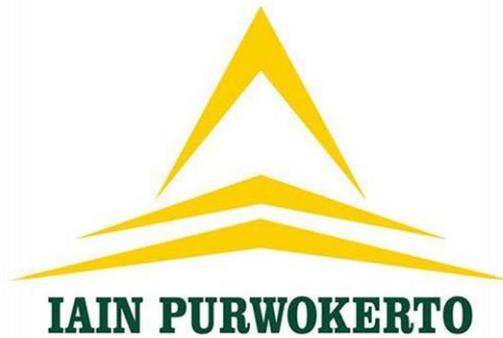


**UPAYA ORANG TUA DALAM MENGATASI
PROBLEMATIKA PENGGUNAAN *GADGET* PADA ANAK USIA DINI**



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 RIBU RUPIAH'. 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.

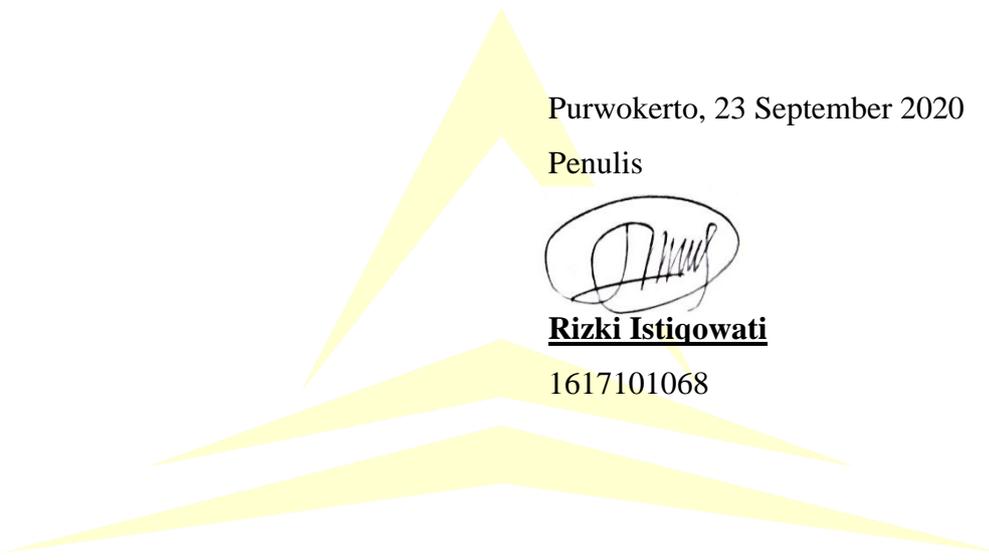
Purwokerto, 23 September 2020

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 beraktivitas, 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 Pembukaan 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

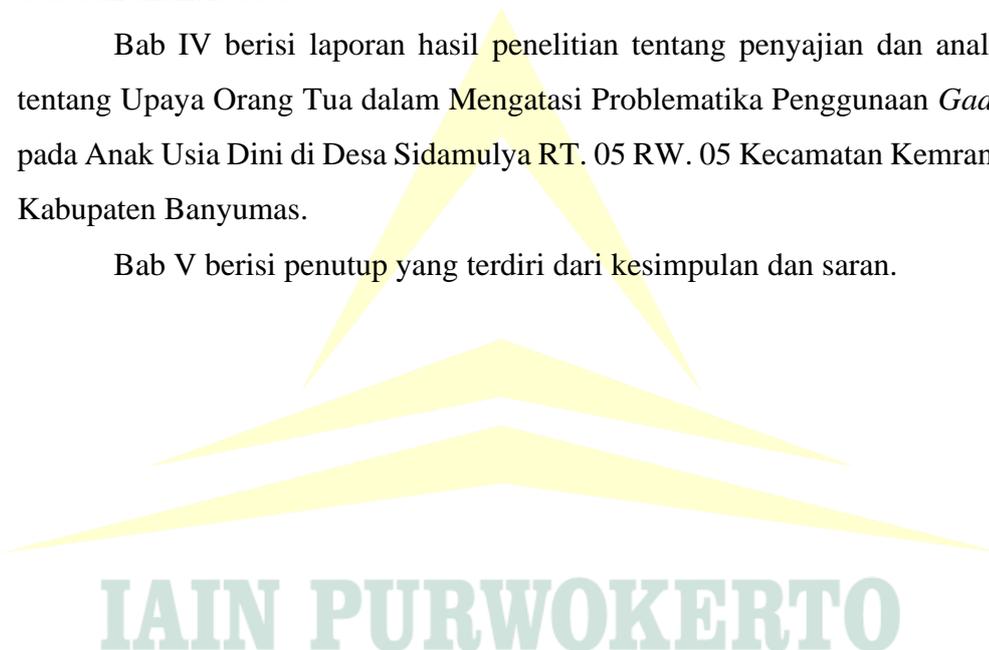
Bab I pendahuluan berisi tentang latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, dan sistematika pembahasan.

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 II LANDASAN TEORI

A. *Gadget*

1. Pengertian *Gadget*

Secara etimologi *gadget* berasal dari istilah dalam Bahasa Inggris yang berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. *Gadget* adalah sebuah perangkat elektronik dalam bentuk teknologi informasi dengan fungsi yang sangat spesifik sesuai dengan konteks di era globalisasi saat ini.²³ Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, *gadget* atau gawai berarti alat atau perkakas. Sedangkan, menurut istilah *gadget* merupakan perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus.²⁴ *Gadget* adalah objek dari teknologi berupa perangkat atau alat yang memiliki fungsi tertentu dan sering dianggap hal baru oleh manusia.²⁵ *Gadget* dalam pengertian umum diartikan sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya.²⁶

Gadget selalu muncul dengan teknologi yang lebih baik atau selalu ada pembaruan yang membuat para penggunanya menjadi lebih nyaman dan lebih praktis. *Gadget* menyediakan fasilitas elektronik seperti pada: *smartphone*, *tablet*, *e-reader*, laptop, computer dan lainnya dengan fitur yang ada pada *gadget*, yaitu: internet, kamera, *video call*, telepon, email, *SMS*, *WiFi*, *Bluetooth*, *games*, *MP3*, *browser*, dan lain-lain. Penggunaan teknologi *gadget* pada saat ini tidak mengenal umur, mulai dari orang dewasa hingga anak-anak.²⁷ Di samping manfaat dari *gadget*, tidak sedikit

²³ Fifit Fitriansyah. Pemanfaatan Media Pembelajaran (*Gadget*) untuk Memotivasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Humaniora*. Jilid 16, Terbitan 1. (Jakarta: Universitas Bina Sarana Informatika, 2016). Hlm. 4-5

²⁴ Sukarsini. *51 Permasalahan Perkembangan Manusia Penyebab Salah Satunya Penggunaan Gadget*. (Yogyakarta: MBridge Press, 2019). Hlm. 17

²⁵ Dita Desy Rahmawati. Studi Deskriptif: Gambaran Kecanduan *Gadget* (*Smartphone*) pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Widya Dharma Klaten. *Skripsi*. (Klaten: Universitas Widya Dharma Klaten, 2016). Hlm. 2

²⁶ Layyinatul Syifa. Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan..... Hlm. 540

²⁷ Junierissa Marpaung. Pengaruh Penggunaan *Gadget* dalam Kehidupan. *Jurnal Konseling Pengawasta*. Vol.5, No. 2. (Batam: Universitas Riau Kepulauan, 2018). Hlm. 58

pula dampak negatif yang ditimbulkan dari *gadget*, sehingga menimbulkan permasalahan-permasalahan (problematika).

Dalam Jurnal Penelitian dan Pengembangan PAUD, ketika anak usia dini sudah menggunakan *gadget* secara berlebihan, maka dalam segi perkembangan psikologisnya akan banyak terganggu, seperti:²⁸

- a. Perkembangan fisik-motorik yang seharusnya anak berkembang aktif dan kreatif namun karena lebih asyik bermain dengan *gadget*-nya perkembangan fisik-motorik terhambat, anak menjadi malas dan lambat bergerak.
- b. Perkembangan kognitif, anak menjadi kurang peka terhadap lingkungan karena sibuk dengan *gadget*.
- c. Perkembangan sosio-emosional, anak cenderung memilih diam dirumah atau bahkan hanya ditemapt tidurnya sambil bermain *gadget*-nya. Yang seharusnya anak usia dini bermain dengan teman sebayanya untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya.
- d. Perkembangan bahasa, karena anak hanya berinteraksi dengan *gadget*, anak menjadi tidak terbiasa berbicara dengan orang disekitarnya ataupun orang yang baru dikenalnya.

Secara tidak sadar, anak-anak merasa lebih senang dengan *gadget* dibandingkan bermain dengan teman sebayanya. Hal ini tidak lepas dari berbagai fitur yang ditawarkan oleh *gadget* yang tentunya lebih menarik perhatian anak. Salah satu dampak negative yang dapat terjadi pada anak adalah kecanduan pada *gadget*. Adapun ciri-ciri anak sudah kecanduan *gadget*, yaitu sebagai berikut:

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

²⁸ Dina Kusuma Wardhani. 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, 2016). Hlm. 139

Selain itu, adapun aspek-aspek kecanduan *gadget*, sebagai berikut:

- a. Merasa sibuk dengan *gadget*.
- b. Merasa membutuhkan menggunakan internet dengan meningkatkan jumlah waktu untuk mencapai kepuasan.
- c. Berulangkali melakukan upaya untuk mengontrol tetapi gagal.
- d. Mengurangi atau menghentikan penggunaan *gadget* namun selalu gagal.
- e. Merasa gelisah, murung, depresi atau marah ketika mencoba mengurangi atau menghentikan penggunaan *gadget*, bermain *gadget* lebih lama daripada perkiraan.²⁹

Sedangkan Ruller mengutip kriteria kecanduan yang kerap dan biasa digunakan oleh para ahli psikologi, seseorang dinyatakan telah kecanduan suatu stimulus jika:³⁰

- a. Sampai melalaikan hal-hal penting karena stimulus tersebut.
- b. Hubungan dengan orang-orang terdekatnya terganggu karena stimulus tersebut.
- c. Orang-orang yang dekat dengannya mengeluh, terganggu, kecewa dan merasa diabaikan karena stimulus tersebut.
- d. Marah, tersinggung dan tidak suka jika perilakunya dikritik.
- e. Merahasiakan atau menutupi perilakunya tersebut.
- f. Berusaha untuk berhenti tapi tidak mampu.

Para ahli juga berbeda pendapat mengenai pengklasifikasian aktivitas yang membuat orang kecanduan. Babington dkk mengkategorikan kecanduan ke dalam 3 kategori, yaitu kecanduan yang dapat dikatakan sehat, kecanduan yang tidak sehat, atau juga kecanduan yang merupakan kombinasi dari keduanya. Sedangkan menurut Young, didasarkan atas jenis aktivitas yang dilakukan para pengguna internet, kecanduan internet terbagi menjadi 5 kategori:

²⁹ Yunda Catur Bintoro. Upaya Orangtua dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini di Desa Mandiraja Kecamatan Mandiraja Kabupaten Banjarnegara. *Skripsi*. (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2019). Hlm. 33-34

³⁰ Helly P. Soetjipto. Pengujian Validitas Konstruk Kriteria Kecanduan internet. *Jurnal Psikologi*. Vol. 32, No. 2, ISSN: 0215-8884. (Yogyakarta: Universitas Gajah Mada, 2005). Hlm. 77-78

- a. *Cybersexual addiction*, yaitu seseorang melakukan penelusuran dalam situs-situs porno atau *cybersex* secara kompulsif.
- b. *Cyber-relationship addiction*, yaitu seseorang yang hanyut dalam pertemanan melalui dunia *cyber*.
- c. *Net compulsion*, yaitu seseorang terobsesi pada situs-situs perdagangan (*cyber shopping* atau *day trading*) atau perjudian (*cyber casino*).
- d. *Information overload*, yaitu seseorang yang menelusuri situs-situs informasi secara kompulsif.
- e. *Computer addiction*, yaitu seseorang yang terobsesi pada permainan online (*online games*) seperti misalnya: *Doom*, *Myst*, *Counter Strike*, *Ragnarok* dan lain sebagainya.

Sedangkan Davis menyebutkan dua jenis kecanduan internet, yaitu kecanduan internet spesifik (*specific pathological internet use*) untuk menggambarkan seseorang yang kecanduan hanya pada satu macam fasilitas yang ditawarkan oleh internet, dan kecanduan *internet* umum (*generalized pathological internet use*) untuk menggambarkan seseorang yang kecanduan semua fasilitas yang ditawarkan oleh internet secara keseluruhan.³¹

Dalam suatu penelitian yang ditulis Rudhiati dkk bahwa hasil penelitian menunjukkan sebagian besar responden memiliki durasi tidak normal saat bermain *video game* (>2 jam/hari atau >14 jam/minggu), sehingga responden termasuk kategori ketajaman mata yang tidak normal.³²

2. Intensitas Pemakaian *Gadget*

Intensitas penggunaan *gadget* dapat dilihat dari seberapa seringnya anak menggunakannya dalam satu hari. Penggunaan *gadget* pada anak harus memiliki batasan-batasan, intensitas penggunaan *gadget* pada anak terbagi menjadi 3 kategori, yaitu tinggi, sedang dan rendah. Kategori rendah apabila penggunaan *gadget* hanya waktu senggang (saat pulang sekolah, selesai

³¹ Helly P. Soetjipto. Pengujian Validitas Konstruk..... Hlm. 77

³² Fuziah Rudhiati, dkk. 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, 2015). Hlm. 14-15

belajar) dan durasi pemakaiannya hanya setengah jam. Kategori sedang adalah apabila pemakaian *gadget* berkisar antara 40-60 menit dalam sekali pemakaian dan dengan pemakaian 2-3 kali perhari. Sedangkan, kategori tinggi yaitu apabila pemakaian *gadget* memiliki durasi waktu 60 menit secara terus menerus atau lebih dari 120 menit sekali pemakaian.³³

Tabel. 1

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

Semakin lama durasi penggunaan *gadget* oleh anak maka tingkat daya lihatnya akan semakin buruk. Sebaliknya, jika durasi penggunaan *gadget* semakin sedikit, maka tingkat daya lihatnya akan baik. Paparan layar monitor akan mempengaruhi ketajaman penglihatan, hal tersebut disebabkan oleh gelombang-gelombang pada layar monitor yang terlalu lama dilihat oleh mata. Maka, sinar – X, sinar ultraviolet, gelombang mikro, radiasi elektromagnetik ditangkap oleh mata, selanjutnya diteruskan ke lensa, dan dapat merusak lensa mata, karena masih rentannya mata anak.³⁴ Ketika anak terlalu lama didepan layar dengan penerangan cahaya yang tidak baik akan menyebabkan gangguan atau kelelahan penglihatan.³⁵

3. Penyakit Psikologis Kecanduan *Gadget*

Kecanduan *game online* yang ada pada *gadget* merupakan gangguan psikis yang sering tidak diakui keberadaanya yang mempengaruhi kemampuan penggunanya yang dapat menyebabkan masalah relasional, pekerjaan, dan sosial dimana telah membuat anak mulai kehilangan batas

³³ M Hafiz Al-Ayouby. Dampak Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini (Studi PAUD dan TK Handayani Bandar Lampung). *Skripsi*. (Bandar Lampung: Fakultas Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung, 2017). Hlm. 17-19

³⁴ Fuziah Rudhiati, dkk. Hubungan Durasi Bermain *Video Game* Hlm. 16

³⁵ Afnilia Yulaihah. Hubungan Perilaku Penggunaan *Gadget* dengan Tingkat Daya Lihat Anak Usia Prasekolah di TK ABA Tegalrejo Yogyakarta. *Naskah Publikasi*. (Yogyakarta: Universitas 'Aisyiyah, 2018). Hlm. 12

waktu penting dalam kehidupannya, menghabiskan lebih sedikit waktu dengan keluarga dan perlahan akan menarik diri dari rutinitas kehidupan anak. Dalam sebuah penelitian, efek *video game* terhadap aktivitas otak akan menunjukkan penurunan *gelombang beta* pada kelompok yang bermain *games* selama 2-7 jam dalam sehari. Hal tersebut membuat *gamer* menunjukkan lebih mudah marah, sulit berkonsentrasi dan mengalami gangguan sosialisasi. Kecanduan *game* mendorong seseorang melakukan perilaku adiksi, yaitu perilaku tidak sehat dan merugikan sendiri yang berlangsung secara terus-menerus dan sulit diakhiri.³⁶

Menurut Young yang ditulis dalam Jurnal Psikologi oleh Helly P. Sutjipto, kecanduan internet disebut sebagai *internet addiction*. Penggunaan istilah kecanduan dalam Bahasa Indonesia memiliki kesamaan dengan konsep *addiction* yang digunakan oleh psikiatri yang lebih dikenal sebagai *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder* atau DSM-IV (*American Psychiatric Association*, 1995). Pada prinsipnya, *addiction* berkaitan dengan ketergantungan seseorang terhadap *substance* atau zat yang merugikan tubuh (*substance abuse*), dan atau ketergantungan secara psikologis antara seseorang dengan suatu stimulus, seperti ketergantungan untuk berjudi. Masing-masing ahli menggunakan istilah yang berbeda-beda untuk menyebut hal ini, Young menyebutnya *internet addiction*, Grohol menyebutnya *Internet Addiction Disorder*, Suller menyebutnya *Cyberspace Addiction*, Davis menyebutnya *Pathological Internet Use*, dan Walden menyebutnya *compulsion*. Walaupun demikian, mereka cenderung bersandar kepada definisi mengenai "*behavioral addiction*" yang dekat dengan kecanduan pada judi. Beard dan Wolf mengusulkan lima kriterium dari delapan kriterium yang dikembangkan oleh Young berdasarkan konsep *pathological gambling* yang harus ada dalam mendiagnosis kecanduan internet, yaitu:³⁷

³⁶ Ridwan Syahrani. Ketergantungan *Online Game* dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*. Vol. 1, No. 1, ISSN: 2443-2202. (Palu: Universitas Tadulako, 2015). Hlm. 84-92

³⁷ Helly P. Soetjipto. Pengujian Validitas Konstruk..... Hlm. 75-78

- a. Preokupasi terhadap internet (pikiran dikuasai oleh aktivitas internet yang dilakukan sebelumnya dengan mengantisipasi sesi penggunaan internet).
 - b. Kebutuhan untuk menggunakan internet dengan alokasi waktu yang terus bertambah demi mengejar kepuasan.
 - c. Telah mencoba dan gagal untuk mengendalikan, mengurangi, atau berhenti untuk menggunakan internet.
 - d. Tidak tenang, *moody*, depresi atau mudah teriritasi ketika harus menghentikan aktivitas berinternet.
 - e. Aktivitas *online* melebihi waktu yang direncanakan
4. Upaya Mengatasi Anak Penggunaan *Gadget* Berlebihan pada Anak Usia Dini

Arti upaya dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah usaha, ikhtiar (untuk mencapai suatu maksud, memecahkan persoalan, mencari jalan keluar, dan sebagainya), daya upaya. Dalam hal ini upaya yang dimaksud peneliti dalam penelitian ini yaitu usaha untuk mengatasi problematika yang timbul akibat dari penggunaan *gadget* berlebihan pada anak-anak usia dini.

