

**PERAN ORANG TUA DALAM MENDAMPINGI PENGGUNAAN GADGET
PADA ANAK USIA PRASEKOLAH DI DESA SANGGRAHAN, GROGOL,
SUKOHARJO TAHUN 2020**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ushuluddin dan Dakwah

Institut Agama Islam Negeri Surakarta

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar

Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos.)



Oleh:

MU'ALLIMAH

NIM 131.221.062

**JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SURAKARTA
2020**

NOTA PEMBIMBING

Dr. H. LUKMAN HARAHAHAP, S.Ag, M.Pd
DOSEN JURUSAN BIMBINGAN KONSELING ISLAM
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SURAKARTA

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdri. Mu'allimah

Lamp : 5 Ekslemplar

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah
IAIN Surakarta
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan perbaikan
seperlunya terhadap skripsi saudara:

Nama : Mu'allimah

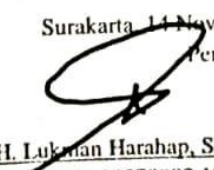
NIM : 131.221.062

Judul : PERAN ORANG TUA DALAM MENDAMPINGI
PENGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA
PRASEKOLAH DI DESA SANGGRAHAN, GROGOL,
SUKOHARJO TAHUN 2020

Dengan ini kami menilai skripsi tersebut dapat disetujui untuk
diajukan pada Sidang Munaqosah Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam
Institut Agama Islam Negeri Surakarta.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Surakarta, 14 November 2020
Pembimbing,


Dr. H. Lukman Harahap, S. Ag., M. Pd
NIP. 19370902 199903 1 003

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mu'allimah
NIM : 131.221.062
Tempat Tanggal Lahir : Sukoharjo, 6 Februari 1994
Alamat : Mantung, Rt 1/Rw 13, Sanggrahan, Grogol, Sukoharjo.

Menyatakan yang sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul :

PERAN ORANG TUA DALAM MENDAMPINGI PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA PRASEKOLAH DI DESA SANGGRAHAN, GROGOL, SUKOHARJO TAHUN 2020 adalah benar-benar hasil karya saya kecuali kutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya. Apabila di dalamnya terdapat kesalahan atau kekeliruan, maka sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya. Selain itu, apabila di dalamnya terdapat plagiasi yang berakibat gelar kesarjanaan saya dibatalkan maka saya siap menanggung resikonya.

Demikian Surat Pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya.

Surakarta, 14 November 2020

Yang bersangkutan,


Mu'allimah

Nota Dinas

Dr. H. Lukman Harahap, S. Ag., M. Pd.
Dosen Fakultas Ushuluddin dan Dakwah
Institut Agama Islam Negri Surakarta

Nota Dinas:

Hal : Skripsi Saudari Mu'allimah

Kepada Yth
Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah
IAIN Surakarta
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, bersama surat ini kami beritahukan bahwa setelah membaca, menelaah, membimbing, dan mengadakan perbaikan seperlunya, kami mengambil keputusan skripsi saudari **Mu'allimah** dengan nomor induk 131.221.062 yang berjudul :

**PERAN ORANG TUA DALAM MENDAMPINGI
PENGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA PRASEKOLAH
DI DESA SANGGRAHAN, GROGOL, SUKOHARJO TAHUN 2020**


Sudah dapat dimunaqosahkan sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana sosial (S.Sos) dalam bidang Bimbingan Konseling Islam. Oleh karena itu, dengan ini kami mohon agar skripsi dengan judul di atas bisa dimunaqosahkan dalam waktu dekat.

Demikian atas perhatian dan diperkenankannya, kami ucapkan terimakasih.

Wassalaaamu'alaikum Wr. Wb

Surakarta, 14 November 2020

Dosen Pembimbing


Dr. H. Lukman Harahap, S. Ag., M. Pd.
NIP. 19370902 199903 1 003

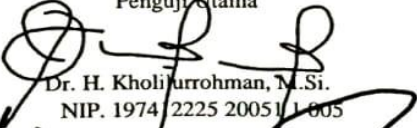
HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN
PERAN ORANG TUA DALAM MENDAMPINGI PENGGUNAAN
GADGET PADA ANAK USIA PRASEKOLAH DI DESA SANGGRAHAN,
GROGOL, SUKOHARJO, TAHUN 2020

Disusun Oleh:
Mu'allimah
NIM 13.12.21.062

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Fakultas Ushuluddin dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Surakarta
Pada Hari Selasa, tanggal 17 November 2020
Dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
Surakarta, 17 November 2020

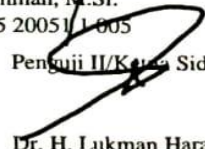
Penguji Utama


Dr. H. Kholilurrohmah, M.Si.
NIP. 197412252005111005

Penguji I/Sekretaris Sidang


Triyono, S.Sos.I. / M.Si.
NIP. 198210122017011170

Penguji II/Ketua Sidang


Dr. H. Lukman Harahap, M.Pd.
NIP. 197309021999031003

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah


Dr. H. Islah M. Ag.
NIP. 197305222003121001

MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا
مَلَائِكَةٌ غِلَظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ لَا يُوْمَرُونَ

Wahai orang-orang yang beriman, jagalah diri kalian dan keluarga kalian dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu, yang di atasnya dijaga oleh malaikat yang sangat

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbilalamin,

Tiada kata yang lebih layak untuk diungkapkan selain *syukur hamdallah*

Atas skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan pada

Untuk Ibu dan almarhum Bapak yang telah banyak mendoakan, memberi motivasi dan dorongan dalam setiap langkah untuk mengambil keputusan.

