keras jika anak melakukan kesalahan.
5. Menjadi orang tua yang bijaksana.
6. Perlakukan anak sesuai dengan umurnya.

Orang tua menyadari bahwa walaupun upaya yang dilakukan sederhana tetapi sangat sulit, karena mengubah kebiasaan anak tersebut, namun jika dilakukan secara berkelanjutan akan terlihat hasilnya.

B. Saran

1. Bagi Orang Tua

- a. Anak merupakan titipan dari Tuhan, oleh karena itu sebagai orang tua harus bertanggung jawab untuk mendidik dengan baik.
- b. Anak adalah sebaik-baiknya peniru, oleh karena itu bersikap sebaik mungkin didepan anak, agar anak meniru perbuatan yang baik-baik.
- c. Anak usia dini merupakan *golden age*, masa terbaik dalam masa perkembangan manusia, oleh karena itu anak harus diberikan stimulus-stimulus dan pengalaman-pengalaman untuk merangsang perkembangan anak.
- d. Ketika perubahan positif atau negatif pada anak terlihat, orang tua harus siap dengan segala upaya untuk mengembangkan perubahan positif itu dan atau mengatasi perubahan negatif pada anak.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil dan penulisan skripsi ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan penulis lainya dalam melakukan penelitian selanjutnya. Diantaranya penelitian yang berhubungan dengan problematika penggunaan *gadget* pada anak usia dini serta upaya orang tua dalam mengatasi problematika terhadap perkembangan anak usia dini.

C. Penutup

Rasa syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala limpahan Rahmat, Hidayah serta Ridho-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian dalam penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan, kelemahan dan jauh dari kata sempurna dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis

menyampaikan banyak maaf atas kekurangan dan mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun.

Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Aji, Gunawan Bayu. 2015. Euforia Penggunaan *Gadget*. *Tugas Akhir*. Yogyakarta: Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia.
- Al-Ayouby, M. Hafiz .2017. Dampak Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD dan TK.Handayani Bandar Lampung). *Skripsi*. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik: Universitas Lampung.
- Arifin, Zaenal. 2015. Perilaku Remaja Pengguna *Gadget* (Analisis Teori Sosiologi Pendidikan). *Jurnal Pemikiran KeIslaman*. Volume 26, No. 2. Kediri: IAIT Kediri.
- Bintoro, Yunda Catur. 2019. Upaya Orangtua dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini di Desa Mandiraja Kecamatan Mandiraja Kabupaten Banjarnegara. *Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Chusna, Puji Asmaul. 2017. Pengaruh Media *Gadget* pada Perkembangan Karakter Anak. *Jurnal Dinamika Penelitian*. Volume 17, No. 2. Blitar: STIT Al-Muslihun.
- Danim, Sudirman. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Pustaka Setia.
- Diadha, Rahminur. 2015. Keterlibatan Orang Tua dalam Pendidikan Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*. Vol. 2, No. 1. Riau: Tenaga Pengajar pada Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kabupaten Pelalawan.
- Fitriansyah, Fifit. 2016. Pemanfaatan Media Pembelajaran (*Gadget*) untuk Memotivasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Humaniora*. Jilid 16, Terbitan 1. Jakarta: Universitas Bina Sarana Informatika.
- Gordon, Thomas. 2018. MENJADI ORANG TUA EFEKTIF Cara Pintar Mendidik Anak Agar Bertanggung Jawab. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Harahap, Irwan Safarudin. 2016. Perlindungan Hukum terhadap Anak Korban Kejahatan Seksual dalam Perspektif Hukum Progresif. *Jurnal Media Hukum*. Vol. 23, No.1. (Tapanuli Selatan: Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan).
- Hasanah, Hasyim. 2016. Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial). *Jurnal at-Taqddum*. Volume 8, No. 1. Semarang: Universitas Islam Semarang.

- Istiqomah, Inayah. 2019. Peran Orang Tua dalam Menanggulangi Kecanduan *Gadget* pada Anak di Kelurahan Gotong Royong Tanjung Karang Bandar Lampung. *Skripsi*. Lampung: Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam, Universitas Islam Raden Intan Lampung.
- Manab, Abdul. 2015. *Pendekatan Penelitian Pendekatan Kualitatif*. Yogyakarta: KALIMEDIA.
- Marpaung, Junierissa. 2018. Pengaruh Penggunaan *Gadget* dalam Kehidupan. *Jurnal Konseling Pengawasta*. Vol.5, No. 2. Batam: Universitas Riau Kepulauan.
- Moleong, Lexy J. 2016. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakary.
- Musthoafa, Fera Andriani Djakfar. 2017. Upaya Mengatasi Kecanduan Anak terhadap Gawai (*Gadget*) melalui Model Komunikasi Interaktif Orang Tua dan Anak Berdasar Al-Qur'an. *Proceedings Ancoms*. Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel.
- Novitasari, Wahyu dan Khotimah, Nurul. 2016. Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 tahun. *Jurnal PAUD Teratai*. Vol. 05, No. 03. Fakultas Ilmu Pendidikan: Universitas Negeri Surabaya.
- Nugrahani, Farida. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif*. Solo: Cakra Books.
- Nurchaya, Arum. 2018. Konsep dan Penyesuaian Diri Perempuan dalam Pernikahan Perjuduhan (Studi pada Ibu Sa). *Skripsi*. Purwokerto: Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam IAIN Purwokerto.
- Pebriana, Hana Putri. 2017. Analisis Penggunaan *Gadget* terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 1, Issue: 1. Prodi PGSD: Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.
- Pratikno, Ahmad Sudi dan Sumantri. 2020. *Digital Parenting: Bagaimana Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak*. *Jurnal Auladuna*. Vol. 2, No. 1, e-ISSN: 2656-9523. Jember: IAI Al-Falah As-Sunyah dan Kepala Sekolah SDN Gadingrejo 03.
- Putra, Riyan Andhika dkk. 2019. Model Pengasuhan Keluarga dalam Mengurangi Penggunaan Media Sosial pada Anak. *Prosiding Seminar Nasional Call Paper Psikologi Sosial 2019 Psikologi Sosial di Era Revolusi Mental Industri 4.0: Peluang & Tantangan*. Surabaya: Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.