Dalam sebuah jurnal yang ditulis oleh Ahmad Sudi dan Sumantri, untuk mengatasi adiksi *gadget* dan upaya pencegahannya, yaitu dengan cara-cara sebagai berikut:³⁸

- a. GMM (Gerakan Maghrib Mengaji)
- b. Pengkondisian Klasik, yaitu membentuk sikap baik dalam individu anak, mengatur lingkungan yang nyaman bagi anak, membiasakan perilaku baik secara kontinyu (terus-menerus).
- c. Membuat perjanjian antara orang tua dan anak.
- d. Memantau aktifitas anak saat menggunakan *gadget*.

³⁸ Ahmad Sudi Pratikno dan Sumantri. *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, 2020). Hlm. 112-121

- e. Menggunakan fitur *screen time*, yaitu sebuah fitur yang dapat merekam aktivitas di *gadget* selama satu minggu, yang akan ditampilkan di menu utama.
- f. Penggunaan beberapa aplikasi, seperti *Youtube Kids*, *Apple Education*, *Microsoft Education Center*, *Google Classroom*.

Dalam jurnal lain disebutkan bahwa Al-Qur'an sudah mencontohkan beragam komunikasi interaktif antara orang tua dan anak dalam hal apapun, yaitu sebagai berikut:³⁹

- a. Menghargai dan mendengarkan pendapat anak.
- b. Kritis dan penuh selidik terhadap perilaku anak.
- c. Memberi nasihat yang menyeluruh dan lengkap.
- d. Memberikan peringatan keras jika melihat kesalahan anak.

Sedangkan dalam buku yang ditulis Elizabeth T. Santosa, orang tua harus memiliki kedekatan dengan anak agar terjalin hubungan baik diantaranya. Untuk meningkatkan hubungan tersebut dapat dilakukan cara sebagai berikut:⁴⁰

- a. Orang tua perlu memiliki kontak dan komunikasi setiap saat dengan anaknya, tanpa terkecuali.
- b. Menghabiskan waktu bersama.
- c. Menjadi orangtua yang bijaksana.
- d. Menepati janji.
- e. Perlakukan anak sesuai dengan umurnya.
- f. Memuji anak jika telah melakukan sesuatu dengan baik.
- g. Peduli terhadap anak.
- h. Mendukung anak.
- i. Tidak bercanda berlebihan.

Adapun dalam skripsi yang ditulis oleh mahasiswi UIN Raden Intan, orang tua yang memberikan fasilitas *gadget* kepada anak dengan alasan tertentu membuat anak usia dini terdampak oleh penggunaan *gadget* yang

³⁹ Fera Andriani Djakfar Mustofa. Upaya Mengatasi KecanduanHlm. 651-652

⁴⁰ Elizabeth T. Santosa. *Raising Children in Digital Era*..... Hlm. 132-137

berlebihan. Ketika orang tua menyadari dampak negatif kecanduan *gadget* pada anak, orang tua menjadi orang yang bertanggungjawab dan berperan aktif untuk menanggulangi. Cara yang dilakukanpun yaitu dengan mengawasi anak saat menggunakan *gadget*, membatasi penggunaan *gadget*, mengajak anak untuk aktif diluar rumah dan lain sebagainya.⁴¹

B. Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak

Anak dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata) pasal 330 KUHPerdata Buku 1 menyatakan bahwa batas kedewasaan anak yaitu mereka yang belum mencapai umur genap dua puluh satu tahun dan tidak lebih dahulu menikah.⁴²

Anak usia dini dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan nasional, Pasal 1 Ayat 14 dinyatakan bahwa anak usia dini diartikan sebagai anak yang berusia lahir (0 tahun) sampai dengan 6 tahun. Hal ini berbeda dengan pengertian anak usia dini menurut UNESCO, yaitu kelompok anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun. Perbedaan ini terletak pada prinsip pertumbuhan dan perkembangan anak, dimana usia 6-8 tahun merupakan usia transisi dari masa anak-anak yang masih memerlukan bantuan (*dependen*) ke masa anak-anak yang mulai mampu mandiri (*independent*) baik dari segi fisik maupun psikis. Sedangkan di Indonesia, anak yang berusia 6 tahun keatas sudah berada pada jalur pendidikan dasar (*elementary school*).⁴³

Sedangkan menurut Hurlock yang ditulis dalam Buku Perkembangan Anak oleh Christiana Hari Soetjningsih masa anak awal atau anak usia dini berlangsung dari usia 2-6 tahun. Anggapan untuk masa

⁴¹ Inayah Istiqomah. 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, 2019). Hlm. 65-69

⁴² Irwan Safarudin Harahap. Perlindungan Hukum terhadap Anak Korban Kejahatan Seksual dalam Perspektif Hukum Progresif. *Jurnal Media Hukum*. Vol. 23, No.1. (Tapanuli Selatan: Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan, 2016). Hlm. 41

⁴³ Novan Ardy Wiyani. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2014). Hm. 8-9

anak awal bagi orang tua secara umum yaitu **Usia bermasalah** atau **usia sulit**, karena pada masa ini sering terjadi masalah perilaku sebagai akibat karena anak sedang dalam proses perkembangan kepribadian yang unik dan menuntut kebebasan, yang pada umumnya masih kurang berhasil. Sikap anak pada masa ini yaitu: bandel, keras kepala, tidak menurut, melawan, dan marah tanpa alasan. Anggapan lain, **Usia bermain** karena karena anak senang menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain. **Usia prasekolah** karena bagi pendidik masa ini merupakan saat anak mengikuti taman kanak-kanak dan masa persiapan untuk memulai pendidikan formal di kelas satu sekolah dasar. **Usia prakelompok** karena bagi psikolog pada masa ini anak-anak mempelajari dasar-dasar perilaku sosial sebagai persiapan untuk penyesuaian diri saat masuk sekolah dasar. Disebut juga **usia menjelajah** dan **usia bertanya**, karena anak-anak ingin mengetahui keadaan lingkungannya, dan dalam upaya menjelajahi lingkungannya ini mereka banyak bertanya. **Usia meniru**, karena anak senang meniru pembicaraan dan tindakan orang lain. **Usia kreatif**, karena anak lebih menunjukkan kreativitasnya dalam bermain dibandingkan masa-masa lain dalam kehidupan.⁴⁴

2. Perkembangan Anak Usia Dini⁴⁵

a. Perkembangan Fisik

Pada masa anak awal, pertumbuhan fisiknya tidak secepat masa sebelumnya. Pertambahan tinggi pada masa ini rata-rata 2,5 inchi setiap tahun dan berat badan bertambah 5-7 pon pertahun. Tinggi badan seseorang sangat bergantung pada asal usul etnis/ras, faktor gizi dan kesehatan, jenis kelamin dan perbedaan individual. Proporsi tubuh akan terlihat seimbang pada tahun kelima, ketika kepala yang semula relatif besar daripada anggota badan akan menjadi proporsional (**Gestalt-**

⁴⁴ Christiana Hati Soetjningsih. *Perkembangan Anak Sejak*Hlm. 181-182

⁴⁵ Christiana Hati Soetjningsih. *Perkembangan Anak*Hlm. 183-246

wandel). Terdapat beberapa perkembangan fisik yang terjadi pada masa anak awal, yaitu:

1) Perkembangan Motorik

Anak usia 2-6 tahun mengalami perkembangan yang pesat dalam keterampilan motorik kasar ataupun halus. Keterampilan motorik kasar melibatkan otot-otot besar sedangkan keterampilan motorik halus merupakan hasil koordinasi otot-otot kecil dengan mata dan tangan.

Tabel. 2

Keterampilan/ Usia	Motorik kasar	Motorik halus
2,5-3 tahun	Melompat dengan kedua kaki. Berlari kesana kemari tetapi belum bisa berhenti dengan tiba-tiba dan membalik. Melompat sejauh 38-60 cm.	Memegang benda berukuran kecil, seperti: jari. Mampu membangun menara meski belum dalam posisi tegak.
4 tahun	Sudah menguasai cara berjalan orang dewasa. Sudah dapat berlari, berhenti dan membalik. Mampu berdiri diatas satu kaki. Menangkap bola. Melompat sejauh 60-83 cm.	Geraknya semakin cepat, misalnya: menyusun balok lalu membongkarnya lalu menyusunnya lagi.

5-6 tahun	Berlari seperti orang dewasa. Menyukai kegiatan petulangan, misanya: memanjat, berlari, melompat, dan berlomba dengan temanya atau orang tuanya.	Alat indera anak bekerja dibawah perintah otak, misalnya: menyusun balok menjadi bentuk rumah atau gedung. Mampu mengikat tali sepatu, mengelem kertas, merapikan bajunya sebagai akibat proses myelinisasi.
-----------	---	---

Terdapat perbedaan kemampuan motorik pada anak laki-laki dan anak perempuan. Anak laki-laki umumnya lebih unggul dalam keterampilan yang berkaitan dengan melempar dan menyolok. Sedangkan anak perempuan pada keterampilan seperti melewatkan, berlari kencang dan melompat.

2) Perkembangan Otak

Otak dan kepala tumbuh lebih pesat dibandingkan dengan bagian anggota tubuh yang lain. Saat anak berusia tiga tahun, ukuran otaknya sudah tiga perempat otak orang dewasa. Dan pada saat umur 5 tahun sudah mencapai 9/10 ukuran otak orang dewasa dengan berat mencapai 90% dari otak orang dewasa. Meningkatnya kematangan otak yang disertai dengan kesempatan untuk memperoleh stimulasi/pengalaman dari luar, maka akan memberikan sumbangan yang luar biasa terhadap perkembangan kognitif anak.

3) Pertumbuhan Gigi

Pertumbuhan dan perawatan gigi harus diperhatikan oleh orang tua, karena gigi memiliki efek psikologis. Gigi yang tumbuh dan terawat dengan baik akan dapat mempengaruhi kepribadian

yang baik, begitupun sebaliknya. Pada usia 2-2,5 tahun anak telah memiliki 20 gigi susu, dan rata-rata anak usia 6 tahun memiliki gigi tetap 1-2 buah. Pada usia 3 tahun biasanya gigi susu sudah lengkap sehingga memungkinkan anak untuk mengunyah makanan dengan baik. Pada usia 6-7 tahun, gigi tetap mulai muncul menggantikan gigi susu secara bergantian. Gigi dapat mempengaruhi perilaku anak dalam beberapa aspek, yaitu:

- a) Berpengaruh terhadap emosi, terutama pada saat gigi akan tumbuh dan pergantian gigi susu dengan gigi tetap.
- b) Berpengaruh terhadap penampilan.
- c) Berpengaruh terhadap pengucapan kata, pengucapan kata menjadi tidak jelas/tidak benar jika gigi susu tanggal namun gigi tetap belum muncul.

Pemberian gizi seimbang pada anak sangat penting dilakukan untuk mendukung perkembangan anak menjadi optimal. Walaupun nafsu anak pada masa anak awal kurang, namun orang tua harus dapat menumbuhkan kebiasaan makan berbagai macam makanan yang bergizi. Hal tersebut dilakukan karena mempengaruhi pertumbuhan fisik, seperti pertumbuhan rangka/tulang, bentuk tubuh, otak dan kerentanan terhadap penyakit.

b. Perkembangan Kognitif

Pada masa anak awal, perkembangan kognitif ditandai dengan kreativitas, bebas dan penuh imajinasi/daya khayal. Gambaran perkembangan kognitif pada masa anak awal dari beberapa teori, yaitu:

1) Teori Piaget

Dalam tahap perkembangan kognitif Piaget, masa anak awal berada pada tahap pra-operasional, karena pada masa ini anak belum siap untuk terlibat dalam manipulasi mental yang mensyaratkan pemikiran logis. Dalam tahap ini, Piaget membagi menjadi 2 bagian, yaitu:

- a) Umur 2-4 tahun, dicirikan oleh perkembangan **pemikiran simbolis**, pemikiran yang masih **egosentris** dan pemikiran **anismisme**. Anak diumur 2-4 tahun sudah menunjukkan kemampuan untuk berkomunikasi dengan menggunakan bahasa mereka.
 - b) Umur 4-7 tahun, dicirikan oleh **pemikiran intiutif**. Pada usia ini, orang dewasa disekitarnya akan dibuat lelah dengan pertanyaan anak yang ingin tahu segala hal. Selain itu, anak sudah mampu memahami angka walaupun masih terbatas.
- 2) Teori Pemrosesan Informasi

Pemrosesan peran meninjau kognitif anak pada masa anak awal dari segi proses kognitif yang berkaitan dengan:

- a) Perhatian

Kemampuan anak untuk memusatkan perhatian berubah secara signifikan dari tahun ke tahun prasekolah. Perhatian anak masih terpusat pada hal-hal yang menarik perhatian dan bukan pada dimensi yang relevan untuk memecahkan masalah atau mengerjakan tugas dengan baik. Namun, pada usia 6-7 tahun, perhatian anak akan lebih baik yaitu hanya berfokus pada tugas yang diberikan.

- b) Memori (Ingatan)

Anak-anak dan orang dewasa hanya mampu mengingat sedikit atau tidak ingat lagi akan peristiwa-peristiwa yang dialami sebelum usia 3 tahun. Kemampuan ingatan anak akan mengalami kemajuan pesat pada usia 5 tahun. Dalam suatu percobaan berkaitan dengan ingatan jangka pendek dengan memberi tugas rentang ingatan untuk mengulang angka-angka yang sebelumnya disebutkan. Hasilnya menunjukkan bahwa ingatan jangka pendek meningkat selama masa kanak-kanak usia 2-3 tahun adalah sekitar 2 digit. Pada usia 7 tahun sekitar 5 digit, dan pada usia 7-13 tahun meningkat hanya 1,5 digit.

c) Analisis Tugas

Menurut para pakar psikologi, pemrosesan informasi jika tugas dibuat menarik dan sederhana maka anak akan menunjukkan kematangan kognitif yang lebih besar. Anak prasekolah juga dapat berpikir **silogisme**.

d) Pikiran Anak

Anak prasekolah sudah memiliki kesadaran bahwa pikiran itu ada walaupun terbatas. Anak telah mampu membedakan bahwa pikiran dengan batu, sepatu roda dan bahkan kepala. Pada usia 2-3 tahun, pikiran anak mengacu pada kebutuhan, emosi, dan keadaan mentalnya.

3) Teori Lev Vygotsy

Perkembangan kognitif anak menurut Vygotsy tak lepas dari peran orang lain yang ada disekitar dan bahasa. Vygotsy menekankan bahwa keterampilan kognitif berkembang menjadi matang melalui interaksi sosial. Vygotsy mengenalkan 2 konsepnya, yaitu:

a) Zone of Proximal Development (ZPD)

ZPD menegaskan keyakinan tentang pentingnya pengaruh sosial (khususnya pengajaran) pada perkembangan kognitif anak. Istilah ZPD oleh Vygotsy untuk tugas yang terlalu sulit dikuasai sendiri oleh anak sehingga membutuhkan pembimbing yang mengusainya. Alat yang penting dalam ZPD adalah dialog antara anak dengan pembimbing. Contoh dalam pembelajaran ZPD ini yaitu pembelajaran berjalan pada anak, pembelajaran matematika dan membaca.

b) Scaffolding

Istilah ini digunakan untuk mendeskripsikan perubahan dukungan selama sesi pembelajaran, dimana pembimbing menyesuaikan dengan kemampuan anak. Setelah kemampuan anak meningkat maka pendampingan akan dikurangi.

c. Perkembangan Bahasa

Pada usia prasekolah, anak memiliki kemampuan untuk mempelajari setiap bahasa dengan lebih mudah dibandingkan usia sebelum maupun bila ia telah dewasa. Pada usia dua tahun, anak sudah dapat mengkombinasikan 2 kata kemudian berkembang menjadi 3 kata. Dan pada usia 3 tahun, perbendaharaan katanya sekitar 1000 kata dengan pengucapan yang jelas bahkan untuk yang masih asing. Lalu pada usia 5-6 tahun, anak sudah dapat mengucapkan kalimat dengan 6-8 kata.

Berkaitan dengan semantiknya, ketika anak melalui tahap 2 kata, pengetahuan mereka tentang makna juga bertambah. Cara anak untuk mengkombinasikan huruf menjadi kata, kata menjadi kalimat berkembang semakin pesat sepanjang masa anak awal ini. Sedangkan menyangkut pragmatik, pada usia 3 tahun anak kemampuan anak untuk berbicara tentang sesuatu yang tidak ada secara fisik meningkat. Selain kemampuan pragmatik, anak juga mulai menggunakan kata jamak, kata milik, dan kalimat lampau serta kata ganti seperti saya, kamu, kita. Antara usia 4-5 tahun, anak sudah mampu menggunakan kata depan walaupun lebih banyak menggunakan kata kerja.

Papalia mengatakan mereka sudah dapat menjelaskan arti kata-kata yang sederhana, mengetahui lawan kata, serta sudah dapat menggunakan kata penghubung, kata depan, dan kata sandang. Anak juga sudah dapat mengkombinasikan huruf menjadi kata, kata menjadi kalimat dan berkembang menjadi semakin rumit.

Terdapat 3 Teori Perkembangan Bahasa, yaitu sebagai berikut:

1) Teori Belajar (*Learning Theory*)

Prinsip dari teori ini, perkembangan bahasa adalah pertukaran atau hasil dari pengaruh lingkungan (*nurture*) dan bukan karena bawaan (*nature*). Teori ini bertitik tolak pada pendapat bahwa anak dilahirkan tidak membawa kemampuan apa-apa, sehingga perlu melakukan proses belajar. Proses belajar ini melalui

imitasi, *modelling*, dan atau belajar dengan *reinforcement*. Skinner dan Albert Bandura menggunakan teori ini dengan mengembangkannya dengan teori lain. Skinner menggunakan teori stimulus-respon, yaitu bahwa bila anak mulai belajar berbicara yang merupakan bukti berkembangnya bahasa, maka orang disekitarnya memberikan respon yang membuat anak tertarik dan mengulangnya. Sedangkan Bandura menggunakan teori belajar sosial, yaitu anak belajar bahasa karena menirukan suatu model.

2) Teori Nativistis (*Nativistis Approach*)

Teori ini menyatakan bahwa struktur bahasa merupakan bawaan lahir, telah ditentukan secara biologis, bersifat alamiah, dan bukan bentuknya. Tokoh dari teori ini adalah Chomsky, Comsky menyatakan bahwa dalam diri manusia sudah ada *innate mechanism*, yaitu bahasa seseorang ditentukan oleh suatu yang ada didalam tubuh manusia atau sudah diprogram secara genetik. Sejak lahir anak manusia dibekali dengan alat yang disebut alat penguasaan/pemerolehan bahasa (*leaguage acquisition device*, LAD), dan hanya manusia yang mempunyai LAD. LAD memiliki sifat-sifat yang diperlukan untuk dapat mengadakan penjabaran atau ekstrasi.

3) Teori Kognitif

Perkembangan bahasa tergantung pada kemampuan kognitif tertentu, kemampuan pengelolaan informasi dan motivasi. Piaget menyatakan bahwa perkembangan kognitif mengarahkan kemampuan berbahasa dan perkembangan bahasa tergantung pada perkembangan kognitif.

d. Perkembangan Sosial-Emosional

Perkembangan sosial dan emosional anak berkaitan dengan *self-confidence*, *trust* dan *empathy*. Perkembangan sosial dan emosional yang positif atau baik merupakan prediktor untuk kesuksesan dalam bidang akademik, kognitif, sosial, dan emosional dalam kehidupan anak

selanjutnya. Menurut Boyd dkk, perkembangan emosi dan sosial anak mencakup pencapaian serangkaian keterampilan dalam:

- 1) Mengidentifikasi dan memahami perasaannya sendiri.
- 2) Membaca dengan tepat dan memahami kondisi emosi orang tua/teman lain.
- 3) Mengelola emosi dan mengekspresikan dalam bentuk yang konstruktif.
- 4) Mengatur perilakunya sendiri.
- 5) Mengembangkan empati pada orang lain/teman sebaya.
- 6) Menjalin dan memelihara hubungan.