Untuk bu wardatul djannah yang telah memberi dukungan baik moril dan materil serta nasihat.

Untuk kakak-kakak dan adik-adik serta keluarga besar.

Untuk teman-teman dan sahabat yang selalu menyemangati supaya segera selesai tugasnya.

Untuk para sesepuh pondok pesantren NDM Surakarta yang selalu mendukung dan memotivasi.

Untuk Almamater IAIN Surakarta

Terimakasih dan *Jazaakumullahu Khoiron Katsiron.*

KATA PENGANTAR

Assalaamu'alaikum Wr. Wb

Alhamdulillah bini'matillahi tatimmu as-Shoolihaat, segala puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan taufik, dan hidayah Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “ Peran Orang Tua dalam Mendampingi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Di Desa Sanggrahan, Grogol, Sukoharjo, Tahun 2020” tanpa adanya halangan maupun rintangan yang berarti. Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan pada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing umatnya dari gelapnya jahiliyah menuju cahaya yang terang benderang.

Penyusunan skripsi ini merupakan tugas akhir bagi penulis untuk menyelesaikan Pendidikan di Program Studi Bimbingan Konseling Islam Fakultas Ushuluddin dan Dakwah Institut Agama Islam Negri (IAIN) Surakarta. Penulis telah mengupayakan untuk hasil sebaik mungkin dalam penyelesaian tugas ini. Namun demikian, skripsi ini tidak akan terselesaikan, tanpa adanya bantuan dari banyak yang telah membantu penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

Oleh karena itu, dengan selesainya skripsi ini rasa terima kasih yang tulus dan rasa hormat yang dalam kami sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Mudhofir, M. Pd., Rektor Institut Agama Islam Negri (IAIN) Surakarta.

2. Bapak Dr. Ishlah, M.Ag., Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah Institut Agama Islam Negri (IAIN) Surakarta.
3. Bapak Dr. H. Lukman Harahap, M. Pd., Dosen Pembimbing Institut Agama Islam Negri (IAIN) Surakarta.
4. Bapak Dr. H. Lukman Harahap, M. Pd., Dosen Wali Studi Institut Agama Islam Negri (IAIN) Surakarta. Terima kasih atas ilmu yang diajarkan selama ini, semoga bermanfaat dan menjadi amal jariyah.
5. Dewan Penguji Munaqosah yang berkenan memberikan koreksi evaluasi dan arahan kepada penulis agar skripsi ini menjadi lebih baik.
6. Bapak/Ibu Dosen Prodi Bimbingan Koseling Islam yang memberikan Ilmu pengetahuan dan wawasan kepada penulis selama perkuliahan.
7. Almarhum Bapak yang hingga hari ini senantiasa kurindukan kehadirannya. Bapak, semoga dengan skripsi ini menjadikanku anak yang tidak akan engkau tinggalkan dalam keadaan lemah tak berdaya.
8. Untuk ibu yang tidak pernah lelah untuk berdiri disampingku.
9. Ibu Dra. H. Wardatul Djannah, M.Pd yang telah menjadi wali selama kuliah. Terima kasih untuk dukungan dan motivasinya.
10. Untuk segenap almamater, sahabat dan teman satu angkatan dan satu jurusan di Institut Agama Islam Negri (IAIN) Surakarta.
11. Sahabat dan teman-teman yang telah kebersamaiku selama di Ponpes NDM Kauman Surakarta.

12. Semua sahabat, saudara, teman dan pihak-pihak yang telah ikut berjasa dalam penyusunan tugas ini yang tidak bias penulis sebutkan satu persatu. Terimakasih atas segala bantuannya.

Tidak ada yang dapat penulis berikan untuk membalas semuanya kecuali rasa syukur dan ucapan terimakasih atas semua yang telah diberikan kepada penulis, serta doa yang terpanjat pada Allah. *Jazaakumullahu Ahsanal Jazaa'*.

Wassalaamu'alaikum Wr. Wb.

Surakarta, 14 November 2020

Mu'allimah
NIM:131.221.062

ABSTRAK

Mu'allimah, Peran Orang Tua dalam Mendampingi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Di Desa Sanggrahan, Grogol, Sukoharjo, Tahun 2020. Orang tua memiliki peran penting yang tidak dapat digantikan keberadaannya oleh siapapun, yaitu membimbing, mendidik anak agar menjadi generasi masa depan yang bermanfaat untuk diri sendiri, orang lain maupun masyarakat. Majunya teknologi komunikasi saat ini seharusnya tidak menjadikan orang tua sepenuhnya menyerahkan pendidikan anak pada orang lain, atau bahkan sama sekali melarang anak untuk berinteraksi dan mengakses gadget. Sebaliknya anak tetap diperbolehkan menggunakan, memanfaatkan, mengakses dan berinteraksi di bawah bimbingan, pengawasan orang tua.