- Rahmandani, Fahdian dkk. 2018. Analisis Dampak Penggunaan *Gadget (Smartphone)* terhadap Kepribadian dan Karakter Peserta Didik di SMA Negeri 9 Malang. *Jurnal Civic Hukum*. Volume 3, No. 1, E-ISSN: 2623-0224. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Rahmawati, Dita Desy. 2016. Studi Deskriptif: Gambaran Kecanduan *Gadget (Smartphone)* pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Widya Dharma Klaten. *Skripsi*. Klaten: Universitas Widya Dharma Klaten.
- Rencana Pembangunan Desa Jangka Menengah Desa (RPJMDes) Desa Sidamulya Kecamatan Kemranjen Kabupaten Banyumas Tahun Anggaran 2020-2025.
- Rudhiati, Fuziah dkk. 2015. Hubungan Durasi Bermain *Video Game* dengan Ketajaman Penglihatan Anak Usia Sekolah. *Jurnal Skolastik Kesehatan Keperawatan*. Vol. 1, No.2, ISSN: 2443-0935. Cimahi: STIKes Jendral Ahmad Yani.
- Rukajat. 2018. *Pendekatan Penelitian Kualitatif (Qualitative Research Approach)*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
- Safitri, Yeni. 2017. Faktor-Faktor yang Berhubungan dengan Perkembangan Bahasa Balita di UPTD Kesehatan Baserah Tahun 2016. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Volume 1, Issue 2, ISSN: 2549-8959. Riau: Universitas Pahlawam Tuanku Tambusai.
- Santosa, Elizabeth T. 2014. *Raising Children in Digital Era*. Jakarta: PT. Alex Media Komputindo.
- Setyaningsih, S dkk. 2018. Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Prasekolah dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas. *GASTER*. Volume 16, No. 2. Klaten: STIKes Muhammadiyah Klaten.
- Silalahi, Ulber. 2009. *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Sit, Masganti. 2017. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Depok: Kencana.
- Soetjningsih, Christiana Hati. 2014. *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan sampai Kanak-Kanak Akhir*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Soetjipto, Helly P. 2005. Pengujian Validitas Konstruk Kriteria Kecanduan internet. *Jurnal Psikologi*. Vol. 32, No. 2, ISSN: 0215-8884. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.
- Sudiono. 2007. *Pendekatan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sukarsini. 2019. *51 Permasalahan Perkembangan Manusia Penyebab Salah Satunya Penggunaan Gadget*. Yogyakarta: MBridge Press.
- Syahrani, Ridwan. 2015. Ketergantungan *Online Game* dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*. Vol. 1, No. 1, ISSN: 2443-2202. (Palu: Universitas Tadulako).
- Syifa, Layyinatul. 2019. Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. Volume 3, No. 4, E-ISSN: 2549-6174. Semarang: Universitas PGRI Semarang.
- Trinika, Yulia. 2015. Pengaruh Pengguna *Gadget* terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 tahun) di TK Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015. *Skripsi*. Pontianak: Universitas Tanjungpura Pontianak.
- Uce, Loeziana. 2017. The Golden Age: Masa Efektif Merancang Kualitas Anak, *Jurnal Pendidikan Anak*. Volume 1, No. 2. Banda Aceh: UIN Ar-Raniry.
- Wardhani, Dina Kusuma. 2016. Pengaruh *Gadget* terhadap Perkembangan Psikologis bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Pengembangan PAUD*. Vol. 3, No. 2. ISSN: 2355-830X. Banten: Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Wijaya, Hengki dan Helaludin. 2019. *Analisis Data Kualitatif: Sebuah Tinjauan Teori & Praktik*. Makassar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffaray.
- Wiyani, Novan Ardy. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Yuliah, Afnilia. 2018. Hubungan Perilaku Penggunaan *Gadget* dengan Tingkat Daya Lihat Anak Usia Prasekolah di TK ABA Tegalrejo Yogyakarta. *Naskah Publikasi*. Yogyakarta: Universitas 'Aisyiyah,