Banyak orang tua yang tidak memahami bahwa perkembangan sosial-emosional anak dipengaruhi oleh pengalaman-pengalaman awal. Dengan bimbingan terutama dari orang tua dan pengasuhnya, maka anak akan memperoleh pengalaman-pengalaman awal itu. Menurut Suntrock, perkembangan sosial dan emosional tidak terlepas peran dari faktor-faktor keluarga, relasi anak dengan teman sebayanya, dan kualitas bermain yang dilakukan bersama teman sebayanya. Relasi awal dengan orang tua merupakan pondasi dicapainya kompetensi sosial dan hubungan dengan teman sebaya. Orang tua harus berinteraksi dengan menunjukkan kasih sayang, memahami perasaan anak, memahami dan memenuhi kebutuhannya, mengekspresikan minat anak dalam aktivitas sehari-hari, bangga atas pencapaian anak, memberi semangat dan dukungan saat anak mengalami masalah (stres). Guru sama halnya dengan orang tua, diharuskan menunjukkan relasi yang hangat dan responsif, keterikatan yang konsisten, karena anak mulai menghabiskan banyak waktunya disekolah. Teman sebaya juga sangat berperan dalam hubungan pertemanan yang baik dan bermain bersama, penerimaan serta bekerja sama dalam kelompok bermain.

- 1) Peran Keluarga
 - a) Pola Asuh Orang Tua

Dalam penelitian Diana Baumrind pada 1971, ada beberapa pola asuh yang ditunjukkan oleh para orang tua yang dapat mempengaruhi perkembangan anak-anaknya:

Tabel. 3

Pola Asuh	Penjelasan	Efek
Otoriter	Pengasuhan yang ditandai oleh pembatasan, menghukum, memaksa anak mengikuti aturan, kontrol yang ketat	Sering tidak merasa Bahagia, kemampuan komunikasi lemah, tidak memiliki inisiatif melakukan sesuatu, berperilaku agresif.
Otoritatif	Pola pengasuhan ini mendorong anak untuk mandiri tetapi masih menetapkan batas-batas dan pengendalian atas tindakan anak.	Anak memiliki kompetensi sosial, percaya diri, tanggungjawab, ceria, bisa mengendalikan diri dan mandiri, ramah, mampu bekerjasama, dan mampu mengatasi stress dengan baik.
Membiarkan (<i>Permissive Indulgent</i>)	Pola pengasuhan yang mana orang tua sedikit menetapkan Batasan, tidak terlalu menuntut, tidak mengontrol mereka.	Anak kurang memiliki rasa hormat pada orang lain, sulit mengendalikan perilaku sendiri, mendominasi, egosentris, tidak menuruti peraturan, sulit berhubungan dengan teman.

Mengabaikan (<i>Permissive</i> <i>Indifferent</i>)	Pola ini orang tua tidak terlibat dalam kehidupan anak, kehidupan orang tua lebih penting daripada anak	Kendali diri yang buruk, tidak mandiri, harga diri rendah, tidak dewasa, terasingkan dari keluarga.
--	---	---

b) Perlakuan Orang Tua kepada Anak

Orang tua dalam memperlakukan anaknya sebaiknya menyesuaikan dengan usia dan taraf perkembangan anak.

c) Ibu Bekerja

Beberapa penelitian menunjukkan hasil bahwa anak bayi sampai usia dua tahun, efeknya kurang baik karena kelekatan (*attachment*) dengan ibu menjadi berkurang atau hilang. Namun, ada beberapa penelitian lain menunjukkan bahwa bila ibu bekerja saat anak usia SD atau remaja maka dapat menjadikan anak mandiri.

d) Keluarga yang Bercerai

Perceraian orang tua dapat membawa dampak pada kondisi anak, pada umumnya mengalami konflik, dan pada anak perempuan nilai-nilai disekolah akan mnurun, dan pada anak laki-laki akan mengalami masalah dalam penyesuaian diri. Namun, ada juga penelitian yang mengatakan bahwa akan lebih baik jika anak diasuh oleh orang tua tunggal daripada diasuh orang tua lengkap yang bertentangan dan penuh konflik.

Hal demikian juga masih memerlukan penelitian selanjutnya, karena tidak semua anak tidak bisa menyesuaikan diri dengan keadaan orang tuanya dan keluarganya.

2) Relasi dengan Teman Sebaya

Teman sebaya merupakan anak-anak yang tingkat usia dan kematangannya kurang lebih sama. Salah satu fungsi dari teman sebaya yaitu sebagai sumber informasi dan bahan pembanding

diluar lingkungan keluarga. Bermain pada umumnya menyatakan bahwa bermain memiliki efek positif bagi perkembangan anak, interaksi dan bermain peran dengan teman, dan mengeksplor dunia. Sebagian interaksi dengan teman sebaya melibatkan permainan. Bermain menurut Chaterine Carvey merupakan kegiatan yang menyenangkan, tidak terikat tujuan, individu terlibat aktif dan memilih sendiri apa yang dilakukan.

Dalam teori bermain yang dikemukakan oleh Plato, anak-anak akan lebih mudah mempelajari suatu hal melalui bermain. Misalnya anak akan lebih mudah memahami aritmatika jika menggunakan media buah-buahan yang anak suka. Menurut Hurlock, bermain dikategorikan menjadi 2 yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Dengan kemajuan teknologi saat ini, bermain aktif (bermain kasti, petak umpet, dll) berkurang, mereka cenderung bermain pasif (menonton tv, bermain *game online*, dll). Sehingga anak menghambat kreativitas anak, seperti kemampuan sosialisasi dengan teman atau orang lain.

Dalam bermainan terdapat 6 bentuk interaksi antar-anak yang terjadi, yaitu sebagai berikut:

- a) *Unoccupied Play*, anak tidak benar-benar terlibat dalam kegiatan bermain tetapi hanya mengamati, jika tidak menarik anak akan menyibukan dirinya sendiri.
- b) *Solitary Play* (Bermain Sendiri), anak bermain sendiri dan tidak memperhatikan kehadiran anak lain.
- c) *Onlooker Play* (Pengamat), biasanya tampak pada anak usia dua tahun yang melihat anak usia di atasnya bermain, dan tampak pada anak yang belum kenal dengan anak lain.
- d) *Paralel Play* (Bermain Paralel), tampak pada dua anak yang bermain dengan jenis permainan sejenis dan melakukannya sendiri-sendiri tanpa interaksi dengan sifat egosentrisnya.

- e) *Assosiative Play* (Bermain Asosiatif), tampak pada dua atau lebih anak yang sedang menggambar dan saling komentar dengan warna pensil warna dan sebagainya.
- f) *Cooperative Play* (Bermain Bersama), bermain peran dalam kelompok, misalnya dokter-dokteran, dll.

Puncak bermain anak prasekolah terjadi pada saat bermain pura-pura atau simbolis, seperti pura-pura berbicara ditelepon mainan dan meminum minuman dengan gelas imajiner.

e. Perkembangan Moral

Perkembangan moral berkaitan dengan aturan dan konvensi tentang apa yang harus dilakukan oleh seseorang dalam interaksinya dengan orang lain. Perkembangan moral akan baik apabila anak sudah mampu bernalar atau berpikir menyangkut etika perbuatan, sesuai dengan lingkungan, dan anak merasa bersalah apabila melanggar aturan. Dalam teori perkembangan moral Kohlberg, terdapat 3 tingkatan dan 6 stadium perkembangan moral, yaitu:

- 1) Tingkatan 1: Penalaran moral yang *pra-conventional*, yaitu baik dan buruk diinterpretasikan melalui *reward* dan *punishment*.
 - a. Stadium I: Moralitas heteronom, yaitu tingkah laku dinilai benar jika tidak dihukum, dan sebaliknya).
 - b. Stadium 2: Individualisme, tujuan instrumental dan pertukaran, yaitu anak berpikir jika mereka baik maka orang lain juga akan baik terhadap dirinya.
- 2) Tingkatan II: Penalaran moral yang *conventional*
 - a. Stadium 3: ekspektasi interpersonal mutual, hubungan dengan orang lain, komformitas interpersonal. Anak mengadopsi standar moral orang tua agar dianggap baik oleh orang tua.
 - b. Stadium 4: Moralitas sistem sosial. Penilaian moral didasari oleh pemahaman tentang keteraturan dimasyarakat. Misalnya: dalam berkomunitas harus dilindungi hukum yang berlaku untuk anggotanya.

3) Tingkatan III: Penalaran moral yang *post-conventional*

- a. Stadium 5: Kontrak atau utilitas sosial dan hak individu. Pada tahap ini individu bernalar bahwa nilai, hak dan prinsip lebih utama dari pada hukum.
- b. Stadium 6: Prinsip etis universal. Ketika dihadapkan dengan pertentangan antara hukum dan hati nurani, individu akan mengikuti hati Nurani walaupun dengan resiko.

Perkembangan moral anak usia dini menurut teori perkembangan moral Kohlberg berada pada tahap pra-operasional. Anak akan secara otomatis mengikuti peraturan tanpa menilai dan menganggap orang dewasa yang berkuasa. Sehingga anak bernalar bahwa anak benar jika tidak dihukum oleh orang dewasa, dan sebaliknya.

f. Perkembangan Agama

Perkembangan agama anak pada usia dini menurut Hurlock, yaitu keingintahuan anak tentang masalah agama semakin besar dan anak senang mengajukan banyak pertanyaan dan anak akan menerima jawaban tanpa ragu. Konsep anak tentang agama adalah realistik, yaitu anak menafsirkan apa yang didengar dan dilihat sesuai dengan apa yang sudah diketahui. Misalnya: Tuhan berambut panjang dan berjenggot, malaikat bersayap putih, surga adalah tempat dimana semua keinginan dapat terpenuhi.

Minat anak pada agama bersifat egosentris , contoh: anak berpikir bahwa Santa Klaus akan membawakan semua yang diinginkan. Anak juga berada pada tahapan dongeng, anak menerima semua keyakinan dengan unsur yang tidak nyata. Anak sangat tertarik dengan ibadah yang dilakukan oleh orang dewasa sehingga anak akan merasa sangat senang jika dilibatkan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan penelitian

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah teknik mengumpulkan data secara sistematis, mengurutkan data yang sudah ada sesuai dengan kategori tertentu, lalu mendeskripsikan dan menginterpretasikan data yang diperoleh melalui wawancara, observasi dan dokumentasi.⁴⁶ Dalam hal ini, peneliti bermaksud untuk mendapatkan data secara lengkap tentang Upaya Orang Tua dalam Mengatasi Problematika Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini di Desa Sidamulya RT. 05 RW. 05 Kecamatan Kemranjen Kabupaten Banyumas.

B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan studi kasus, yaitu penelitian yang terikat pada konteksnya. Maksudnya, semua rancangan studi kasus dalam penelitian kualitatif bersifat kontekstual, yaitu penelitian yang mendasarkan kajiannya pada sifat kekhususan, dan sama sekali tidak ada usaha pemikiran untuk melakukan generalisasi terhadap konklusi penelitian.⁴⁷ Maka dari itu, peneliti mendeskripsikan keadaan atau gambaran fakta-fakta hasil penelitian tentang Upaya Orang Tua dalam Mengatasi Problematika Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini di Desa Sidamulya RT. 05 RW. 05 Kecamatan Kemranjen Kabupaten Banyumas.

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat objek penelitian yang diteliti, dimana peneliti mendapatkan informasi atau data untuk dianalisis menjadi sebuah hasil penelitian. Lokasi penelitian ini berada di Desa Sidamulya RT. 05 RW. 05 Kecamatan Kemranjen Kabupaten Banyumas.

⁴⁶ Abdul Manab. *Pendekatan Penelitian Pendekatan Kualitatif*. (Yogyakarta: KALIMEDIA, 2015). Hlm. 4-6

⁴⁷ Farida Nugrahani. *Metode Penelitian Kualitatif*. (Solo: Cakra Books, 2014). Hlm. 92

D. Objek dan Subjek Penelitian

Dalam pendekatan penelitian terdapat dua hal yaitu objek penelitian dan subjek penelitian. Objek penelitian merupakan apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Sedangkan subjek penelitian adalah yang dituju untuk diteliti yang merupakan orang yang merespon atau menjawab pertanyaan atau yang disebut dengan responden.⁴⁸ Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian yaitu Upaya Orang Tua dalam Mengatasi Problematika Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini di Desa Sidamulya RT. 05 RW. 05 Kecamatan Kemranjen Kabupaten Banyumas. Sedangkan subjek penelitian dalam penelitian ini yaitu orangtua anak usia dini yang menggunakan *gadget*. Peneliti mengambil 5 subjek orangtua dari anak usia dini dengan nama yang diinisialkan di Desa Sidamulya RT. 05 RW. 05 Kecamatan Kemranjen Kabupaten Banyumas dengan kriteria yang telah ditentukan, yaitu A, B, C, D, dan E.

E. Sumber Data

1. Sumber data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data pada pengumpul data.⁴⁹ Pada penelitian ini yang menjadi sumber primer adalah orangtua anak usia dini yang menggunakan *gadget* dengan dampingan orangtuanya di Desa Sidamulya RT. 05 RW. 05 Kecamatan Kemranjen Kabupaten Banyumas.
2. Sumber data sekunder adalah sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen.⁵⁰ Dari penelitian ini yang menjadi sumber data sekunder dari sumber data primer yaitu anggota keluarga yang dekat dengan sumber data primer. Sumber data lainnya yaitu beberapa sesepuh dari Desa Sidamulya untuk mendapatkan informasi mengenai sejarah lokasi penelitian, dikarenakan menurut peneliti data dari desa yang kurang lengkap.

F. Metode Pengumpulan Data

1. Wawancara

⁴⁸ Sudiono. *Pendekatan Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2007). Hlm. 2

⁴⁹ Ajat Rukajat. *Pendekatan Penelitian Kualitatif (Qualitative Research Approach)*. (Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2018). Hlm. 32

⁵⁰ Ajat Rukajat. *Pendekatan Penelitian Kualitatif* Hlm. 32

Wawancara yaitu sebuah percakapan antara dua orang atau lebih, yang pertanyaanya diajukan oleh peneliti kepada subjek atau sekelompok subjek penelitian untuk dijawab.⁵¹

Dalam penelitian ini peneliti akan mewawancarai orang tua dari masing-masing anak usia dini yang menggunakan *gadget* untuk mengetahui Upaya Orang Tua dalam Mengatasi Problematika Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini di Desa Sidamulya RT. 05 RW. 05 Kecamatan Kemranjen Kabupaten Banyumas.

2. Observasi

Observasi merupakan satu kegiatan ilmiah yang nyata berdasarkan fakta-fakta lapangan maupun non lapangan, melalui pengalaman panca indera tanpa menggunakan manipulasi apapun. Observasi bertujuan untuk mendeskripsikan, dalam penelitian kualitatif digunakan untuk melahirkan teori dan hipotesis, berbeda dalam penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk menguji teori dan hipotesis.⁵² Dalam penelitian ini peneliti melakukan pengamatan pada orangtua dan anak usia dini yang telah dipilih sebagai subjek yang menggunakan *gadget* dalam kesehariannya.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengumpulan data dengan melihat atau mencatat suatu laporan yang sudah tersedia. Hal ini dilakukan dengan melihat dokumen resmi, seperti: catatan, atau buku peraturan dan lain sebagainya. Dokumen dipergunakan dalam penelitian untuk mendapatkan data data yang sifatnya pribadi ataupun formal.⁵³ Dalam penelitian ini, dokumentasi digunakan untuk memperoleh data resmi tentang lingkungan

⁵¹ Sudirman Danim. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Bandung: Pustaka Setia, 2002). Hlm. 130

⁵² Hasyim Hasanah. Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial). *Jurnal at-Taqddum*. Volume 8, No. 1. (Semarang: Universitas Islam Semarang, 2016). Hlm. 25

⁵³ Arum Nurcahya. Konsep dan Penyesuaian Diri Perempuan dalam Pernikahan Perjuduhan (Studi pada Ibu Sa). *Skripsi*. (Purwokerto: Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam IAIN Purwokerto, 2018). Hlm. 56

yang subjek tinggal, yaitu Pemerintah Desa Sidamulya Kecamatan Kemranjen Kabupaten Banyumas.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan menyederhanakan data dan penyajian data dengan mengelompokannya dalam suatu bentuk yang mudah dibaca dan dipahami oleh pembaca.⁵⁴ Analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan data, mengorganisasikan data, menjadikan satuan yang dapat dikelola, menemukan apa yang dipelajari dan menemukan suatu hal baru untuk diceritakan kepada orang lain.⁵⁵ Miles dan Huberman menyatakan bahwa analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus. Berikut tahapan dalam menganalisis menurut Miles dan Huberman.⁵⁶

1. Reduksi Data

Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan berbagai macam teknik dan berlangsung secara berulang-ulang sehingga diperoleh data sangat banyak dan kompleks. Oleh karena itu, peneliti perlu melakukan analisis dengan cara reduksi data. Reduksi data yaitu membuat rangkuman, memilih tema, membuat kategori dan pola tertentu sehingga memiliki makna. Reduksi data merupakan bentuk analisis untuk mempertajam, memilih, memfokuskan, membuang dan menyusun data ke arah pengambilan keputusan.

2. Penyajian Data

Penyajian data dalam penelitian kualitatif dilakukan dalam bentuk ikhtisar, bagan, hubungan antar kategori, pola dan lain-lain sehingga mudah dipahami pembaca. Data yang telah tersusun secara sistematis akan memudahkan pembaca memahami konsep, kategori serta hubungan dan perbedaan masing-masing pola.

3. Penarikan Kesimpulan

⁵⁴ Ulber Silalahi. *Metode Penelitian Sosial*. (Bandung: PT Refika Aditama, 2009). Hlm.284

⁵⁵ Lexy J Moleong. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016). Hlm. 284

⁵⁶ Helaludin dan Hengki Wijaya. *Analisis Data Kualitatif: Sebuah Tinjauan Teori & Praktik*. (Makassar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffaray, 2019). Hlm. 123-124

Dalam penelitian kualitatif, kesimpulan awal bersifat sementara, sehingga dapat berubah jika didukung bukti yang kuat. Kesimpulan penelitian harus dapat memberikan jawaban atas rumusan masalah.