Penelitian ini bersifat kualitatif. Tujuan dalam penelitian ini adalah dapat ditemukannya strategi orang tua dalam membimbing anak dalam penggunaan gadget. Pelaksanaan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan observasi dan wawancara langsung dengan beberapa waga desa Sanggrahan. Sumber sekunder diambil dari berbagai buku, jurnal, dan artikel yang membahas estetika yang relevan dengan masalah penelitian.

Hasil dari penelitian ini berkaitan dengan peran orang tua dalam mendampingi penggunaan gadget pada anak ini adalah bahwa: 1) orang tua memilihkan gadget sesuai dengan usia anak; 2) orang tua selektif dalam memilihkan aplikasi permainan; 3) orang tua menemani anak dalam bermain; 4) orang tua membatasi waktu bermain anak.

Kata Kunci: Pendampingan, Orang tua, gadget

ABSTRACT

Mu'allimah, The Role of Parents in Accompanying the Use of Gadgets in Preschool Children in Sanggrahan Village, Grogol, Sukoharjo, 2020. Parents have an important role that cannot be replaced by anyone, namely guiding, educating children to become future generations. useful for yourself, others and society. The advancement of communication technology today should not make parents completely give up children's education to others, or even completely prohibit children from interacting and accessing gadgets. On the other hand, children are still allowed to use, utilize, access and interact under the guidance and supervision of their parents.

This research is qualitative in nature. The purpose of this research is to find the parent's strategy in guiding children in using gadgets. The implementation of this research is by using observation and direct interviews with several representatives of the village of Sanggrahan. Secondary sources are taken from various books, journals, and articles that discuss aesthetics that are relevant to research problems.

The results of this study relating to parental warfare in assisting the use of dagdet in children are that: 1) parents choose dagdet according to the child's age; 2) parents are selective in choosing game applications; 3) parents accompany children in playing; 4) parents limit children's play time.

Keywords: guidance, parents, gadgets

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
ABSTRAK	xii
DAFTAR ISI	xiv
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Identifikasi Masalah.....	10
D. Tujuan Penelitian.....	10
E. Manfaat Penelitian	10
BAB II	12
A. Kajian Teori	12
1. Peran Orang Tua	12
2. Bentuk-Bentuk Peran Orang Tua Dalam Perspektif Islam	21
3. Peran Orang Tua dalam Pendampingan Gadget pada Anak	24
4. Pengaruh <i>Gadget</i> pada Anak	27
5. Strategi Pendampingan Orang Tua dalam Penggunaan Gadget	35
6. Pengertian <i>Gadget</i>	41
B. Kajian Pustaka.....	50
C. Kerangka Berpikir	52

BAB III	54
METODE PENELITIAN	54
A. Pendekatan Penelitian	54
B. Tempat dan Waktu Penelitian	55
C. Sumber Data.....	56
D. Subyek Penelitian.....	57
E. Sampel Penelitian.....	58
F. Teknik Pengumpulan Data.....	59
G. Teknik Keabsahan Data	60
H. Teknik Analisis Data.....	61
BAB IV	64
HASIL PENELITIAN	64
A. Gambaran Umum Desa Sanggrahan, Grogol, Sukoharjo	64
1. Demografi Desa Sanggrahan.....	64
2. Keadaan Sosial.....	65
3. Keadaan Ekonomi.....	66
4. Kondisi Pemerintahan Desa	67
5. Pembahasan Temuan Wawancara Peran Orang Tua dalam Penggunaan Gagdet pada Anak Pra Sekolah Desa Sanggrahan, Grogol, Sukoharjo Tahun 2020.....	67
BAB V	74
A. Kesimpulan	74
B. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa *gadget* menjadi kebutuhan primer bagi setiap orang, di segala lini kehidupan. Baik dalam segi ekonomi, politik, social, budaya, hingga pendidikan sekalipun. Itu sebabnya ketika merebaknya virus corona pada tahun 2019, segala aktivitas berupa perkumpulan, tatap muka dihentikan dan dialihkan dengan penggunaan *gadget* melalui rumah.. Sebagai contoh adalah kegiatan pembelajaran anak-anak yang biasa dilakukan di sekolah, menjadi daring dengan menggunakan berbagai aplikasi yang dikembangkan oleh pemerintah, lembaga sekolah, hingga perusahaan IT.

Pembelajaran melalui daring dengan gadget di masa pandemic covid19 sekiranya menjadi solusi tepat, mengingat segala kondisi dan situasi yang tidak memungkinkan. Namun seiring berjalannya waktu, kegiatan pembelajaran daring tidak selamanya menjadi solusi jitu, karena rupa-rupanya solusi ini juga membawa efek samping lainnya.

Lain itu, pemanfaatan *gadget* juga menjadi jalan pintas bagi orang tua dalam mendampingi anaknya. Berbagai fitur dan aplikasi *gadget* yang menarik dimanfaatkan untuk menemani anak agar orang tua dapat menjalankan aktifitas dengan tenang, tanpa khawatir anaknya keluyuran, bermain kotor, rewel dan mengganggu aktifitas orang tua yang sedang bekerja. Dengan demikian tidak mengherankan jika generasi muda saat

ini lebih lihai dalam mengoperasikan *gadget* dibanding orang tuanya. Bahkan tidak sedikit orang tua yang beranggapan bahwa *gadget* mampu menjadi teman bermain yang aman dan mudah. Hal inilah yang secara perlahan menggeser peran orangtua yang semestinya dapat menjadi teman bermain mengasyikkan bagi anak.