BAB IV

GAMBARAN UMUM DAN PENYAJIAN DATA

A. Gambaran Umum Desa Sidamulya

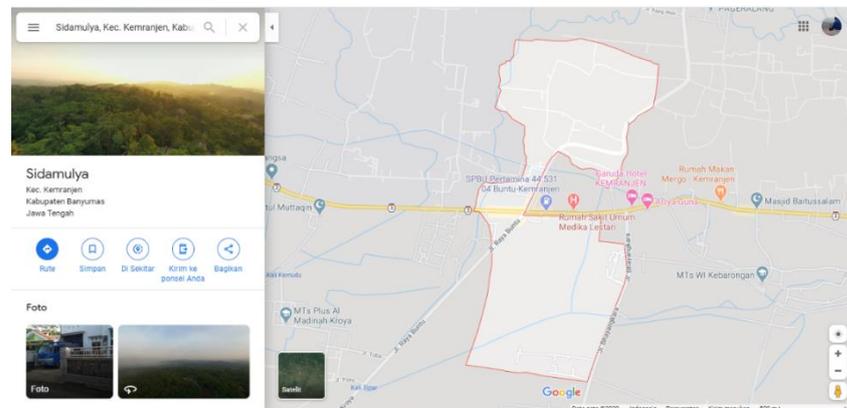
1. Sejarah Desa Sidamulya

Pada zaman dahulu sekitar tahun 1932, Desa Sidamulya merupakan desa yang berbatasan dengan Kabupaten Cilacap. Desa Sidamulya dahulunya bernama Desa Buntu yang merupakan desa gabungan antara desa yang berbatasan dengan Kabupaten Banyumas dan Kabupaten Cilacap. Namun, hal tersebut membuat birokrasi diantara keduanya buruk, sehingga desa yang berada diwilayah Kabupaten Banyumas memilih untuk membuat nama desa sendiri yaitu Desa Sidamulya. Sidamulya merupakan gabungan dari dua kata Bahasa Banyumas yaitu *sida* yang artinya jadi dan *mulya* yang artinya mulia. Maksudnya yaitu Desa Sidamulya diharapkan mampu menjadi desa yang terhormat dan mampu melayani serta mensejahterakan penduduknya.⁵⁷

Berdasarkan data desa, Desa Sidamulya bermula dari cerita nenek moyang secara turun menurun, yang dahulu dikenal dengan nama Buntu. Dinamakan Buntu karena desa ini merupakan lokasi terakhir arah dari Banyumas ke selatan. Dahulu, sebelum menjadi jalan besar arah keselatan, timur dan barat berupa rawa.

Sidamulya adalah salah satu desa yang terletak di Kecamatan Kemranjen Kabupaten Banyumas, dengan luas wilayah 215,140 ha. Adapun peta Desa Sidamulya Kecamatan Kemranjen Kabupaten Banyumas sebagai berikut:

⁵⁷ Wawancara dengan sesepuh Desa Sidamulya, Pak H. L Purnomo pada tanggal 8 Juli 2020 pukul 20.00



Gambar. 1

Berdasarkan data dari Pemerintah Desa Sidamulya, Desa Sidamulya terbagi atas 5 Rukun Tetangga (RT) dan 24 Rukun Warga (RW) dengan jumlah penduduk 4.713. Secara umum, profesi penduduk Desa Sidamulya merupakan buruh, walaupun hal ini tidak sesuai dengan luas wilayah desa yang sebagian besar merupakan lahan persawahan, yaitu 115,555 ha.

Desa Sidamulya terbagi menjadi 3 dusun yang terdiri dari beberapa Gerumbul, yaitu Gerumbul Kejabur, Gerumbul Bonjokmangir, Gerumbul Gemawang, Gerumbul Tegong, Gerumbul Bonjokmangir. Gerumbul Bonjokmangir merupakan wilayah Desa Sidamulya RT 05 RW 05 dengan jumlah penduduk terbanyak, yaitu 311 jiwa yang 60 jiwa diantaranya merupakan anak dengan usia 0-9 tahun.⁵⁸ Menurut sesepuh, Gerumbul Bonjokmangir merupakan desa *dherik* (istilah Jawa) yang artinya desa yang cocok digunakan untuk ternak hewan seperti kerbau, kambing, ayam dan lain sebagainya. Gerumbul Bonjokmangir merupakan gabungan 2 kata yaitu Bonjok dan Mangir. Bonjok berarti daerah dataran tinggi yang berada diperbatasan desa yang terlihat dari pusat desa, sedangkan Mangir merupakan nama dari sebuah pohon. Maksudnya, dahulu ada seseorang yang sedang dalam perjalanan dari timur menuju barat. Seseorang tersebut berhenti dan beristirahat dibawah pohon mangir yang berada di Gerumbul

⁵⁸ Rencana Pembangunan Desa Jangka Menengah Desa (RPJMDes) Desa Sidamulya Kecamatan Kemranjen Kabupaten Banyumas Tahun Anggaran 2020-2025. Hlm. 3-9

Bonjokmangir. Namun, seseorang tersebut menghilang dan sampai sekarang belum ditemukan, oleh karena itu orang dahulu yang berada di Gerumbul Bonjokmangir menyebut dan memberi nama Gerumbul Bonjokmangir.⁵⁹

2. Visi dan Misi Desa Sidamulya⁶⁰

a. Visi

Terwujudnya masyarakat Desa Sidamulya sebagai desa yang mandiri, untuk mencapai masyarakat yang sehat, cerdas dan lebih sejahtera serta melayani masyarakat.

b. Misi

1. Membangun dan meningkatkan hasil pertanian dengan jalan penataan pengairan, perbaikan jalan sawah/jalan usaha tani, pemupukan, dan pola tanam yang baik.
2. Meningkatkan pelayanan masyarakat serta terpadu dan serius.
3. Penataan saluran irigasi secara rutin untuk mencukupi kebutuhan pertanian.
4. Menumbuhkembangkan Kelompok Tani dan Gabungan Kelompok Tani (GAPOKTAN) serta bekerja sama dengan HIPPA untuk memfasilitasi kebutuhan petani.
5. Menumbuhkembangkan Usaha Kecil dan Menengah (UKM).
6. Menghidupkan Kembali kegiatan-kegiatan kepemudaan dan organisasi kepemudaan dengan menumbuhkan kembali Karang Taruna baik rayon maupun subrayon.
7. Meningkatkan pembangunan infrastruktur yang mendukung perekonomian desa seperti jalan, jembatan serta infrastruktur strategis lainnya.

⁵⁹ Wawancara dengan sesepuh Gerumbul Bonjokmangir, Mbah Polisi pada tanggal 4 Juli 2020 pukul 17.00

⁶⁰ Rencana Pembangunan Desa Jangka Menengah Desa Hlm. 19-20

8. Meningkatkan pembangunan dibidang kesehatan untuk mendorong derajat kesehatan masyarakat agar dapat bekerja lebih optimal dan memiliki harapan hidup yang lebih panjang.
9. Meningkatkan pembangunan dibidang pendidikan untuk peningkatan kualitas sumber daya manusia agar memiliki kecerdasan dan daya saing yang lebih baik.
10. Meningkatkan pembangunan ekonomi dengan mendorong semakin tumbuh dan berkembangnya pembangunan dibidang pertanian dalam arti luas, industri, perdagangan dan pariwisata.
11. Menciptakan tata kelola pemerintahan yang baik (*good governance*) berdasaran demokratisasi, transparansi, penegakan hukum, berkadilan, kesetaraan gender dan mengutamakan pelayanan kepada masyarakat.
12. Mengupayakan pelestarian sumber daya alam untuk memenuhi kebutuhan dan pemerataan pembangunan guna meningkatkan perekonomian.

B. Penyajian Data Penelitian

1. Data Subjek Penelitian

a. Subjek I

Nama panggilan : A

Umur : 4 tahun

Jenis kelamin : Laki-laki

Subjek A mulai mengenal *gadget* saat berumur 2 tahun. Jenis *gadget* yang digunakan yaitu tablet, yang merupakan milik subjek A yang diberikan oleh orang tuanya. Alasan orang tua memberikan *gadget* sendiri kepada anaknya yaitu untuk memberikan pengetahuan melalui *gadget* dan untuk membuat anak tidak rewel. Aplikasi yang sering dibuka oleh subjek A yaitu *youtube* dengan durasi >2 jam setiap harinya. Subjek A dapat mengurangi penggunaan gadget ketika berumur 3 tahun.

Durasi penggunaan *gadget* subjek A saat ini yaitu <1 jam. Adapun kondisi subjek A saat ini yaitu:

1) Fisik

Kondisi fisik subjek A saat ini baik, ukuran tubuhnya sudah proporsional sehingga mempermudah aktivitas sehari-harinya, seperti bergerak, berlari, bermain dengan teman-temannya, bersepeda, dan lain sebagainya.

2) Kognitif

Kognitif subjek A ditandai dengan kreativitas anak, yaitu mewarnai gambar tanpa melewati batas garis, menyusun *puzzle*. Selain itu kognitif subjek A ditandai dengan keingintahuan subjek terhadap suatu hal dengan menanyakan berbagai pertanyaan kepada orang dewasa yang disekitarnya.

3) Bahasa

Perkembangan bahasa subjek A terlihat pada kosa kata subjek A yang banyak dan sudah dapat mengucapkan kata dengan jelas. Selain itu, subjek A sudah dapat mengucapkan kalimat yang didalamnya mengandung kata penghubung, kata depan, seperti kata didalam, yang, pada dan lain sebagainya. Subjek A juga sudah dapat memahami makna dari suatu kata atau kalimat, sehingga subjek A dapat berbicara dengan lawan bicaranya yang sudah dewasa.

4) Sosial-Emosional

Saat ini subjek A sudah dapat bersosialisasi dengan lingkungannya dan teman-temannya dibandingkan dahulu. Sedangkan tingkat emosi subjek A cenderung tinggi, terutama terhadap teman bermainnya, hal ini dikarenakan subjek A belum terbiasa dengan temanya.

5) Moral

Perkembangan moral subjek A ditandai dengan kepatuhan seorang anak dengan perintah ayahnya. Subjek A akan mengerti

bahwa salah jika dia dimarahi ayahnya, sedangkan benar jika dia tidak dimarahi oleh ayahnya.

6) Agama

Perkembangan agama subjek A ditandai dengan kegiatan mengikuti ibunya ke tempat ibadah dan meniru ibunya yang sedang beribadah dengan gerakan sebisanya.

b. Subjek II

Nama panggilan : B

Umur : 3 tahun

Jenis kelamin : Laki-laki

Subjek B mulai mengenal *gadget* saat berumur 1 tahun 5 bulan. Jenis *gadget* yang digunakan yaitu *smartphone*, yang merupakan milik subjek B yang diberikan oleh orang tuanya. Alasan orang tua memberikan *gadget* sendiri kepada anaknya yaitu untuk memberikan pengetahuan melalui *gadget* dan untuk membuat anak mau makan. Aplikasi yang sering dibuka oleh subjek B yaitu *youtube* dengan durasi \pm 5 jam setiap harinya. Subjek B dapat mengurangi penggunaan gadget ketika berumur 2 tahun 5 bulan. Adapun kondisi subjek B saat ini yaitu:

1) Fisik

Fisik subjek B berkembang baik, hal tersebut terlihat dari tubuhnya yang proporsional, yang membuat subjek B dapat menggunakan seluruh tubuhnya secara maksimal untuk bergerak dengan aktif.

2) Kognitif

Perkembangan kognitif subjek B ditandai dengan pemikiran-pemikiran kreatifnya, yaitu menggunakan barang yang ada disekitarnya sebagai alat untuk bermain dengan sesuka hatinya. Subjek B juga akan melakukan sesuatu hal yang dia anggap menarik perhatian orang lain disekitarnya.

3) Bahasa

Subjek B sangat mudah mendapatkan kosa kata baru, baik dari lingkungan teman bermain atau dari apa yang dia tonton. Subjek B mudah dalam meniru bahasa yang didupakannya dan mengucapkaa berulang-ulang disuatu waktu.

4) Sosial-Emosional

Subjek B dalam bersosialisasi belum maksimal, hal ini dikarenakan subjek B baru mulai mengenal lingkungan luar, sehingga perlu beradaptasi dengan lingkungan luar rumahnya. Oleh karena itu, emosi subjek B naik turun terhadap orang baru.

5) Moral

Subjek memahami jika sesuatu yang salah adalah dimarahi oleh orang yang lebih dewasanya, namun subjek B dengan sifat egosentrisnya, tidak memperdulikan hal itu dan tetep melakukannya lagi.

6) Agama

Subjek B sudah mulai tertarik dengan agama, hal tersebut ditandai dengan hafalan doa pendek dan mengikuti kegiatan beribadah kakaknya.

c. Subjek III

Nama panggilan : C

Umur : 4 tahun

Jenis kelamin : Laki-laki

Subjek C mulai mengenal *gadget* saat berumur 2 tahun. Jenis *gadget* yang digunakan yaitu *smartphone* dan Tv. Alasan orang tua memperbolehkan anak menggunakan *gadget* sendiri yaitu untuk mengenalkan hal-hal baru melalui *gadget*. Aplikasi yang sering dibuka oleh subjek C di *smartphone* yaitu *youtube* sedangkan jika Tv, subjek C menonton film Upin Upin/Ultramen dengan durasi >1 jam pada masing-masing *gadget* setiap harinya. Subjek C dapat mengurangi penggunaan *gadget* ketika berumur 3 tahun 10 bulan.. Adapun kondisi subjek C saat ini yaitu:

1) Fisik

Perkembangan fisik subjek C terlihat baik, tubuhnya yang sudah proporsional membuat anak bergerak secara leluasa dan sangat aktif.

2) Kognitif

Subjek C memiliki banyak mainan anak-anak, yang membuat anak memiliki pemikiran kreatif dalam memainkan mainan yang dimilikinya. Selain itu, subjek C juga dapat mengubah barang yang ada disekitarnya menjadi permainan dengan imajinasinya sendiri untuk mendapatkan perhatian dari orang yang ada disekitarnya.

3) Bahasa

Subjek C mudah menerima stimulus dari apa yang ditonton, salah satunya yaitu bahasa. Subjek C saat berbicara cenderung menggunakan bahasa seperti yang ditontonya.

4) Sosial-Emosional

Subjek C tidak mudah bersosialisasi dengan orang lain, subjek C hanya mau berelasi dengan beberapa temannya saja, begitupun dengan orang dewasa disekitarnya. Hal itu membuat emosi subjek C tinggi jika ada orang lain yang dia anggap mengganggu.

5) Moral

Perkembangan moral subjek C ditandai dengan pemahaman atau penalaran anak terhadap sesuatu yang baik dan sesuatu yang buruk. Subjek C akan menganggap seseorang baik jika memberikan sesuatu kepadanya maka dia akan menerinya, namun jika tidak memberikan apapun dia tidak menerimanya bahkan tidak meresponnya.

6) Agama

Subjek C sudah mulai tertarik kepada agamanya yang ditandai dengan berdoa saat anak akan makan. Selain itu, subjek C

tertarik dan mengikuti kegiatan beribadah yang dilakukan oleh orang yang ada dirumahnya ataupun orang lain.

d. Subjek IV

Nama panggilan : D

Umur : 5 tahun

Jenis kelamin : Laki-laki

Subjek D mulai mengenal *gadget* saat berumur 2 tahun. Jenis *gadget* yang digunakan yaitu Tv. Alasan orang tua memperbolehkan anak menggunakan *gadget* sendiri yaitu untuk meningkatkan keaktifan anak dan merangsang otak anak dalam mengenal hal yang baru. Orang tua memberikan chanel yang betemakan pendidikan anak. Durasi subjek D dalam menonton Tv hampir 12 jam setiap harinya. Subjek D dapat mengurangi menonton Tv saat berumur 5 tahun. Adapun kondisi subjek D saat ini yaitu:

1) Fisik

Fisik subjek D bertumbuh dengan baik, namun subjek D memiliki bentuk kepala yang lebih besar dibandingkan anak-anak seumurannya subjek D. Namun, hal itu tidak berpengaruh terhadap gerak aktifnya.

2) Kognitif

Perkembangan kognitif subjek D ditandai dengan kemampuan untuk menyesuaikan ide, penalaran, pemikiran dan lain sebagainya dalam bermain secara leluasa dengan teman-teman seumurannya.

3) Bahasa

Perkembangan bahasa subjek D berkembang baik, yang ditandai dengan pengucapan huruf, kata dan kalimat yang jelas. Selain itu penguasaan makna kata atau kalimat subjek D baik yang ditandai dengan percakapan ringan dengan orang dewasa yang ada disekitarnya.

4) Sosial-Emosional

Perkembangan sosialisasi subjek D saat ini berkembang sangat baik, subjek D mampu untuk bermain sendiri dengan teman-temannya. Sosialisasi subjek D membuat perkembangan emosionalnya berkembang baik juga, sebagai contoh yaitu subjek D mampu mengendalikan emosinya.

5) Moral

Subjek D memahami bahwa jika seseorang yang baik terhadapnya maka dia juga akan baik terhadap orang yang baik tersebut. Subjek D akan meniru perbuatan yang baik ataupun buruk seseorang terhadapnya.

6) Agama

Rumah subjek D berada disamping tempat ibadah yang membuatnya sangat tertarik dengan agama. Subjek D mengikuti dan meniru orang tua atau anggota keluarganya ketika melakukan ibadah beragama.

e. Subjek V

Nama panggilan : E

Umur : 4 tahun

Jenis kelamin : Perempuan

Subjek E mulai mengenal *gadget* saat berumur 2 tahun. Jenis *gadget* yang digunakan yaitu *smartphone* dan Tv. Alasan orang tua memperbolehkan anak menggunakan *gadget* sendiri kepada yaitu untuk membuat anak mudah makan dan untuk membuat anak tidak rewel. Aplikasi yang sering dibuka oleh subjek E yaitu *youtube* dan aplikasi pendidikan, sedangkan chanel Tv yang sering ditonton anak yaitu chanel dengan program anak. Durasi subjek E dalam menggunakan *smartphone* yaitu ± 2 jam setiap harinya, sedangkan durasi anak dalam menonton Tv hampir ± 5 jam. Subjek E dapat mengurangi penggunaan gadget ketika berumur 4 tahun. Adapun kondisi subjek E saat ini yaitu:

1) Fisik

Subjek E memiliki fisik yang proporsional, antara tangan, kepala dan anggota tubuh yang lain serta badan seimbang, sehingga membuat subjek E sangat leluasa dalam bergerak.

2) Kognitif

Perkembangan kognitif ditandai dengan pemikirannya tentang sesuatu yang ingin diketahui, yang ditunjukkan dengan pertanyaan-pertanyaan tentang sesuatu yang ingin subjek E tau kepada orang dewasa yang ada disekitarnya.

3) Bahasa

Perkembangan bahasa subjek E berkembang secara lambat, hal ini ditunjukkan oleh pengucapan beberapa huruf yang tidak sempurna, yaitu huruf R, J, dan S.

4) Sosial-Emosional

Saat ini subjek E dapat bersosialisasi dengan teman-temannya disekitarnya, namun karena subjek merupakan anak perempuan, ibunya selalu mengawasi saat subjek E bermain dengan teman-temannya. Namun, hal tersebut tidak membuat subjek E terbebani dan tetap dapat mengeksplor dunia luar bersama teman-temannya.

5) Moral

Subjek E menganggap sesuatu yang baik jika ibunya atau orang disekitarnya tidak memarahinya. Sesuatu yang salah yaitu jika dia dimarahi oleh ibunya atau orang dewasa disekitarnya.

6) Agama

Subjek E kurang tertarik terhadap agama, hal tersebut terjadi karena anggota keluarga yang berada dirumahnya jarang mecontohkan aktifitas atau kegiatan beribadah didalam rumahnya. Subjek E hanya mengikuti teman-temannya saat melakukan kegiatan beragama, seperti TPQ.

2. Problematika Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia di Desa Sidamulya RT. 05 RW. 05 Kecamatan Kemranjen Kabupaten Banyumas

Proses perkembangan seorang manusia terdapat hambatan sehingga menimbulkan suatu permasalahan-permasalahan (problematika) yang dialami dalam mencapai suatu perkembangan. Perkembangan pada manusia dimulai sejak manusia masih didalam kandungan seorang ibu sampai akhir hidupnya didunia nanti. Menurut Sunrock, tahapan perkembangan kehidupan manusia dimulai dari masa prenatal (sejak konsepsi sampai dengan kelahiran) – masa bayi – masa kanak-kanak – masa remaja – masa dewasa – masa usia pertengahan – masa tua (usia lanjut).⁶¹

Perkembangan manusia berkembang secara signifikan terjadi ketika masa kanak-kanak, baik perkembangan fisik, bahasa, kognitif, sosio-emosional, moral, dan agama. Masa kanak-kanak merupakan awal anak menunjukkan kreatif dalam bermain, berimajinasi, dan berfikir. Masa kanak-kanak merupakan *golden age*, sehingga sangat membutuhkan stimulus yang tepat dari orang tua dan orang dewasa disekitarnya. Proses perkembangan anak pada masa kanak-kanak dipengaruhi oleh banyak hal, salah satu pengaruh dalam perkembangan anak dizaman yang modern seperti saat ini adalah teknologi. Salah satu teknologi yang sangat populer dikalangan masyarakat saat ini adalah *gadget*.

Gadget merupakan salah satu teknologi masa kini yang dapat membantu manusia dalam setiap aktifitasnya. *Gadget* seharusnya digunakan oleh orang dewasa karena dalam penggunaannya membutuhkan pemahaman dan keterampilan. Namun, saat ini penggunaan *gadget* sudah merambah pada anak-anak. Penggunaan *gadget* pada anak-anak dapat menimbulkan pengaruh positif dan negatif. Pengaruh negatif *gadget* pada anak akan memunculkan problematika dalam perkembangan anak.

Penggunaan *gadget* sudah merambah ke desa, salah satunya yaitu di Desa Sidamulya RT. 05 RW. 05 Kecamatan Kemranjen Kabupaten

⁶¹ Christiana Hati Soetjningsih. *Perkembangan Anak*Hlm. 19

Banyumas. Penggunaan *gadget* di lingkup RT ini hampir setiap kepala keluarga memiliki dan menggunakan *gadget*. *Gadget* tersebut digunakan tidak hanya oleh orang tua atau orang dewasa saja, namun digunakan oleh anaknya yang masih berusia dini. Hal tersebut membuat sebagian orang tua khawatir terhadap perkembangan anak yang terhambat dengan keberadaan *gadget*, sehingga menjadi problematika bagi masing-masing orang tua. Adapun problematika yang dirasakan oleh orang tua dari subjek penelitian di Desa Sidamulya RT 05 RW 05 Kecamatan Kemranjen Kabupaten Banyumas:

a. Subjek A

Problematika yang dirasakan oleh orang tua subjek A, sebagai berikut:

- 1) Anak menjadi susah makan.
- 2) Emosi anak tidak terkendali
- 3) Anak menjadi susah mandi.
- 4) Sering keluar air mata.

Pernyataan dari orang tua subjek A saat diwawancarai:

“Yang jelas ya susah makanya, terus kadang disuruh berhenti main tabletnya ngga mau, anak-anak si. Kalo marah si engga, cuma ya susah dibilangin. Kepenginya nonton *Youtube* terus. Terus kalo disuruh mandi nanti-nanti, gitu”⁶²

“.....kalo dulu kan lama tuh, sampe matanya rembeng. Rembeng itu keluar air matanya gitu soalnya tablet si, kan layarnya lebar”⁶³

b. Subjek B

Problematika yang dirasakan oleh orang tua subjek B, sebagai berikut:

- 1) Emosi negatif anak tidak terkendali
- 2) Mata anak sering berkedip

Pernyataan dari Ibu dan Budhe subjek B saat diwawancarai:

⁶² Wawancara dengan orang tua subjek A pada tanggal 27 Juni 2020 pukul 10.00

⁶³ Wawancara dengan orang tua subjek A pada tanggal 27 Juni 2020 pukul 10.00

“Kalo menurut saya dia itu jadi sering emosian, kaya apa-apa tuh suka *lah lah* gitu lah. Terus matanya itu terlihat cape gitu kedip-kedip yang kaya tadi kata ibunya itu.”⁶⁴

c. Subjek C

Problematika yang dirasakan oleh orang tua subjek C, sebagai berikut:

- 1) Meniru adegan berkelahi
- 2) Meniru bahasa asing

Pernyataan dari Ibu subjek C saat diwawancarai:

“Yang saya rasakan ketika anak sudah tau, bisa dan paham dengan *gadget*, dia jadi meniru adegan apa saja yang ada diTv kaya bahasanya, ya berkelahnya ya apapun yang dianggapnya menarik akan ditiru sama dia. Misalnya kalo dia lagi main sama temenya tiba-tiba dia inget sama adegan jurus dalam berkelahi yang pernah ditontonnya diTv atau diHP dia akan mempraktekan kepada teman bermainnya. Terus bahasanya juga jadi make bahasa yang ada ditontonnya, plus nadanya juga, jarang pake bahasa jawa ngapak kaya kita.”⁶⁵Subjek D

Problematika yang dirasakan oleh orang tua subjek D, sebagai berikut:

- 1) Kurang respon dengan orang lain
- 2) Tidak dapat bergaul dengan teman seumurnya.

Pernyataan dari Ayah subjek D saat diwawancarai:

“Anaknya jadi kurang merespon saat dipanggil atau diperintah, terus dulu susah banget buat merespon orang baru, terus tidak bergaul dengan teman-temannya....”⁶⁶

d. Subjek E

Problematika yang dirasakan oleh orang tua subjek E, sebagai berikut:

- 1) Matanya merah
- 2) Susah makan
- 3) Tidak bergaul dengan teman seumurnya

⁶⁴ Wawancara dengan orang tua subjek B pada tanggal 27 Juni 2020 pukul 19.20

⁶⁵ Wawancara dengan orang tua subjek C pada tanggal 27 Juni 2020 pukul 17.00

⁶⁶ Wawancara dengan orang tua subjek D pada tanggal 23 Juni 2020 pukul 17.00

4) Tidak fokus saat mengaji

Pernyataan dari Ibu subjek E saat diwawancarai:

“...kalo dia lagi main HP ya itu matanya merah terus dikucek-kucek gitu. Terus yang tadinya biar dia gampang makanya palahan jadi susah makan, maunya main HP terus. Terus jadi ngga pernah bergaul sama temen-temenya diluar rumah...”⁶⁷

“...kalo ngaji jadi ngga fokus, matanya jelalatan kemana-mana.”⁶⁸

Tabel 4

No	Subjek	Problematika
1.	A	1. Anak menjadi susah makan 2. Emosi anak tidak terkendali 3. Anak menjadi susah mandi 4. Sering keluar air mata
2.	B	1. Emosi negatif anak tidak terkendali 2. Mata anak sering berkedip
3.	C	1. Meniru adegan berkelahi 2. Meniru bahasa asing
4.	D	1. Kurang respon dengan orang lain 2. Tidak dapat bergaul dengan teman seumurnya.
5.	E	1. Matanya merah 2. Susah makan 3. Tidak bergaul dengan teman seumurnya 4. Tidak fokus saat mengaji

⁶⁷ Wawancara dengan orang tua subjek E pada tanggal 8 Juli 2020 pukul 18.30

⁶⁸ Wawancara dengan orang tua subjek E pada tanggal 8 Juli 2020 pukul 18.30

3. Upaya Orang Tua dalam Mengatasi Problematika Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini di Desa Sidamulya RT 05 RW 05 Kecamatan Kemranjen Kabupaten Banyumas

Upaya merupakan suatu perlakuan yang dilakukan seseorang untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Dalam hal ini, orang tua yang memiliki seorang anak dengan permasalahan atau problematika setelah mengenal dan bisa menggunakan *gadget*, kemudian orang sadar dan langsung melakukan upaya-upaya agar anak dapat mengatasi problematika tersebut. Adapun upaya yang dilakukan untuk mengatasi problematika penggunaan *gadget* oleh orang tua dari subjek penelitian di Desa Sidamulya RT 05 RW 05 Kecamatan Kemranjen Kabupaten Banyumas:

a. Subjek A

Upaya yang dilakukan oleh orang tua A untuk mengatasi problematika subjek A, sebagai berikut:

- 1) Menyita *gadget*
- 2) Menegur dan menasehati anak untuk tidak bermain *gadget*
- 3) Membiasakan anak untuk bermain dengan temanya
- 4) Memberikan permainan anak

Pernyataan dari orang tua subjek A saat diwawancarai:

“...diminta sama saya tabletnya, terus ngga pernah saya kasih lagi tabletnya, saya simpan tabletnya”⁶⁹

“...mau dibilangin, kalo ngga boleh mainan tablet ya ngga mainan. Kalo sama saya juga saya suruh main keluar rumah sama temen-temenya. Terus sekarang mau ke masjid buat ngaji. Sama saya juga saya kasih mainan seperti ini, tulisan papan, poster angka, poster huruf terus buku gambar suruh mewarnai, *puzzle*, kaya gitu itu, jadi anaknya kan sambal belajar, kaya gitu”⁷⁰

b. Subjek B

⁶⁹ Wawancara dengan orang tua subjek A pada tanggal 27 Juni 2020 pukul 10.00

⁷⁰ Wawancara dengan orang tua subjek A pada tanggal 27 Juni 2020 pukul 10.00

Upaya yang dilakukan oleh orang tua B untuk mengatasi problematika subjek B, sebagai berikut:

- 1) Menyembunyikan *gadget*
- 2) Memode pesawat *gadget*
- 3) Menjual *gadget*
- 4) Memberi pengertian pada anak
- 5) Membiarkan anak bersosialisasi dengan lingkungan luar rumah

Pernyataan dari orang tua subjek B saat diwawancarai:

“...ya saya sama ibunya sering ngumpetin hpnya dia, hpnya saya sediri juga biar dia ngga ngambil, saya sendiri juga berusaha buat ngga mainan hap didepan dia. Terus ngemode pesawat hp, soalnya dia ngga tau gimana caranya nyalain datanya lagi, taunya cuma yang data internet itu.”⁷¹

“Ngejual hpnya dia kemaren mba, terus sambil ngasih pengertian biar dia ngga tanya hpnya lagi, dan alhamdulillah anak ngga nanyain, terus ngebiarin anak buat main diluar rumah sama temen-temenya”⁷²

c. Subjek C

Upaya yang dilakukan oleh orang tua C untuk mengatasi problematika subjek C, sebagai berikut:

- 1) Menyembunyikan *gadget* dan bersembunyi saat orang tua menggunakan *gadget*
- 2) Memode pesawat *gadget*
- 3) Memberikan *gadget* saat baterainya sedikit
- 4) Mengajak anak bermain diluar rumah bersama teman-temannya

Pernyataan dari orang tua subjek C saat diwawancarai:

“Ya paling aku umpetin, terus kalo saya mainan HP juga umpet-umpetan, jangan sampe ketauan dia. Terus saya juga inisiatif buat memode-pesawatkan HP, kan dia gak tahu tu cara buat ngaktifinya. Terus juga saya sengaja ngasih HP ke dia kalo baterainya udah sedikit, jadi kan dia main HPnya sebentar. Kalau dulu dia HP tu ngga boleh mati, harus nyala. Terus kalo Tv

⁷¹ Wawancara dengan orang tua subjek B pada tanggal 27 Juni 2020 pukul 19.20

⁷² Wawancara dengan orang tua subjek B pada tanggal 27 Juni 2020 pukul 19.20

paling aku ajak terus main keluar rumah, walaupun dia nolak aku ajak terus sampe sekarang dia udah mau main sendiri”⁷³

d. Subjek D

Upaya yang dilakukan oleh orang tua D untuk mengatasi problematika subjek D, sebagai berikut:

- 1) Mengajak anak untuk bersosialisasi dengan orang lain
- 2) Meneleponi *gadget* yang sedang dipakai anak

Pernyataan dari orang tua subjek D saat diwawancarai:

“...kalo Tv paling saya ajak pergi ke rumah mbahnya suruh main sama ponakan-ponakan, kalo HP paling kita telfon kalo lagi main, terus tak suruh bergaul sama temenya kalo pas temenya main kesini...”⁷⁴

e. Subjek E

Upaya yang dilakukan oleh orang tua E untuk mengatasi problematika subjek E, sebagai berikut:

- 1) Mengajak dan mendampingi anak untuk bermain diluar rumah dengan teman-temannya
- 2) Menyembunyikan *gadget*
- 3) Memberikan mainan-mainan anak

Pernyataan dari orang tua subjek E saat diwawancarai:

“Ya paling saya suruh main keluar rumah sama temen-temenya. Soalnya dia emang jarang banget keluar rumah, main HP atau nonton Tv terus dirumah, ngga pernah main diluar sama temen-temenya. Itu juga ngga langsung mau, susah banget kalo disuruh main keluar, tapi saya paksa-paksa terus saya tunggu dia main dan sekarang udah mau main keluar rumah sendiri. Terus buat biar ngga terlalu sering mainan HP ya saya umpetin HP-nya, saya juga ati-ati kalo main hp biar dia ngga liat, terus saya suruh buat main mainan yang ada dirumah, kaya main masak-masakan, terus saya kasih coret-coretan, buku gambar, biar dia berimajinasi jadi saya belikan mainan-mainan anak”⁷⁵

⁷³ Wawancara dengan orang tua subjek C pada tanggal 27 Juni 2020 pukul 17.00

⁷⁴ Wawancara dengan orang tua subjek D pada tanggal 23 Juni 2020 pukul 17.00

⁷⁵ Wawancara dengan orang tua subjek E pada tanggal 8 Juli 2020 pukul 18.30

Table 5

No	Subjek	Upaya orangtua
1.	A	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyita <i>gadget</i> 2. Menegur dan menasehati anak untuk tidak bermain <i>gadget</i> 3. Membiasakan anak untuk bermain dengan temanya 4. Memberikan permainan anak
2.	B	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyembunyikan <i>gadget</i> 2. Memode pesawat <i>gadget</i> 3. Menjual <i>gadget</i> 4. Memberi pengertian pada anak 5. Membiarkan anak bersosialisasi dengan lingkungan luar rumah
3.	C	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyembunyikan <i>gadget</i> dan bersembunyi saat orang tua menggunakan <i>gadget</i> 2. Memode pesawat <i>gadget</i> 3. Memberikan <i>gadget</i> saat baterainya sedikit 4. Mengajak anak bermain diluar rumah bersama teman-temanya
4.	D	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengajak anak untuk bersosialisasi dengan orang lain 2. Meneleponi <i>gadget</i> yang sedang dipakai anak
5.	E	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengajak dan mendampingi anak untuk bermain diluar rumah dengan teman-temanya 2. Menyembunyikan <i>gadget</i> 3. Memberikan mainan-mainan anak

C. Pembahasan

1. Problematika Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini

Berdasarkan teori yang telah dijelaskan dalam Bab II, ketika anak usia dini menggunakan *gadget* secara berlebihan, maka dalam segi perkembangan psikologisnya akan banyak terganggu, seperti:⁷⁶

- a. Perkembangan fisik-motorik yang seharusnya anak berkembang aktif dan kreatif namun karena lebih asyik bermain dengan *gadget*-nya perkembangan fisik-motorik terhambat, anak menjadi malas dan lambat bergerak. Ketika anak terlalu lama didepan layar dengan penerangan cahaya yang tidak baik akan menyebabkan gangguan atau kelelahan penglihatan.⁷⁷ Dampak negatif penggunaan *gadget* berlebihan pada perkembangan fisik anak terlihat oleh subjek A, B dan E, yaitu mata anak menjadi sering keluar air mata, sering berkedip dan berwarna merah. Hal tersebut diungkapkan orang tua subjek A, B dan E saat diwawancarai:

“.....kalo dulu kan lama tuh, sampe matanya rembeng. Rembeng itu keluar air matanya gitu soalnya tablet si, kan layarnya lebar”⁷⁸

matanya itu terlihat cape gitu kedip-kedip yang kaya tadi kata ibunya itu.”⁷⁹

“...kalo dia lagi main HP ya itu matanya merah terus dikucek-kucek gitu.”⁸⁰

- b. Perkembangan kognitif, anak menjadi kurang peka terhadap lingkungan karena sibuk dengan *gadget*. Gangguan pada perkembangan kognitif anak tersebut yang diakibatkan oleh penggunaan *gadget* secara berlebihan terjadi pada subjek A, D dan E. Hal tersebut diungkapkan oleh orang tua subjek pada saat diwawancarai.

⁷⁶ Dina Kusuma Wardhani. Pengaruh *Gadget* terhadap PerkembanganHlm. 139

⁷⁷ Afnilia Yulaihah. Hubungan Perilaku Penggunaan *Gadget*Hlm. 12

⁷⁸ Wawancara dengan orang tua subjek A pada tanggal 27 Juni 2020 pukul 10.00

⁷⁹ Wawancara dengan orang tua subjek B pada tanggal 27 Juni 2020 pukul 19.20

⁸⁰ Wawancara dengan orang tua subjek E pada tanggal 8 Juli 2020 pukul 18.30

“...terus kalo disuruh mandi nanti-nanti, gitu”⁸¹

“Anaknya jadi kurang merespon saat dipanggil atau diperintah, terus dulu susah banget buat merespon orang baru...”⁸²

“...terus yang tadinya biar dia gampang makanya palahan jadi susah makan, maunya main HP terus...”⁸³

“...kalo ngaji jadi ngga fokus, matanya jelalatan kemana-mana.”⁸⁴

Teori Pemrosesan Informasi menjelaskan bahwa kognitif anak berkaitan dengan perhatian, memori (ingatan), analisis tugas dan pikiran anak.⁸⁵ Dalam hal ini, perhatian anak usia dini hanya akan tertuju pada hal-hal yang dianggap menarik oleh anak. Seperti yang terjadi pada subjek dalam penelitian ini, karena seluruh perhatian anak tertuju pada *gadget*, anak menjadi kurang merespon orang lain, menjadi susah makan, menjadi susah mandi dan tidak fokus dalam belajar.