Penggunaan *gadget* pada anak seharusnya dibatasi, karena dapat menimbulkan dampak impulsive kedepannya, bila tidak diberi perhatian serius. Dampak impulsive seperti menurunnya daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain, dan menjadikan anak lebih individual dengan zona nyamannya bersama *gadget* sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap sesama. Selain itu emosi anak menjadi tidak terkontrol ketika dijauhkan dari *gadget*, serta akan lebih parah adalah ketika anak mulai kecanduan *gadget*.

Sebagaimana menurut Ebi, anak-anak dapat menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain *gadget*, sehingga mereka kurang bersosialisasi dengan lingkungan yang ada di sekitarnya.¹

Oleh karena itu, penting pemahaman tentang pengaruh *gadget* terutama bagi orangtua. Supaya anak dapat dibatasi penggunaannya dan daya kembang anak dapat berkembang dengan baik dan menjadi anak yang aktif, cerdas, dan interaktif terhadap orang lain.

Iswidharmanjaya mengatakan bahwa Banyaknya anak yang sudah menggunakan internet melalui *gadget* mereka masing-masing tentu dapat memberikan

¹ Ebi, s., *Golden Age Parenting*, (Yogyakarta: Psikologi Corner, 2017),hal.137

hal yang positif maupun negative. Hal positif ini bisa dirasakan oleh anak ketika anak menggunakan *gadget* untuk bermain atau menonton film edukatif dan tak luput dari pengawasan orang tua. Ketika anak tidak diawasi orang tua yang ditakutkan adalah ketika anak tidak sengaja melihat konten negatif. Seorang anak akan mengakses gambar-gambar tersebut, apalagi didorong dengan sifat anak yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dikhawatirkan akan membuat anak melakukan ataupun mencari tahu lebih lanjut konten negative atau kekerasan tersebut.²

Pernyataan Iswidharmanjaya yang menjadi permasalahan di atas adalah ketika anak tidak diawasi orang tua ketika menggunakan gadget, sehingga ditakutkan ketika mereka melihat konten negative. Itu sebabnya peran orang tua harus hadir di sini, sekalipun gadget yang disiapkan adalah gadget *for kids* sekalipun.

Senada dengan hal di atas, anak sejak usia muda telah melihat, mempelajari hal-hal yang berada di luar diri mereka. Mereka telah melihat dan mengikuti apa yang dikerjakan dan diajarkan orang dewasa dan orang tua tentang sesuatu hingga masalah agama. Orang tua memiliki pengaruh terhadap anak sesuai dengan prinsip eksplorasi yang mereka miliki. Dengan demikian ketaatan kepada ajaran agama merupakan kebiasaan yang mereka pelajari dan para orang tua maupun guru mereka bagi mereka sangat mudah untuk menerima ajaran dari orang dewasa walaupun ajaran itu belum mereka sadari sepenuhnya manfaat ajaran tersebut.³

² Iswidharmanjaya. D. *Bila si Kecil Bermain Gadget Panduan bagi Orang tua untuk memahami factor-faktor Penyebab anak Kecanduan Gadget*. (Yogyakarta Bisakimia: 2106), hal 76

³ Ramayulis. 2011. *Psikologi Agama*. Jakarta: Kalam Mulia. hal. 56-57

Pendapat Ramayulis mengenai pendidikan di atas, ketika dikaitkan dengan *gadget* bisa disimpulkan bahwa tidak selamanya anak menjadi kambing hitam atas permasalahan yang berkaitan dengan *gadget* maupun yang lain. Bisa kemungkinan *gadget* merupakan sebuah pelarian Ketika mereka haus kasih sayang, dan perhatian dari orang tua. Bisa juga karena mereka mengikuti apa yang dilakukan orang tua setiap harinya. Ketika orang tua dimana pun dan kapan pun di hadapan anak senantiasa memegang *gadget*, maka secara otomatis anak akan mengikuti gerak taktis orang tua dengan menggunakan *gadget*.

Orang tua adalah manusia yang paling berjasa pada anak. Semenjak awal kehadirannya di muka bumi, setiap anak dilibatkan peran penting orang tua seperti peran pendidikan. Peran-peran pendidikan seperti ini tidak hanya menjadi kewajiban bagi orang tua. tetapi juga menjadi kebutuhan orang tua untuk menemukan eksistensi dirinya sebagai makhluk yang sehat secara jasmani dan rohani dihadapan Allah juga dihadapan sesama makhluk terutama manusia.

Karena jasa-jasanya, orang tua di posisikan amat terhormat dihadapan anak-anaknya. Sebagai orang tua, ayah dan ibu wajib dihormati bagi anak-anaknya, apalagi ibu yang telah mencurahkan segalanya bagi anak-anaknya di beri tempat tiga kali lebih terhormat di banding ayah. Kasih sayang dan kesabaran orang tua amat penting untuk perkembangan anak baik perkembangan fisik maupun psikisnya khususnya dalam keluarga.