- c. Perkembangan sosio-emosional, anak cenderung memilih diam dirumah atau bahkan hanya ditempat tidurnya sambil bermain *gadget*-nya. Yang seharusnya anak usia dini bermain dengan teman sebayanya untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya. Problematika pada perkembangan sosio-emosional anak yang dialami oleh subjek yang diteliti oleh peneliti yaitu subjek A, B, C dan E yang diungkapkan oleh orang tua subjek saat diwawancarai:

“...terus kadang disuruh berhenti main tabletnya ngga mau, anak-anak si. Kalo marah si engga, cuma ya susah dibilangin...”⁸⁶

⁸¹ Wawancara dengan orang tua subjek A pada tanggal 27 Juni 2020 pukul 10.00

⁸² Wawancara dengan orang tua subjek D pada tanggal 23 Juni 2020 pukul 17.00

⁸³ Wawancara dengan orang tua subjek E pada tanggal 8 Juli 2020 pukul 18.30

⁸⁴ Wawancara dengan orang tua subjek E pada tanggal 8 Juli 2020 pukul 18.30

⁸⁵ Christiana Hati Soetjningsih. *Perkembangan Anak* Hlm. 199-200

⁸⁶ Wawancara dengan orang tua subjek A pada tanggal 27 Juni 2020 pukul 10.00

“Kalo menurut saya dia itu jadi sering emosian, kaya apa-apa tuh suka *lah lah* gitu lah....”⁸⁷

“....dia jadi meniru adegan apa saja yang ada diTv kaya bahasanya, ya berkelahinya ya apapun yang dianggapnya menarik akan ditiru sama dia. Misalnya kalo dia lagi main sama temenya tiba-tiba dia inget sama adegan jurus dalam berkelahi yang pernah ditontonya diTv atau diHP dia akan mempraktekan kepada teman bermainnya....”⁸⁸

“....terus jadi ngga pernah bergaul sama temen-temenya diluar rumah....”⁸⁹

“....kalo ngaji jadi ngga fokus, matanya jelalatan kemana-mana.”⁹⁰

Menurut Suntrock perkembangan sosio-emosional anak dipengaruhi oleh faktor keluarga, relasi anak dengan teman sebaya dan kualitas bermain anak.⁹¹ Dalam penelitian ini, *gadget* berdampak pada relasi anak dengan teman sebaya yang tidak terjalin semestinya sehingga membuat sosio-emosional anak kurang berkembang dengan baik. Kurangnya sosialisasi subjek dengan lingkungan luar yang membuat minimnya interaksi berakibat pada kurangnya pengalaman anak dalam kemampuan mengolah emosi. Sehingga yang terjadi pada subjek penelitian ini yaitu mudah emosi, tidak memiliki banyak teman secara nyata dan tidak fokus dalam melakukan suatu pembelajaran karena nyaman dengan *gadget*-nya.

- d. Perkembangan bahasa, karena anak hanya berinteraksi dengan *gadget*, anak menjadi tidak terbiasa berbicara dengan orang disekitarnya ataupun orang yang baru dikenalnya. Salah satu subjek dari penelitian ini menunjukkan sikap demikian. Seperti yang diungkapkan oleh orang tua subjek C:

⁸⁷ Wawancara dengan orang tua subjek B pada tanggal 27 Juni 2020 pukul 19.20

⁸⁸ Wawancara dengan orang tua subjek C pada tanggal 27 Juni 2020 pukul 17.00

⁸⁹ Wawancara dengan orang tua subjek E pada tanggal 8 Juli 2020 pukul 18.30

⁹⁰ Wawancara dengan orang tua subjek E pada tanggal 8 Juli 2020 pukul 18.30

⁹¹ Christiana Hati Soetjningsih. *Perkembangan Anak* Hlm. 213

“....dia jadi meniru adegan apa saja yang ada diTv kaya bahasanya.... bahasanya juga jadi make bahasa yang ada ditontonnya, plus nadanya juga, jarang pake bahasa jawa ngapak kaya kita.”⁹²

Albert Bandura menerangkan melalui Teori Belajar Sosial bahwa anak belajar bahasa karena menirukan suatu model.⁹³ Dalam hal ini, subjek C menirukan bahasa dalam suatu film yang ditontonnya di Tv. Subjek lebih sering menggunakan bahasa tersebut dalam kehidupan sehari-harinya daripada bahasa daerah tempat tinggal subjek.

Analisis diatas, menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia dini berdampak negatif pada perkembangan anak. Dampak negatif tersebut menjadi problematika bagi anak yang dirasakan oleh orang tua. Karena anak dengan usia dini merupakan masa tumbuh kembang yang paling baik dan usia yang masih sangat bergantung dengan orang tua, sehingga problematika tersebut sangat membuat orang tua khawatir.

2. Upaya Orang Tua dalam Mengatasi Problematika Penggunaa *Gadget* pada Anak Usia Dini

Anak merupakan generasi penerus yang harus dipersiapkan untuk masa depan yang semakin modern. Seiring berjalanya waktu, perkembangan disegala bidang akan semakin maju. Salah satu perkembangan yang sudah terlihat sangat pesat adalah teknologi. Saat ini manusia dimudahkan dengan adanya *gadget*, seseorang dimudahkan dengan fitur/aplikasi pada *gadget* dalam membantu aktifitas kehidupan manusia. Selain banyak membantu aktifitas manusia, *gadget* juga dapat memberikan dampak negatif bagi penggunaanya. Seperti kita ketahui bersama, *gadget* saat ini tidak hanya digunakan oleh orang dewasa, tetapi juga anak-anak, bahkan anak yang masih berusia dini. Anak usia dini merupakan anak dengan usia emas, karena pada usia ini perkembangan anak, baik fisik motorik sampai

⁹² Wawancara dengan orang tua subjek C pada tanggal 27 Juni 2020 pukul 17.00

⁹³ Christiana Hati Soetjningsih. *Perkembangan Anak* Hlm. 204

agama dalam masa berkembang pesat. Di masa modern ini, banyak orang tua yang memberikan *gadget* dengan alasan anak menjadi tidak rewel dan sebagainya. Padahal penggunaan *gadget* oleh anak usia dini akan mengakibatkan berbagai dampak negatif yang dapat menjadi problematika. Ketika hal tersebut disadari oleh orang tua, seharusnya orang tua mempunyai upaya-upaya sendiri dalam mengatasi anak yang sudah ketergantungan dengan *gadget*. Dalam penelitian ini orang tua subjek melakukan upaya-upaya untuk mengatasi problematika penggunaan *gadget* pada anaknya.

Ahmad Sudi dan Sumantri dalam jurnalnya menjelaskan untuk mengatasi adiksi *gadget* dan upaya pencegahannya, yaitu dengan cara-cara sebagai berikut:⁹⁴

- a. GMM (Gerakan Maghrib Mengaji)
- b. Pengkondisian Klasik, yaitu membentuk sikap baik dalam individu anak, mengatur lingkungan yang nyaman bagi anak, membiasakan perilaku baik secara kontinyu (terus-menerus).

Upaya tersebut dilakukan oleh semua subjek pada penelitian ini. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan orang tua subjek saat diwawancarai:

“...kalo sama saya juga saya suruh main keluar rumah sama temen-temenya....”⁹⁵

“...terus ngebiarin anak baut main diluar rumah sama temen-temenya”⁹⁶

“...aku ajak terus main keluar rumah, walaupun dia nolak aku ajak terus sampe sekarang dia udah mau main sendiri”⁹⁷

“...Tv paling saya ajak pergi ke rumah mbahnya suruh main sama ponakan-ponakan,... terus tak suruh bergaul sama temenya kalo pas temenya main kesini...”⁹⁸

⁹⁴ Ahmad Sudi Pratikno dan Sumantri. *Digital Parenting: Bagaimana.....*Hlm. 112-121

⁹⁵ Wawancara dengan orang tua subjek E pada tanggal 8 Juli 2020 pukul 18.30

⁹⁶ Wawancara dengan orang tua subjek B pada tanggal 27 Juni 2020 pukul 19.20

⁹⁷ Wawancara dengan orang tua subjek C pada tanggal 27 Juni 2020 pukul 17.00

⁹⁸ Wawancara dengan orang tua subjek D pada tanggal 23 Juni 2020 pukul 17.00

“Ya paling saya suruh main keluar rumah sama temen-temenya. Soalnya dia emang jarang banget keluar rumah, main HP atau nonton Tv terus dirumah, ngga pernah main diluar sama temen-temenya. Itu juga ngga langsung mau, susah banget kalo disuruh main keluar, tapi saya paksa-paksa terus saya tunggu dia main dan sekarang udah mau main keluar rumah sendiri....”⁹⁹

Orang tua subjek dalam penelitian ini menyadari bahwa anaknya selama ini kurang bergaul dengan lingkungan luar, dan terlalu nyaman didalam rumah dengan *gadget*-nya. Sehingga orang tua mengajak, bahkan membiarkan anak untuk meng-*eksplora* dunia luar. Walaupun memang sulit, mereka tetap melakukannya secara terus-menerus sehingga anak menjadi nyaman dengan lingkungan luar dan lupa dengan *gadget*-nya.

- c. Membuat perjanjian antara orang tua dan anak.
- d. Memantau aktifitas anak saat menggunakan *gadget*.
- e. Menggunakan fitur *screen time*, yaitu sebuah fitur yang dapat merekam aktivitas di *gadget* selama satu minggu, yang akan ditampilkan di menu utama.

Yang dilakukan oleh orang tua subjek B, C dan D dalam penelitian ini agar menghentikan anak bermain *gadget* yaitu dengan memodepesawatkan *gadget*. Orang tua subjek memanfaatkan ketidaktahuan anak dalam mengaktifkan Kembali *gadget*. Hal tersebut disampaikan oleh orang tua subjek saat diwawancarai:

“...Terus ngemode pesawat hp, soalnya dia ngga tau gimana caranya nyalain datanya lagi, taunya cuma yang data internet itu.”¹⁰⁰

“....Terus saya juga inisiatif buat memode-pesawatkan HP, kan dia gak tahu tu cara buat ngaktifnya....”¹⁰¹

“....kalo HP paling kita telfon kalo lagi main...”¹⁰²

⁹⁹ Wawancara dengan orang tua subjek E pada tanggal 8 Juli 2020 pukul 18.30

¹⁰⁰ Wawancara dengan orang tua subjek B pada tanggal 27 Juni 2020 pukul 19.20

¹⁰¹ Wawancara dengan orang tua subjek C pada tanggal 27 Juni 2020 pukul 17.00

¹⁰² Wawancara dengan orang tua subjek D pada tanggal 23 Juni 2020 pukul 17.00

- f. Penggunaan beberapa aplikasi, seperti *Youtube Kids*, *Apple Education*, *Microsoft Education Center*, *Google Classroom*.

Berbeda dengan jurnal lain, disebutkan bahwa Al-Qur'an sudah mencontohkan beragam komunikasi interaktif antara orang tua dan anak dalam hal apapun, yaitu sebagai berikut:¹⁰³

- a. Menghargai dan mendengarkan pendapat anak.
- b. Kritis dan penuh selidik terhadap perilaku anak.
- c. Memberi nasihat yang menyeluruh dan lengkap.

Pemberian nasihat juga dilakukan oleh subjek A dan dalam upaya untuk mengatasi problematika kecanduan *gadget* pada anaknya. hal tersebut disampaikan orang tua subjek A dan B pada saat diwawancarai:

“...mau dibilangin, kalo ngga boleh mainan tablet ya ngga mainan...”¹⁰⁴

“...terus sambil ngasih pengertian biar dia ngga tanya hpnya lagi...”¹⁰⁵

- d. Memberikan peringatan keras jika melihat kesalahan anak.

Orang tua subjek dalam penelitian ini juga berusaha untuk keras terhadap anaknya, terutama orang tua yang memiliki anak laki-laki. Hal tersebut dinyatakan oleh orang tua subjek A dan B saat diwawancarai:

“...diminta sama saya tabletnya, terus ngga pernah saya kasih lagi tabletnya, saya simpan tabletnya”¹⁰⁶

“Ngejual hpnya dia kemaren mba....”....”¹⁰⁷

Adapun yang dijelaskan oleh Elizabeth T. Santosa dalam bukunya, orang tua harus memiliki kedekatan dengan anak agar terjalin hubungan

¹⁰³ Fera Andriani Djakfar Mustofa. Upaya Mengatasi Kecanduan AnakHlm. 651-652

¹⁰⁴ Wawancara dengan orang tua subjek A pada tanggal 27 Juni 2020 pukul 10.00

¹⁰⁵ Wawancara dengan orang tua subjek B pada tanggal 27 Juni 2020 pukul 19.20

¹⁰⁶ Wawancara dengan orang tua subjek A pada tanggal 27 Juni 2020 pukul 10.00

¹⁰⁷ Wawancara dengan orang tua subjek B pada tanggal 27 Juni 2020 pukul 19.20

baik diantaranya. Untuk meningkatkan hubungan tersebut dapat dilakukan cara sebagai berikut:¹⁰⁸

- a. Orang tua perlu memiliki kontak dan komunikasi setiap saat dengan anaknya, tanpa terkecuali.
- b. Menghabiskan waktu bersama.
- c. Menjadi orangtua yang bijaksana.

Menjadi orang tua yang bijaksana juga sangat penting dalam mengatasi anak yang kecanduan *gadget*. Ketika orang tua berupaya menjauhkan anak dari *gadget*, orang tua juga harus mencontohkan untuk tidak bermain *gadget* didepan anak. Anak merupakan sebaik-baiknya peniru, maka orang tua juga harus bisa untuk tidak bermain *gadget* didepan anak. Hal tersebut dilakukan oleh orang tua subjek B, C dan E, sesuai dengan pernyataan orang tua subjek saat diwawancarai:

“...ya saya sama ibunya sering ngumpetin hpnya dia, hpnya saya sendiri juga biar dia ngga ngambil, saya sendiri juga berusaha buat ngga mainan hp didepan dia...”¹⁰⁹

“Ya paling aku umpetin, terus kalo saya mainan HP juga umpet-umpetan, jangan sampe ketauan dia...”¹¹⁰

- d. Menepati janji.
- e. Perlakukan anak sesuai dengan umurnya.

Memperlakukan anak sesuai dengan masanya merupakan hal yang sangat penting bagi anak. Karena anak dengan usia dini membutuhkan stimulus-stimulus yang baik untuk perkembangan fisik maupun psikologis anak. Dalam hal ini, upaya yang diberikan orang tua subjek A dan E kepada anaknya untuk mengatasi kecanduan *gadget* pada anak mereka yaitu dengan memberikan permainan-permainan anak. Pernyataan orang tua subjek saat diwawancarai, yaitu sebagai berikut:

¹⁰⁸ Elizabeth T. Santosa. *Raising Children in Digital Era*. Hlm. 132-137

¹⁰⁹ Wawancara dengan orang tua subjek B pada tanggal 27 Juni 2020 pukul 19.20

¹¹⁰ Wawancara dengan orang tua subjek C pada tanggal 27 Juni 2020 pukul 17.00

“...Sama saya juga saya kasih mainan seperti ini, tulisan papan, poster angka, poster huruf terus buku gambar suruh mewarnai, *puzzle*, kaya gitu itu, jadi anaknya kan sambal belajar, kaya gitu”¹¹¹

“...terus saya suruh buat main mainan yang ada dirumah, kaya main masak-masakan, terus saya kasih coret-coretan, buku gambar, biar dia berimajinasi jadi saya belikan mainan-mainan anak”¹¹²

“...Terus buat biar ngga terlalu sering mainan HP ya saya umpetin HP-nya, saya juga ati-ati kalo main hp biar dia ngga liat...”¹¹³

- f. Memuji anak jika telah melakukan sesuatu dengan baik.
- g. Peduli terhadap anak.
- h. Mendukung anak.
- i. Tidak bercanda berlebihan.

Analisis diatas menunjukkan bahwa problematika penggunaan *gadget* pada anak usia dini dapat diatasi oleh orang tua subjek sendiri, walaupun dengan cara yang sederhana, namun berkelanjutan. Karena masa anak usia dini merupakan masa yang masih memerlukan pendampingan orang tua dan masih mudah untuk dibentuk. Sehingga orang tua sangat berperan penting pada masa tumbuh kembang anak usia dini, orang tua harus andil dalam setiap perubahan yang positif ataupun negatif pada anak. Orang tua juga harus siap senjata dengan segala hal yang akan terjadi pada anak.

¹¹¹ Wawancara dengan orang tua subjek A pada tanggal 27 Juni 2020 pukul 10.00

¹¹² Wawancara dengan orang tua subjek E pada tanggal 8 Juli 2020 pukul 18.30

¹¹³ Wawancara dengan orang tua subjek E pada tanggal 8 Juli 2020 pukul 18.30

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.
- Syahrhan, Ridwan. 2015. Ketergantungan *Online Game* dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*. Vol. 1, No. 1, ISSN: 2443-2202. (Palu: Universitas Tadulako.
- Syifa, Layyinat. 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.
- Yulaihah, Afnilia. 2018. Hubungan Perilaku Penggunaan *Gadget* dengan Tingkat Daya Lihat Anak Usia Prasekolah di TK ABA Tegalrejo Yogyakarta. *Naskah Publikasi*. Yogyakarta: Universitas 'Aisyiyah,

LAMPIRAN

PEDOMAN WAWANCARA

A. Identitas Informan

1. Ayah Subjek A

Nama panggilan : BN
Pekerjaan : Freelance
Waktu wawancara : Pukul 10.00 – selesai
Tanggal wawancara : 27 Juni 2020

2. Ibu Subjek A

Nama Panggilan : SR
Pekerjaan : Penjual Jajanan
Waktu wawancara : Pukul 10.00 – selesai
Tanggal wawancara : 27 Juni 2020

B. Daftar Pertanyaan untuk Informan Subjek A

1. Berapa usia anak sekarang?
2. Berapa usia anak saat mengetahui, mengenal dan menggunakan gadget?
3. Apa tujuan awal orang tua memperbolehkan anak menggunakan gadget?
4. Apa jenis gadget yang digunakan anak?
5. Apa fitur dari gadget yang sering dimainkan/disukai anak?
6. Berapa kali anak menggunakan gadget dalam sehari?
7. Berapa lama penggunaan gadget oleh anak dalam setiap pemakaiannya?
8. Bagaimana reaksi anak saat menggunakan gadget?
9. Apa saja problematika anak atau keluarga terkait penggunaan gadget oleh anak?
10. Apa saja perubahan yang terjadi pada anak setelah anak mengetahui dan menggunakan gadget?
11. Apa saja upaya yang pernah dilakukan oleh orang tua untuk mengurangi penggunaan gadget pada anak?
12. Apa saja upaya yang berhasil dilakukan oleh orang tua untuk mengatasi penggunaan gadget pada anak?

13. Apa saja perubahan yang terjadi pada anak setelah dilakukan upaya tersebut?

Informan 2,

BN

Banyumas, 27 Juni 2020

Informan 1,

SR



HASIL WAWANCARA

- Penulis : Asslamu'alaikum Mba. Lagi ngapain Mba?
- Informan 1 : Wa'alaikumsalam. Biasa ini goreng-goreng. Gimana Mba?
- Penulis : Oh ya Mba, ini mau tanya sedikit tentang A? Masnya ada Mba?
- Informan 1 : Ada tuh didalem, sini masuk aja.
- Informan 2 : Gimana gimana Mba?
- Penulis : A sekarang umurnya berapa ya Mba?
- Informan 1 : Sekarang umurnya ya 4 tahun.
- Penulis : Oh 4 tahun. A si suka mainan *gadget* Mba?
- Informan 1 : Uuuh ya suka banget Mba. Tapi alhamdulillah sekarang udah engga Mba.
- Penulis : Wiihh suka banget yah dulu Mba. Dulu kira-kira anak tau *gadget* terus make *gadget* sendiri itu umur berapa ya Mba Mas?
- Informan 2 : Ya dari kecil, kalo mulai ngenalin terus dia jadi tau itu kira-kira ya umur 2 tahunan lah. Terus juga udah megang sendiri dan mainan.
- Penulis : Oh 2 tahunan. Terus *gadget* yang dipake anak apa jenisnya Mas?
- Informan 2 : Sumsang itu loh, tablet lah Mba, itu yang gede yang bisa dipake buat talenan. Hehe.
- Penulis : Oh tablet. Terus apa tujuan awal Mas dan Mba sebagai orang tua mengenalkan sampai membolehkan anak menggunakan tablet itu?
- Informan 2 : Ya tadinya ya sebenarnya ya cuma ya buat seperti surat-an seperti itu. Ngaji, gitu-gitu. Biar dia anteng gitu Mba.
- Penulis : Oh gitu ya Mas Mba. Terus fitur atau yang disukai atau dibuka sama anak itu apa Mas?
- Informan 2 : Ya tadinya ya main *game* terus *Youtube*-an. Nonton video *Youtube* yang *Ultraman* itu, film-film kartun juga. Dan dia *download* sendiri itu.
- Penulis : Wiihh hebat juga. Terus sehari main tabletnya berapa kali Mas?
- Informan 2 : Tadinya ya sampe tabletnya *lowbet*, dari bangun tidur itu ya, terus siang, sore sama malem.