Sekali lagi, pendidikan anak merupakan kewajiban setiap orang tua. Dan aspek ajaran Islam mendidik anak merupakan kewajiban orang tua untuk mempersiapkan

anak-anaknya agar memiliki masa gemilang dan tidak ada lagi kekhawatiran terhadap masa depannya kelak. Masa depan yang baik, sehat dan berdimensi spiritual yang tinggi. Semua prestasi itu tidak mungkin diraih orang tua tanpa pendidikan yang baik bagi anak-anak mereka. Kewajiban pendidikan anak bagi orang tua tersebut telah disadari oleh setiap orang tua bersamaan dengan kesadaran bahwa diri mereka memiliki keterbatasan untuk mendidik anak-anaknya dengan baik.

Observasi yang penulis lakukan di Desa Sanggrahan, Grogol, Sukoharjo ditemukan data bahwa pengenalan *gadget* terlalu dini pada anak dapat mempengaruhi interaksi sosial anak. Anak akan cenderung asyik dengan dunianya sendiri, fokus bermain *gadget* sehingga tidak peduli dengan lingkungan sekitar yang mungkin menyapa atau mengajaknya berinteraksi.

Hal ini terjadi lantaran penulis menemukan banyak anak usia dini hingga remaja yang menggunakan *gadget* tanpa batas waktu dan lebih asyik dengan dunia sendiri. Sehingga mereka enggan dan mengabaikan waktu mereka untuk belajar dan berinteraksi dengan orang-orang sekitar. Hal ini jika terus diabaikan akan berdampak negatif bagi anak, anak akan lebih suka bermain internet dan mengabaikan minat dan bakat yang dimiliki sehingga dapat menurunkan prestasi belajar. Hal ini jika dilakukan secara terus-menerus maka dapat membuat anak menjadi kurang bersosialisasi dengan orang tua, teman sebaya, dan juga lingkungan dimana anak tersebut tinggal.

Menurut hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 18 November 2019 di desa Sanggrahan didapatkan hasil bahwa 5 responden orang tua secara acak mengatakan bahwa anak sudah mengenal *gadget* dan bermain selama rentan waktu 2

hingga 12 jam sehari ketika berada di rumah. Hampir semua responden mengatakan bahwa anak suka bermain game, menonton youtube, atau sekedar melihat foto yang ada di handphone. 5 responden tersebut mengeluhkan bahwa anaknya semakin susah diingatkan semenjak mengenal *gadget*. Seringkali anak mengabaikan nasihat atau perintah orang tua untuk belajar atau melaksanakan tugas wajibnya ketika sedang bermain *gadget*. Anak juga sering lupa waktu, dalam artian mengabaikan waktu istirahat dan belajarnya, serta tidak mempedulikan orang-orang disekitar. Akan tetapi ada keluarga yang dapat mengontrol dan mengatur waktu anak dalam penggunaan *gadget*, sehingga anak meski bermain *gadget* namun tetap melaksanakan kewajiban dan dibatasi dalam penggunaan *gadget* dalam seminggu. Hal ini dapat meminimalisir penggunaan *gadget*. Sehingga waktu yang digunakan anak dapat dikontrol dengan baik dan anak tidak kecanduan *gadget*.

Menghadapi anak yang mulai bergantung dengan *gadget*, ada 2 dari 5 responden tersebut memiliki aturan dalam penggunaan *gadget* bagi anak-anak supaya tidak sampai kecanduan. Orang tua tersebut hanya membolehkan anak untuk menggunakan *gadget* hanya 24 jam selama sepekan, yaitu pada sabtu sore sampai ahad sore. Itu pun masih dalam pantauan orang tua supaya tidak salah membuka konten yang tidak pantas dan tetap terkontrol. Sehingga anak tidak setiap saat menggunakan waktu untuk bermain *gadget* tanpa batasan.

Peran orang tua dalam membimbing anak tersirat dalam surat at-Tahrim ayat 6 sebagai berikut:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ (٦)

“Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu.” (At Tahrim: 6).

Qatadah menafsirkan ayat ini dengan mengatakan, bahwa hendaklah orang tua memerintahkan anaknya untuk senantiasa taat pada Allah dan melarang mereka dari berbuat durhaka pada Allah. Dan ketika berkaitan dengan perintah ini diterapkan, maka orang tua harus membantu anak untuk menjalankannya. Dan sebaliknya, ketika anak melakukan kemaksiatan, maka mereka harus diperingatkan, dan dicegah.⁴

Ayat di atas menjelaskan betapa peran orang tua dalam membina dan mendidik sangat urget, sehingga Allah langsung membebaskan tanggung jawab ini pada orang tua. Peranan orang tua di masa kini semakin berat tantangannya, terutama di masa pandemi dan globalisasi.

Dalam Lemhanas, Agus menuturkan bahwa Pandemi covid19 membawa hikmah untuk orang tua, yaitu membangun kedekatan. Menurutnya, keadaan seperti ini adalah keadaan yang berpeluang untuk membenau9n kebersamaan antara anggota keluarga, yang dapat dimanfaatkan sebagai waktu berkualitas antara orang tua dan anak.⁵

⁴ Ibnu Katsir, *Tafir Al-Qur'anul Adzhim* (Beirut: Maktabah Syamilah, 2009), jild. 4 hal.2

⁵ Lemhanas.go.id dalam Agus Widjojo Bicara Tantangan Orang Tua dalam Mendidik Anak pada Masa Pandemi covid19

Pendapat Agus tidak sepenuhnya dapat dibenarkan, namun juga tidak dapat disalahkan. Yang perlu diketahui adalah tidak selamanya orang tua yang memiliki pekerjaan akan senantiasa menemani anak sepanjang hari di rumah. Bahkan sebaliknya, ketika orang tua tidak bisa menemani, mereka akan meninggalkan anak dengan *smartphone* di rumah, agar anak dapat mengikuti pembelajaran daring.

Peran orang tua harus tetap hadir dalam kondisi seperti ini. Karena akan mustahil jika kemudian orang tua melarang anak untuk sama sekali tidak mengakses *gadget*, sedang pembelajaran saat ini banyak menggunakan media *gadget*. Sehingga dengan demikian, peran orang tua adalah membentengi anak dengan membimbing, mengontrol, mengawasi, mendidik dalam penggunaan *gadget* agar anak lebih bijak dalam pemakaiannya.

Ketika tujuan pendidikan adalah untuk menghasilkan perubahan, maka orang tua dapat melakukan bimbingan berupa mengarahkan, mengontrol segala aktivitas anak dalam penggunaan *gadget*. Sehingga ke depannya, meski *gadget* senantiasa mengalami perubahan dan inovasi, anak tetap dalam sikapnya dengan menghadapi perubahan yang ada melalui imtaq dan iptek.

Peranan dalam penelitian ini menitik beratkan pada bimbingan yang membuktikan bahwa keikutsertaan atau keterlibatan orang tua terhadap anaknya dalam proses belajar sangat membantu dalam meningkatkan konsentrasi anak tersebut. Keluarga merupakan dua atau lebih individu yang hidup dalam satu rumah tangga karena adanya hubungan darah, perkawinan,

atau adopsi. Mereka saling berinteraksi satu sama lain, dengan peranan masing-masing dan menciptakan serta mempertahankan satu budaya.⁶

Pendapat ini menunjukkan bahwa keluarga memiliki hubungan paling dekat dari hubungan lainnya. Itu sebabnya posisi individu dalam keluarga, dalam hal ini orang tua memiliki peran berupa hak dan kewajiban dengan memberikan Pendidikan yang layak pada anak.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana strategi bimbingan orang tua dalam penggunaan *gadget* bagi anak pra sekolah di Kelurahan Sanggrahan, Grogol, Sukoharjo Tahun 2020.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui strategi bimbingan orang tua dalam penggunaan *gadget* bagi anak pra sekolah di Kelurahan Sanggrahan, Grogol, Sukoharjo Tahun 2020.

⁶ Bailon, G, Maglaya, *Perawatan Kesehatan Keluarga*, (Jakarta: Pusat Tenaga Kesehatan Departemen Kesehatan RI, 1978), Hal. 219

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peran bimbingan orang tua dalam penggunaan *gadget* bagi anak pra sekolah di Kelurahan Sanggrahan, Grogol, Sukoharjo Tahun 2020.

E. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pengamatan, masalah yang teridentifikasi yaitu :

1. Kurangnya pengawasan orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak pra sekolah.
2. Emosi anak pra sekolah yang labil ketika dijauhkan dari gadget.
3. Kurangnya Interaksi sosial anak pra sekolah, lantaran terlalu sering menggunakan gadget.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat secara teori

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan sumbangan dalam menambah wawasan keilmuan dalam bidang psikologi maupun konseling.

2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan masukan kepada orang tua dalam penggunaan *gadget* terhadap anak, sehingga dapat dilakukan penanganan sebagaimana mestinya.
- b. Bagi anak diharapkan dapat memanage waktu dalam penggunaan *gadget*.

c. Bagi peneliti dapat mengetahui perkembangan anak dalam penggunaan *gadget* dan cara orang tua mengontrol waktu penggunaannya sehingga dapat menambah ilmu pengetahuan terkait hal tersebut.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Peran Orang Tua

a. Pengertian Peran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, peranan diartikan sebagai Tindakan yang dilakukan oleh seseorang dalam suatu peristiwa.⁷ Artinya Ketika orang tua memiliki peran dalam pelaksanaan bimbingan, maka orang tua memiliki Tindakan-tindakan tertentu pada untuk membimbing anak dalam penggunaan *gadget*.

Menurut Soekanto peranan (*role*) merupakan proses dinamis kedudukan (statis). Apabila seseorang melaksanakan hak dan kewajiban sesuai dengan kedudukannya, maka dia menjalankan suatu peranan.⁸ Peranan mencakup tiga hal, yaitu:

- 1) Peranan meliputi norma-norma yang dihubungkan dengan posisi atau tempat seseorang dalam masyarakat.

Peranan dalam arti ini merupakan rangkaian peraturan-peraturan yang membimbing seseorang dalam kehidupan masyarakat

- 2) Peranan adalah suatu konsep tentang apa yang dapat dilakukan individu dalam masyarakat sebagai organisasi.