- Penulis : Oh 4 kali ya Mas. Kalo setiap kali pemakaian tablet itu berapa menit?
- Informan 2 : Ya sampe, kadang sampe cape lah sendirinya anaknya lah. Kalo sehari mungkin ya 2 jam lebih kalo nonton *Youtube* itu, orang sampe tabletnya *lowbet* si.
- Penulis : Waahh, terus kalo pas lagi memegang tablet itu anak reaksinya seperti apa Mas Mba?
- Informan 1 : Ya seneng, ketawa-ketawa, Bahagia, ditiru-tiru juga. Anteng dia kalo udah memegang tabletnya.
- Penulis : Oh gitu ya Mba. Emang A tau data tau internet Mba?
- Informan 1 : Ya tau Mba. Orang *headphone*-nya Omnya dikunci juga dibuka sama dia. Yang dia belum tau, ngga diajarin ya dibuka-buka sendiri.
- Penulis : Keren juga ya mba. Terus dulu pas masih seneng mainan tablet, problematika yang dirasain sama Mas Mba sebagai orang tua apa?
- Informan 2 : Yang jelas ya susah makanya, terus kadang disuruh berhenti main tabletnya ngga mau, anak-anak si. Kalo marah si engga, cuma ya susah dibilangin. Kepenginya nonton *Youtube* terus. Terus kalo disuruh mandi nanti-nanti, gitu.
- Penulis : Oh gitu, terus kalo lagi mainan tablet, kalo diminta boleh ngga Mas?
- Informan 2 : Ya ngga boleh, marah gitu, kadang juga boleh, kalo sama saya. Tapi kalo sama ibunya ya ngga boleh.
- Penulis : Oh begitu. Terus selama ini upaya yang pernah dilakukan apa Mas Mba untuk menjauhkan anak dari *gadget*?
- Informan 2 : Ya diminta sama saya tabletnya, terus ngga pernah saya kasih lagi tabletnya, saya simpan tabletnya.
- Penulis : Kok bisa manut gitu ya mas?
- Informan 2 : Ya anu takut sama saya, dia. Saya mah ngga pernah mukul, cuman kan saya bilangin keras si. Saya bener-bener ngga pernah mukul anak, tapi ya emang kalo ngomongin keras ke anak, makanya dia

- tadinya sering mainan tablet engga mau kaya gitu. Sekarang kalo mau main ya minta ijin dulu sama saya. Kalo ngga boleh ya engga.
- Penulis : Oh iya ya Mas. Kalo sama ibunya si?
- Informan 1 : Ya ngga saya apa-apain. Kan sebentar doang si mainan tabletnya. Ya paling 2 jam doang lah.
- Penulis : Oh begitu ya Mba. Berarti A bisa lepas atau agak berkurang dari mainan tabletnya umur berapa Mba Mas?
- Informan 2 : Mendinganya itu ya umur 3 tahunan lah antaranya. Ya udah jarang mainan tablet gitu.
- Penulis : Terus setelah dilakukan upaya-upaya tadi, sekarang A perubahanya bagaimana Mas?
- Informan 2 : Ya manut, mau dibilangin, kalo ngga boleh mainan tablet ya ngga mainan. Terus kalo sama saya juga saya suruh main keluar rumah sama temen-temenya. Terus sekarang mau ke masjid buat ngaji. Sama saya juga saya kasih mainan seperti ini, tulisan papan, poster angka, poster huruf terus buku gambar suruh mewarnai, *puzzle*, kaya gitu itu, jadi anaknya kan sambal belajar, kaya gitu.
- Penulis : Oh ya bagus ya Mas. Berrati sekarang udah jarang banget mainan tabletnya ya Mas?
- Informan 2 : Iya jarang banget, paling tadi pagi tadi, paling sehari ya sekali lah, dan ngga sampe berjam-jam. Kalo dulu kan lama tuh, sampe matanya rembeng. Rembeng itu keluar air matanya gitu soalnya tablet si, kan layarnya lebar.
- Penulis : Oh begitu ya Mas Mba. Alhamdulillah sekarang sudah jarang mainan *gadget* ya si A. Semoga sehat selalu ya A. Semoga jadi anak pinter. Terimakasih Mas Mba atas waktunya.
- Informan 1&2 : Iya sama-sama Mba.

Banyumas, 27 Juni 2020

Penulis,



Rizki Istiqowati

PEDOMAN WAWANCARA

A. Identitas Informan

1. Ibu Subjek B

Nama panggilan : EN
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
Waktu wawancara : Pukul 19.20 – selesai
Tanggal wawancara : 27 Juni 2020

2. Budhe Subjek B

Nama Panggilan : MS
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
Waktu wawancara : Pukul 19.20 – selesai
Tanggal wawancara : 27 Juni 2020

B. Daftar Pertanyaan untuk Informan Subjek B

1. Berapa usia anak sekarang?
2. Berapa usia anak saat mengetahui, mengenal dan menggunakan gadget?
3. Apa tujuan awal orang tua memperbolehkan anak menggunakan gadget?
4. Apa jenis gadget yang digunakan anak?
5. Apa fitur dari gadget yang sering dimainkan/disukai anak?
6. Berapa kali anak menggunakan gadget dalam sehari?
7. Berapa lama penggunaan gadget oleh anak dalam setiap pemakaiannya?
8. Bagaimana reaksi anak saat menggunakan gadget?
9. Apa saja problematika anak atau keluarga terkait penggunaan gadget oleh anak?
10. Apa saja perubahan yang terjadi pada anak setelah anak mengetahui dan menggunakan gadget?
11. Apa saja upaya yang pernah dilakukan oleh orang tua untuk mengurangi penggunaan gadget pada anak?
12. Apa saja upaya yang berhasil dilakukan oleh orang tua untuk mengatasi penggunaan gadget pada anak?
13. Apa saja perubahan yang terjadi pada anak setelah dilakukan upaya tersebut?

Banyumas, 27 Juni 2020

Informan 2

Informan 1

EN

MS



HASIL WAWANCARA

- Penulis : Asslamu'alaikum. Aku datang Mba.
- Informan 1 : Wa'alaikumsalam. Eh iya Mba, silahkan masuk.
- Penulis : Iya Mba terimakasih. Masnya belum pulang Mba?
- Informan 1 : Belum koh, nanti sama Gedenya aja. B kan sering sama Gedenya juga.
- Penulis : Oh gitu ya Mba, ya udah Mba, oke.
- Informan 2 : Eh Mba, ada yang bisa saya bantu Mba.
- Penulis : Iya Mba, mau sedikit tanya-tanya tentang B Mba.
- Informan 2 : Oh iya silahkan Mba.
- Penulis : Si B sekarang umurnya berapa Mba?
- Informan 1 : Sekarang ya 3 tahun Mba.
- Penulis : Oh 3 tahun. B si suka main *gadget* engga Mba?
- Informan 2 : Ya suka banget sama hp Mba, tapi dulu sekarang engga.
- Penulis : Oh suka mainan hp gitu ya Mba. Dari umur berapa B suka hp Mba?
- Informan 1 : Ya umur 1,5 tahunan lah Mba udah tau hp dan megang, mainan hp. Punya hp sendiri palahan dia.
- Penulis : Wah punya sendiri juga. Dulu tujuan awal Mba sebagai orang tua memperbolehkan anak megang hp itu apa Mba?
- Informan 1 : Awalnya si biar dia mau makan Mba, terus juga memperkenalkan lagu-lagu anak gitu.
- Penulis : Oh itu nontonya dimana Mba?
- Informan 1 : Di *Youtube* Mba, dulu kan dia setiap bulan dijatah paketan internet si. Jadi dia main hpnya sendiri, buka sendiri.
- Penulis : Wiihh pintar ya Mba udah bisa buka sendiri gitu. Terus biasanya anak main hp sehari berapa kali Mba?
- Informan 2 : Dulu si seringnya pagi sampe siang, pas waktu dzuhur itu, dan bener-bener berhenti ya kalo dia udah tidur. Sampe ngga inget temen ngga inget main sama temen Mba. Dari jam 7 pagi itu dia biasanya udah megang hp, orang sama ibunya ditinggal masak terus beres beres rumah si. Sampe siang dia ketiduran sendiri.

- Penulis : Ya lama banget ya Mba?
- Informan 1 : Iya Mba lama banget, sampe matanya dia kaya cape gitu, kedip-kedip. Terus kan saya kasian ngeliatnya begitu, terus saya stop dari main hpnya. Soalnya takut jadi kecanduan si, orang abis bangun tidur siang itu, kalo dia liat hp dimeja atau dimana ya dia ambil.
- Penulis : Oh iya Mba. Itu hpnya sendiri apa hpnya siapapun yang tergeletak terus diambil?
- Informan 1 : Kalo dirumah ya hpnya sendiri, tapi kalo lagi main kerumah Gedanya ya ngambil hpnya Gedanya.
- Penulis : Oh begitu, reaksi B kalo lagi main hp itu bagaimana Mba?
- Informan 2 : Ya seneng, meniru-niru apa yang dia tonton, dia suka kartun kaya topeng-topeng apa itu lah ngga tau namanya, terus *Capten America*, *Spiderman*, kartun-kartun begitu.
- Penulis : Kalo misal pas lagi main hp terus hpnya diminta itu reaksinya bagaimana Mba?
- Informan 1 : Ya nangis Mba.
- Penulis : Oh nangis. Terus ada ngga Mba efek dari main hp itu, baik efek positif atau negatifnya?
- Informan 2 : Kalo menurut saya dia itu jadi sering emosian, kaya apa-apa tuh suka *lah lah* gitu lah. Terus matanya itu terlihat cape gitu kedip-kedip yang kaya tadi kata ibunya itu.
- Informan 1 : Terus efek positifnya ya dia jadi bisa sedikit-sedikit mengenal huruf arab, doa makan, soalnya dia emang tontonanya selain kartun-kartun itu, ngaji-ngaji si. Tapi ya itu belum mau buat ngaji dimasjid bareng temen-temenya, masih nyaman ngaji dengan tontonan di *Youtube* itu. Anteng pokoknya kalo udah megang hp, ngga ada bosanya.
- Penulis : Kalo kuota internetnya habis gimana itu Mba? Dia tau terus minta lagi atau bagaimana?
- Informan 1 : Iya dia tau, soalnya kalo buat *Youtube*-an uwer-uwer gitu si, terus paling ya bilang ke saya atau ke ayahnya kalo kuotanya abis. Kalo sama saya ya ngga langsung dibeliin lagi, dijeda 1 atau 2 hari.

- Informan 2 : Sambil nunggu dibelikan kuota internet, paling dia ya liat foto atau video yang ada digaleri, tapi dia kalo liat digaleri cepet bosan, soalnya ngga bisa diganti2 si beda kalo di *Youtube*.
- Penulis : Oh begitu. Terus upaya-upaya yang pernah dilakukan apa saja Mba?
- Informan 2 : Yang jelas yah, pas dulu masih parah banget, ya saya sama ibunya sering ngumpetin hpnya dia, hpnya saya sediri juga biar dia ngga ngambil, saya sendiri juga berusaha buat ngga mainan hap didepan dia. Terus ngemode pesawat hp, soalnya dia ngga tau gimana caranya nyalain datanya lagi, taunya cuma yang data internet itu.
- Penulis : Terus sapa lagi Mba?
- Informan 2 : Ngejual hpnya dia kemaren mba, terus sambil ngasih pengertian biar dia ngga tanya hpnya lagi, dan alhamdulillah anak ngga nanyain, terus ngebiarin anak baut main diluar rumah sama temen-temenya. Udah si itu paling udah berhasil sekarang alhamdulillah B udah jarang bahkan ngga pernah tanya soal hpnya lagi.
- Penulis : Oh alhamdulillah. Terus sekarang perubahan setelah anak lepas dari hp bagaimana Mba?
- Informan 1 : Oh sekarang ya lagi seneng-senengnya main diluar sama temen-temenya Mba, udah kenal si sama temenya, kalo dulu kan ngga mau keluar mainan hp terus.
- Penulis : Oh udah ngga pernah nanya lagi hpnya atau tertarik sama Mba atau ayahnya atau kakaknya kalo main hp ya Mba?
- Informan 1 : Ya engga Mba, udah ngga nanyain lagi dan ngga tertarik sama hpnya saya, Gedanya atau bapaknya, kakaknya.
- Penulis : Alhamdulillah ya Mba. Berarti dia lepas dari hp umur berapa ya Mba?
- Informan 1 : Ya berarti 2,5 tahunan lah Mba. Orang paling dulu pas lagi megang hp sendiri terus punya kuota sendiri sekitar 3 bulanan Mba.
- Penulis : Oh begitu ya Mba. Semoga B ngga inget hpnya lagi ya Mba, biar nanti megang laginya pas emang bener-bener dia udah butuh dan

bisa ngontrol penggunaanya, sehat sehat ya B. Ya udah mba,
terimakasih banyak atas waktunya ya Mba.

Informan 1&2 : Oh iya Mba sama-sama.

Banyumas, 27 Juni 2020

Penulis,



Rizki Istiqowati



PEDOMAN WAWANCARA

A. Identitas Informan

1. Ibu Subjek C

Nama panggilan : DW

Pekerjaan : Buruh Pabrik

Waktu wawancara : Pukul 17.00 – selesai

Tanggal wawancara : 27 Juni 2020

B. Daftar Pertanyaan untuk Informan Subjek C

1. Berapa usia anak sekarang?
2. Berapa usia anak saat mengetahui, mengenal dan menggunakan gadget?
3. Apa tujuan awal orang tua memperbolehkan anak menggunakan gadget?
4. Apa jenis gadget yang digunakan anak?
5. Apa fitur dari gadget yang sering dimainkan/disukai anak?
6. Berapa kali anak menggunakan gadget dalam sehari?
7. Berapa lama penggunaan gadget oleh anak dalam setiap pemakaiannya?
8. Bagaimana reaksi anak saat menggunakan gadget?
9. Apa saja problematika anak atau keluarga terkait penggunaan gadget oleh anak?
10. Apa saja perubahan yang terjadi pada anak setelah anak mengetahui dan menggunakan gadget?
11. Apa saja upaya yang pernah dilakukan oleh orang tua untuk mengurangi penggunaan gadget pada anak?
12. Apa saja upaya yang berhasil dilakukan oleh orang tua untuk mengatasi penggunaan gadget pada anak?

13. Apa saja perubahan yang terjadi pada anak setelah dilakukan upaya tersebut?

Banyumas, 27 Juni 2020

Informan

DW



HASIL WAWANCARA

- Penulis : Assalamu'alaikum Mba, lagi sibuk ngga Mba?
- Informan 1 : Waalaikumsalam, engga kok, gimana?
- Penulis : Mau sedikit tanya-tanya tentang C Mba.
- Informan 1 : Oh yang kemaren itu ya, iya silahkan-silahkan.
- Penulis : Iya Mba, C sekarang umurnya berapa Mba?
- Informan 1 : C sekarang umurnya ya 4 tahun kurang 3 bulan.
- Penulis : Oh 3 tahun 9 bulan berarti. Dulu C suka main *gadget* Mba?
- Informan 1 : Uh ya suka banget, tapi sekarang si udah mendingan.
- Penulis : Oh alhamdulillah ya Mba. Dulu C tau *gadget* si umur berapa Mba?
Terus mulai bisa memegang dan menggunakan *gadget* umur berapa?
- Informan 1 : Dulu dia taunya ya HPya umur 2 tahunan. Terus dia mulai pake HP
sekitar umur 3 tahunan lah.
- Penulis : Oh *gadget* yang disukai anak HP ya Mba? Dulu tujuan awal
memberikan *gadget* ke anak untuk apa Mba?
- Informan : Iya HP, tapi TV juga suka dia. Kalo dia nonton TV atau mainan HP
diem, jadi ya saya kasih. Terus juga biar anak tau/kenal sedikit demi
sedikit tentang musik yang agama itu, murotal atau ngaji atau apa
gitu lah.
- Penulis : Apa si yang disukai anak di TV sama HP itu Mba?
- Informan : Kalo TV ya sukanya Upin-Ipin, Ultramen ya itu kartun-kartun yang
ada di RTv. Kalo di HP ya buka Dinosaurus atau hewan-hewan.
Terus kartun yang ada doa-doanya gitu, Motocross juga. Dan
kadang kalo pas saya ngga damplingin dia mainan HP, dia buka
apapun sendiri. Terus kalo misal kuotanya hampir habis, kan *loading*
tu, dia ganti buka aplikasi *facebook*, tapi bukanya ya gitu hal-hal
tentang hewan gitu.
- Penulis : Dulu kalo mainan HP atau nonton Tv berapa kali sehari Mba?
- Informan : Kalo Tv y aitu kalo waktu dzuhur itukan ada Upin-Ipin terus malem
juga kan ada. Tapi kalo pagi kan ada juga tuh, dia jarang tuh kalo
pagi nonton Tv. Kalo HP, sekali aja dia liat saya atau bapaknya lagi

main HP ya diminta. Jadi pinter-pinternya saya ngumpet kalo lagi make HP.

Penulis : Oh gitu ya Mba. Sekali nonton TV atau sekali main HP itu sampe berapa jam Mba?

Informan : Kalo main HP dia paling lama 1 jam lah, soalnya biasanya kalo HP sama dia udah hampir abis baterainya jadi ngga lama dia mainan HPnya.

Penulis : Oh itu main HPnya ya Mba. Kalo nonton Tv sampe berapa jam itu mba?

Informan : Kalo Tv ya sampe bubar filmya. Kadang kalo iklan tuh dia marah, ngga boleh iklan sama dia, tapi kadangan juga kalo lagi iklan dia sambu buat main mainan lain kaya robot-robotan atau mainan yang dia punya.

Penulis : Wah lama ya Mba, terus kalo dia lagi nonton Tv atau mainan HP reaksinya gimana Mba?

Informan : Anteng pastinya. Terus kaya menghayati loh, sampe meniru gerakanya, nyanyianya, bahasanya, itu kalo dia lagi nonton Tv. Kalo HP dia cuma mantengin terus nirunya nanti kalo pas dia lagi ketemu orang langsung deh diajak berantem dengan jurus-jurus yang biasanya dia liat ditontonnya di HP.

Penulis : Terus apa yang menjadi problematika bagi anak atau bagi keluarga terhadap penggunaan *gadget* oleh anak?

Informan : Yang saya rasakan ketika anak sudah tau, bisa dan paham dengan *gadget*, dia jadi meniru adegan apa saja yang ada diTv kaya bahasanya, ya berkelahinya ya apapun yang dianggapnya menarik akan ditiru sama dia. Misalnya kalo dia lagi main sama temenya tiba-tiba dia inget sama adegan jurus dalam berkelahi yang pernah ditontonnya diTv atau diHP dia akan mempraktekan kepada teman bermainnya. Terus bahasanya juga jadi make bahasa yang ada ditontonnya, plus nadanya juga, jarang pake bahasa jawa ngapak kaya kita.

Penulis : Jadi meniru gitu ya Mba. Terus perubahan sikap anak setelah mengetahui dan menggunakan *gadget* itu apa Mba?

Informan : Paling ya itu jadi meniru-niru kaya itu tadi, terus jadi kebiasaan gitu loh, nagih-nagih HP kalo saya atau bapaknya pulang kerja, kalo lagi waktunya makan/mandi/ngaji dia pengen HP atau Tv.

Penulis : Untuk mengatasi problematika itu tadi apa yang pernah Mba lakukan Mba?

Informan : Ya paling aku umpetin, terus kalo saya mainan HP juga umpet-umpetan, jangan sampe ketauan dia. Terus saya juga inisiatif buat memode-pesawatkan HP, kan dia gak tahu tu cara buat ngaktifinya. Terus juga saya sengaja ngasih HP ke dia kalo baterainya udah sedikit, jadi kan dia main HPnya sebentar. Kalau dulu dia HP tu ngga boleh mati, harus nyala. Terus kalo Tv paling aku ajak terus main keluar rumah, walaupun dia nolak aku ajak terus sampe sekarang dia udah mau main sendiri.

Penulis : Oh itu upayanya ya Mba. Ada ngga si Mba upaya yang ngga berhasil?

Informan : Alhamdulillah si berhasil, jadi aku juga memperhatikan oh ini berhasil ya aku lakukan terus dan ngga nyoba cara lain.

Penulis : Alhamdulillah ya Mba. Terimakasih atas waktunya ya Mba, semoga Mba sekeluarga sehat-sehat terus dan C dapat tumbuh menjadi anak yang berbakti kepada orang tuanya.

Informan : Aamiinn.

Banyumas, 27 Juni 2020

Penulis,



Rizki Istiqowati

PEDOMAN WAWANCARA

A. Identitas Informan

1. Ayah Subjek D

Nama panggilan : AR
Pekerjaan : Pedagang
Waktu wawancara : Pukul 17.00 – selesai
Tanggal wawancara : 23 Juni 2020

2. Ibu Subjek D

Nama Panggilan : RS
Pekerjaan : Pedagang
Waktu wawancara : Pukul 17.00 – selesai
Tanggal wawancara : 23 Juni 2020

B. Daftar Pertanyaan untuk Informan Subjek D

1. Berapa usia anak sekarang?
2. Berapa usia anak saat mengetahui, mengenal dan menggunakan gadget?
3. Apa tujuan awal orang tua memperbolehkan anak menggunakan gadget?
4. Apa jenis gadget yang digunakan anak?
5. Apa fitur dari gadget yang sering dimainkan/disukai anak?
6. Berapa kali anak menggunakan gadget dalam sehari?
7. Berapa lama penggunaan gadget oleh anak dalam setiap pemakaiannya?
8. Bagaimana reaksi anak saat menggunakan gadget?
9. Apa saja problematika anak atau keluarga terkait penggunaan gadget oleh anak?
10. Apa saja perubahan yang terjadi pada anak setelah anak mengetahui dan menggunakan gadget?
11. Apa saja upaya yang pernah dilakukan oleh orang tua untuk mengurangi penggunaan gadget pada anak?
12. Apa saja upaya yang berhasil dilakukan oleh orang tua untuk mengatasi penggunaan gadget pada anak?
13. Apa saja perubahan yang terjadi pada anak setelah dilakukan upaya tersebut?

Banyumas, 23 Juni 2020

Infroman 2

Informan 1

RS

RS



HASIL WAWANCARA

- Penulis : Asslamu'alaikum..
- Informan 1 : Waalaikumsalam. Eh Mba Kiki, ada apa Mba?
- Penulis : Iya Om, mau tanya-tanya tentang D Om.
- Informan 1 : Oh iya gimana-gimana?
- Penulis : D suka *gadget* ngga Om?
- Informan 1 : Mana ada anak sekarang yang ngga suka *gadget* Ki?
- Penulis : Iya ya Om, suka semua. Sejak umur berapa D suka terus tau terus make *gadget* Om?
- Informan 1 : Kalo D si udah dari kecil udah suka nonton Tv, dari umur antara 2 tahun 3 tahunan lah. Terus sekarang ini lagi suka sama HP, mulai umur 5 tahunan lah.
- Penulis : Oh suka Tv sama HP dari kecil ya Om. Sekarang D umurnya berapa Om?
- Informan 1 : Sekarang umurnya 6 tahun.
- Penulis : Dulu tujuan awal memperbolehkan/memberikan *gadget* ke anak untuk apa Om?
- Informan 1 : Yang pasti si biar dia lebih aktif, lebih tau sesuatu, ya untuk merangsang otaknya dia biar aktif.
- Penulis : Kalo di Tv biasanya nonton apa Om? Terus kalo HP biasanya buka fitur apa Om?
- Informan 1 : Kalo Tv kan emang pake parabola jadi saya stelkan *chanel* yang isinya program anak-anak semua, kaya mengenalkan hewan, film kartun dan yang lainnya.
- Informan 2 : Iya jadi emang udah kebiasaan nyetel yang dunianya anak, kartun-kartun, jadi dia kalo lagi nonton Tv ngga bisa diganggu, ngga boleh diganti.
- Penulis : Kalo Tv sukanya itu ya Te. Kalo HP sukanya buka apaa Om, Te?
- Informan 1 : Kalo HP dia suka main *game offline* tapi yang pendidikan, kaya misal aplikasi yang buat ngajari menghitung dengan media buah atau hewan, dan lainnya.

- Penulis : Oh jadi memang *gadget* diberikan sebagai media pembelajaran anak ya Om, Te. Berarti memang sengaja memberikan *gadget* buat media belajar anak ya Om, Te?
- Informan 1 : Iya emang sengaja biar anak lebih aktif, lebih tentang sesuatu kaya buat belajar ngitung, mengenal hewan, tumbuhan juga yang lainnya. Intnya biar ngga kudet Ki.
- Penulis : Oh iya bener ya Om zaman udah modern si ya Om. Sehari D main sampe berapa kali Om?
- Informan 2 : Lah ya seharian full Ki, dulu kalo nonton Tv ya bangun tidur sampe tidur lagi. Pagi bangun tidur minta nonton Tv, kalo diganti ngga boleh, walaupun iklan ya ngga boleh diganti, ditungguin sama dia, ngga pernah main keluar rumah pokoknya. Pagi, siang, malem pun bisa sampe jam 10, sampe dia ketiduran baru mati Tv-nya.
- Penulis : Berarti Tv nyala tiap hari Te? Kira-kira berapa jam dalam sehari Te?
- Informan 2 : Seringnya si begitu, kadang kalo dia tidur siang ya Tv-nya saya matikan, kalo pergi juga tapi kalo dirumah aja ya nonton Tv, soalnya dulu emang ngga pernah keluar rumah buat main sama temen-temenya si. Sehari ya bisa 5 jam lebih kali ya.
- Penulis : Kalo HP si Te, sehari bisa make berapa jam Te?
- Informan 1 : Kalo HP kisaran 1 jam 2 jam lah sehari, biasanya setiap bangun tidur, habis makan, pulang main, terus kalo mau tidur. Paling setiap sekali make 15 menit kadang lebih juga.
- Penulis : Lama dulu pas lagi nonton Tv-nya ya Om? Reaksi anak pas lagi nonton Tv atau lagi mainan HP apa Om, Te?
- Informan 1 : Nyaman pastinya, kalo diganggu ya nangis atau marah bahkan mukul, baik pas lagi nonton Tv atau lagi mainan HP.
- Penulis : Terus apa saja problembatika anak setelah menggunakan *gadget* yang dirasakan oleh orang tua?
- Informan 1 : Anaknya jadi kurang merespon saat dipanggil atau diperintah, terus dulu susah banget buat merespon orang baru, terus tidak bergaul

dengan teman-temannya, diumur 5 tahun dia baru bisa main sendiri diluar rumah sama temen-temenya.

Penulis : Lalu perubahan positif dari penggunaan *gadget* oleh ana kapa saja Om?

Informan 1 : Positifnya anaknya jadi banyak tahu tentang hewan, lagu dan lainnya dari dia menonton Tv dan menggunakan HP, istilahnya otaknya jadi jalan gitu.

Penulis : Melihat problematika yang ada, apa saja upaya yang pernah dilakukan oleh orang tua untuk mengatasi problematika itu?

Informan 2 : Upaya yang pernah kita lakukan *simple*, kalo Tv paling saya ajak pergi ke rumah mbahnya suruh main sama ponakan-ponakan, kalo HP paling kita telfon kalo lagi main, terus tak suruh bergaul sama temenya kalo pas temenya main kesini, kalo dulu pas lagi suka nonton Tv kan sama sekali ngga merespon temenya yang datang ke rumah si.

Informan 1 : Dia kan anaknya belum sampe yang kecanduan banget, dan kita memberikan *gadget* untuk memberikan pembelajaran ke dia. Jadi, dengan upaya itu dengan dilakukan secara terus-menerus alhamdulillah sekarang udah lepas dengan sendirinya.

Penulis : Alhamdulillah ya Om, Te. Sekarang setelah dilakukan upaya tadi perubahan yang terlihat oleh ana kapa Om, Te?

Informan 1 : Perubahan yang paling terlihat si dia jadi bermain keluar sama temen-temenya, bisa bergaul sendiri tanpa didampingi saya atau mamanya atau kakanya. Terus sekarang jadi cepet ngrespon orang lain yng belum dikenal.

Penulis : Perubahanya sudah bagus ya Om, Te. Alhmdulillah, semoga D tumbuh dan berkembang jadi anak yang sehat, pintar dan berbakti pada orang tuanya. Aamiinn. Terimakasih Om, Te sudah mau saya wawancarai.

Informan 1&2 : Aamiinn. Iya Ki sama-sama, santai aja.

Banyumas, 23 Juni 2020

Penulis,



Rizki Istiqowati



PEDOMAN WAWANCARA

A. Identitas Informan

1. Ibu Subjek E

Nama panggilan : WT
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
Waktu wawancara : Pukul 18.30 – selesai
Tanggal wawancara : 8 Juli 2020

B. Daftar Pertanyaan untuk Informan Subjek E

1. Berapa usia anak sekarang?
2. Berapa usia anak saat mengetahui, mengenal dan menggunakan gadget?
3. Apa tujuan awal orang tua memperbolehkan anak menggunakan gadget?
4. Apa jenis gadget yang digunakan anak?
5. Apa fitur dari gadget yang sering dimainkan/disukai anak?
6. Berapa kali anak menggunakan gadget dalam sehari?
7. Berapa lama penggunaan gadget oleh anak dalam setiap pemakaiannya?
8. Bagaimana reaksi anak saat menggunakan gadget?
9. Apa saja problematika anak atau keluarga terkait penggunaan gadget oleh anak?
10. Apa saja perubahan yang terjadi pada anak setelah anak mengetahui dan menggunakan gadget?
11. Apa saja upaya yang pernah dilakukan oleh orang tua untuk mengurangi penggunaan gadget pada anak?
12. Apa saja upaya yang berhasil dilakukan oleh orang tua untuk mengatasi penggunaan gadget pada anak?

13. Apa saja perubahan yang terjadi pada anak setelah dilakukan upaya tersebut?

Banyumas, 8 Juli 2020

Informan

WT



HASIL WAWANCARA

- Penulis : Assalamu'alaikum.
- Informan : Waalaikumsalam. Eh Mba Kikii.. Mau nanya yang kemaren itu ya?
- Penulis : Iya Te, hehe. Lagi sibuk ngga Te?
- Informan : Engga Mba, sini-sini masuk Mba.
- Penulis : Iya Te makasih Te. E si sekarang umurnya berapa Te?
- Informan : Sekarang ya 4 tahunan lah.
- Penulis : Wah udah gede ya. Di usia yang masih dini, 4 tahun ini, E suka mainan *gadget* ngga si Te?
- Informan : Ya suka banget Kii. Suka banget dia, antenge pol pokoke kalo megang HP.
- Penulis : Wah suka banget sama HP ya Te, itu sukanya sekarang atau dulu saat umur berapa Te?
- Informan : Dulu, sekarang ya udah mendingan lah. Dulu pas umur 3 tahunan dia lagi seneng-senengnya main HP, sama Tv juga, kalo Tv dia pas seneng senengnya tu umur 2 tahun, jadi dulu dia udah ngga terlalu ke Tv pindah ke HP.
- Penulis : Oh jadi ada 2 *gadget* yang disukai ya Te? Dulu E tertarik ke *gadget* karena apa Te?
- Informan : Iya Tv sama HP. Jadi dulu saya ya memang membuat dia tertarik ke *gadget*. Awalnya ya biar dia diem, anteng, ngga rewel dan biar dia mau makan, soalnya dulu kecilnya dia susah banget kalo disuruh makan. Makanya saya nyoba tek kasih Tv terus HP, eh malah saya jadi khawatir sendiri.
- Penulis : Khawatir bagaimana Te?
- Informan : Saya takut dia jadi kecanduan *gadget* loh Ki.
- Penulis : Oh takut kecanduan ya Te. Memangnya E kalo mainan berapa lama Te?
- Informan : Kalo Tv ya pagi mulai jam 7 tu sampe jam 12 siang, *full* seharian lah pokoknya setiap hari, dari pagi sampe siang terus istirahat sebentar lanjut lagi abis siang jam siang sampe sore terus nanti

malem lagi. Terus kalo HP setiap dia mau makan terus kalo rewel juga, sehari bisa 4 kali bolak balik mainan HP.

Penulis : Sehari berarti main *gadget*-nya ya Te. Main/nonton apa itu Te sampe sehari?

Informan : Ya nonton kartun-kartun, kaya kuda poni, aplikasi mewarnai, gambar (*coloring and learn*), berbie, *youtube*-an. Terus kalo di Tv kan ada satu *channel* yang isinya kartun-kartun ya itu nonton itu.

Penulis : Wah mantap ya Te, reaksi yang ditunjukkan anak ketika menggunakan *gadget*?

Informan : Ya mencenger, mencenger itu fokus loh, ngga bisa dinganggu, kalo diminta nangis.

Penulis : Mencenger gitu ya Te, terus apa yang menjadi problematika setelah anak menggunakan *gadget*?

Informan : Ya mata, saya takut dia kena min, soalnya kalo dia lagi main HP ya itu matanya merah terus dikucek-kucek gitu. Terus yang tadinya biar dia gampang makanya palahan jadi susah makan, maunya main HP terus. Terus jadi ngga pernah bergaul sama temen-temenya diluar rumah, main HP terus.

Penulis : Ngga seseuai harapan ya Te. Perubahan yang terjadi pada anak setelah mengetahui terus menggunakan *gadget* itu apa Te?

Informan : Perubahannya ya nyanyi sendiri, ngomong sendiri, kaya sok niru-niru yang ditonton, ya cara bicaranya ya tingkahnya. Terus kalo ngaji jadi ngga fokus, matanya jelalatan kemana-mana.

Penulis : Oh niru gitu ya Te. Terus upaya yang pernah dilakukan untuk mengatasi problematika itu apa saja Te?

Informan : Ya paling saya suruh main keluar rumah sama temen-temenya. Soalnya dia emang jarang banget keluar rumah, main HP atau nonton Tv terus dirumah, ngga pernah main diluar sama temen-temenya. Itu juga ngga langsung mau, susah banget kalo disuruh main keluar, tapi saya paksa-paksa terus saya tunggu dia main dan sekarang udah mau main keluar rumah sendiri. Terus buat biar ngga

terlalu sering mainan HP ya saya umpetin HP-nya, , saya juga ati-ati kalo main hp biar dia ngga liat, terus saya suruh baut main mainan yang ada dirumah, kaya main masak-masakan, terus saya kasih coret-coretan, buku gambar, biar dia berimajinasi jadi saya belikan mainan-mainan anak.

- Penulis : Semua upaya itu berhasil atau ada yang ngga berhasil Te?
- Informan : Menurutku berhasil semua si, soalnya sekarang udah mau dan bisa bersosialisasi sama temen-temenya, jarang main HP, dan jadi berimajinasi. Ya pokoknya lebih mendingan lah.
- Penulis : Alhamdulillah ya Te. Berarti sekarang E udah jarang main HPnya sama nonton Tv-nya ya Te?
- Informan : Iya jarang. Ya paling sesekali 15/20 menitan lah. Kadang masih nyolong-nyolong. Saya yang lengang, dia bangun tidur liat HP diatas kasur abis saya pakai ya jadinya dimainin, tapi itu juga ngga lama mainya.
- Penulis : Jadi perlu pengawasan terus-menerus ya Te. Semoga E tumbuh jadi anak yang pintar sholehah ya Te, saya pamit dulu Te, terimakasih udah mau saya tanya-tanya ya Te. Wasslamu'alaikum.
- Informan : Iya kaya gitu, waalaikumsalam.

IAIN PURWOKERTO

Banyumas, 8 Juli 2020

Penulis,



Rizki Istiqowati

DOKUMENTASI

Subjek A



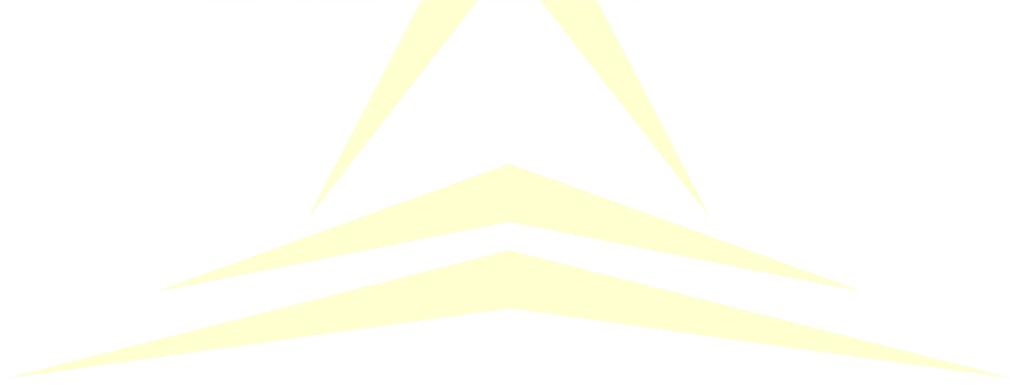
Subjek C



Subjek D



Subjek E



IAIN PURWOKERTO

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

Nama : Rizki Istiqowati
Tempat, tanggal lahir : Banyumas, 27 Maret 1999
Jenis kelamin : Perempuan
Alamat : Sidamulya RT.05 RW. 05
Kec. Kemranjen Kab. Banyumas
Nama Ayah : Sabilan
Nama Ibu : Siti Ma'muroh
Nama saudara kandung : M. Wachid Hasim
Burhannudin Latif

B. Riwayat Pendidikan

SD/MI : MI Muhammadiyah Sidamulya
SMP/MTS : SMP Negeri 1 Kemranjen
SMA/MA : SMA Negeri Sumpiuh
Perguruan Tinggi : Institut Agama Islam Negeri Purwokerto

C. Riwayat Organisasi

1. Anggota Devisi Sosial dan Karir Himpunan Mahasiswa Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam.
2. Bendahara Urup Project Periode 2019.

Purwokerto, 23 September 2020



Rizki Istiqowati
1617101068