⁷ KBBI Online dalam peranan diakses pada Ahad, 25 Oktober 2020

⁸ Soerjono Soekanto, *Peranan Sosiologi Suatu Pengantar (Edisi Baru)*, Jakarta: Rajawali Pers, 2009, hal. 99

Artinya individu memberikan kontribusi baik berupa pemikiran, waktu, maupun jasa kepada masyarakat.

- 3) Peranan juga dapat dikatakan sebagai perilaku individu yang penting bagi struktur social masyarakat.

Peranan ini berarti bahwa individu dalam berperilaku sesuai adat norma dan budaya yang berlaku di masyarakat.⁹

Departemen Pendidikan Nasional berpendapat bahwa peranan adalah perangkat tingkah laku yang diharapkan atau dimiliki oleh orang yang berkecukupan di masyarakat, peran terutama ditentukan oleh ciri-ciri individual yang bersifat khas atau istimewa.¹⁰ Artinya peran adalah berupa tingkah laku khas, istimewa, dapat dikenang dan memiliki makna yang dimiliki oleh seseorang.

Beberapa pengertian di atas menjelaskan bahwa peran adalah rangkaian norma, tata tertib berupa seperangkat aktivitas yang dilakukan individu yang telah mencapai kematangan berpikir, terkait kedudukannya di masyarakat dengan penyesuaian diri, serta memiliki kontribusi dan fungsi untuk masyarakat. Dengan melaksanakan kewajiban dan hak yang seimbang pada

⁹ *Ibid*, 212-213

¹⁰ Afifah Rahma, *Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Aktivitas Kehidupan Siswa. Jurusan Sosiologi*, Vol.2 No. 2 (2015), hal. 12.

anggota masyarakat yang berkaitan, maka individu dinyatakan telah melakukan peran.

b. Unsur Peran

Sebagai pola perikelakuan, peranan atau peran memiliki beberapa unsur, yaitu:

- 1) Peran Ideal. Peran Ideal adalah sesuatu yang diharapkan oleh masyarakat terhadap status-status tertentu. Peran ideal meliputi hak-hal dan keajiban oleh status-status tertentu. Misalnya, suatu peran suatu peran ideal yang diharapkan orang tua pada anak-anaknya, begitu juga sebaliknya.
- 2) Peran yang dianggap oleh diri sendiri. Peran ini dilakukan oleh individu pada situasi-situasi tertentu. Maksudnya adalah. Maksudnya seorang individu menganggap harus melakukan suatu peran tertentu ketika dalam situasi tertentu. Mislanya, seorang ibu yang memiliki gadis remaja, ibu harus bisa menjadi seorang kakak dari pada seorang ibu.
- 3) Peran yang dilaksanakan atau dikerjakan. Hal ini merupakan peran sesungguhnya yang dikerjakan indivivu dalam kenyataannya dan terwujud dalam perilaku yang nyata. Peran yang dilaksanakan dapat dipengaruhi oleh kepercayaan,

harapan-harapan, persepsi dan juga kepribadian individu yang bersangkutan.¹¹

c. Pengertian Orang Tua

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, orang tua adalah ayah dan ibu kandung.¹² Artinya orang tua terdiri dari ayah dan ibu kandung.

Menurut Imam Barnadib orang tua adalah pendidik utama atau primer. Karena dengan kesadaran yang mendalam serta didasari rasa cinta dan kasih sayang yang mendalam pula orang tua mengasuh atau mendidik anaknya dengan penuh tanggung jawab dan kesabaran, lagi pula sebagian besar waktu anak-anak adalah bersama dengan orang tuanya.¹³ Artinya orang tua merupakan pendidik utama bagi anak, karena sebagian besar waktu anak-anak adalah dengan orang tuanya.

Menurut Noer Aly orang tua adalah orang dewasa pertama yang memikul tanggung jawab pendidikan, sebab secara alami anak pada masa-masa awal kehidupannya berada di tengah-tengah ibu dan ayahnya dan dari merekalah anak mulai mengenal pendidikan.¹⁴ Anak pada masa awal

¹¹ Soerjono Soekamto, *Sosiologi Suatu Pengantar* (Jakarta : RajaGrafindo Pustaka, 2015), hlm. 210-211

¹² Kamus Besar Bahasa Indonesia, online apps.

¹³ Imam Bernadib, *Pengantar Ilmu Pendidikan Sistematis*, (Yogyakarta : Fakultas Ilmu Pendidikan, 1987), hlm. 61.

¹⁴ Hery Noer Aly, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta : PT. Logos Wacana Ilmu, 1999), hlm. 87.

kehidupannya berada di tengah-tengah keluarga (orang tua). Di sanalah anak mendapatkan pendidikan.

Melalui pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa orang tua adalah orang dewasa yang dengan kesadaran, penuh cinta dan kasih sayang, memikul pendidikan anak mulai dari awal kehidupannya.

d. Peran Orang Tua pada Anak

Orang tua adalah orang yang memiliki banyak kesempatan untuk mengasuh dan membentuk gaya hidup yang sehat bagi emosi dan pengembangan hubungan antar pribadi anak-anak sejak bayi. Anak-anak diajarkan nilai-nilai etika dan tanggung jawab lewat apa yang disebut para ilmuwan sosial ‘pemodelan’ atau mendemonstrasikan perilaku yang diterima kepada anak agar diikuti. Selain itu peran signifikan anak yang melayani model dan menyediakan bimbingan dan penguatan bagi anak-anak lain mestinya menjadi aktivitas terencana di setiap program karena banyak riset memverifikasi nilai-nilai tersebut secara konsisten. Orang tua adalah model yang kebiasaan dan sikapnya berpengaruh penting bagi nilai dan tindakan anak.

Pentingnya orang tua sebagai pengaruh primer bagi pembentukan dan perkembangan anak menuntut konselor bekerja sama dengan orang tua berbasis mutualis pembelajaran dan perencanaan langkah pencegahan terbaik

demi keuntungan anak. Orang tua memiliki peran penting dalam upaya preventif dan pengembangan kesehatan mental yang positif bagi anak.¹⁵

Anak adalah amanah bagi kedua orang tua, sehingga orang tua memiliki kewajiban untuk mendidik, membina, membimbing anak hingga dewasa. Keluarga dipandang sebagai lembaga yang dapat memenuhi kebutuhan bagi perkembangan dan pertumbuhan bagi anak. Secara psikologis, keluarga terlebih orang tua memiliki fungsi sebagai pemberi rasa aman, pemenuhan kebutuhan fisik maupun psikis, sumber penerimaan kasih sayang, sebagai contoh yang tepat, membimbing anak atas pengembangan perilaku, membantu anak dalam menyelesaikan masalah, membimbing dalam belajar motorik, verbal, dan sosial.

Muhammad Muhyidin menyebutkan ada 4 macam peran pendidikan yang dilakukan orang tua pada anak, yaitu:

- 1) Perawatan
- 2) Pengasuhan
- 3) Pendidikan
- 4) Pembelajaran.¹⁶

¹⁵ Gibson L, Robert & Marianne H Mitchell. *Bimbingan dan Konseling*. (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2011), hal. 542-543

¹⁶ Muhammad Muhyidin, *Mendidik Anak Shaleh dan Shalehah*, (Yogyakarta: Diva Press, 2006), hal. 49

Sepanjang sejarah manusia terdapat hubungan yang dekat dan tidak mungkin dipisahkan, yaitu hubungan keluarga, ibu, ayah dan anak. Berikut ini penjelasan masing- masing peran ibu dan ayah dalam pendampingan anak. Yaitu:

a) Peran Ibu

Moeljono dalam bukunya menyebutkan bahwa Ibu adalah individu pertama yang mempunyai hubungan dengan bayi yang dikandungnya.¹⁷

Sikap dan hubungan yang dibentuk oleh ibu terhadap anaknya akan mempengaruhi perilaku-perilaku anak. Karenanya, ibu memiliki peranan yang sangat penting dalam pembentukan tingkah laku anaknya.

Peranan ibu dalam perkembangan anak sangat penting. Itu sebabnya ibu disebut sebagai madrasah pertama bagi anak. Menurut Ngalim Purwanto, peranan ibu pada anaknya antara lain adalah:

- 1) Sumber dan pemberi kasih sayang
- 2) Pengasuh dan pemelihara
- 3) Tempat mencurahkan hati
- 4) Pengatur kehidupan rumah tangga
- 5) Pembimbing hubungan pribadi
- 6) Pendidik dalam segi emosional.¹⁸

¹⁷ Notosoedirjo Moeljono, (,2001), hal. 202

¹⁸ M. Ngalim Purwanto, (1994), hal. 70

Peranan ibu yang disampaikan Purwanto tersebut banyak menonjol dalam bidang pembentukan emosi dan kedekatan pada anak.

b) Peran Ayah

Sesuai dengan fungsi dan tugasnya, Ngalim purwanto menyebutkan bahwa selain bertanggung jawab sebagai kepala keluarga, ayah memiliki peranan berikut ini:

- 1) Sumber kekuasaan dalam keluarga
- 2) Penghubung intern keluarga dengan masyarakat atau dunia luar
- 3) Pelindung terhadap ancaman luar.
- 4) Sebagai hakim atau yang mengadili jika terjadi perselisihan
- 5) Pemberi rasa aman bagi anggota keluarga
- 6) Pendidik dalam segi-segi rasional.¹⁹

Melalui penjabaran mengenai peran orang tua di atas, maka dapat diketahui bahwa peran orangtua dalam mendidik anak terutama terkait dengan era digital sangat penting. Dalam banyak kajian yang dilakukan sebelumnya, disebutkan bahwa pemanfaatan *gadget* dengan berbagai jenis perangkatnya adalah sebuah keniscayaan. Siapapun termasuk orang tua tidak bisa melarang anaknya untuk tidak berhubungan dengan *gadget*. Namun sisi lain, pemakaian juga harus dibatasi agar anak tidak berlaku impulsive.

¹⁹ Ibid, hal. 71

Islam sebagai agama tengah memberikan solusi dengan membolehkan anak untuk menggunakan, memanfaatkan gadget, namun tidak berlebihan serta orang tua senantiasa mengarahkan, membimbing, mengontrol anak agar memanfaatkan, memakai, mengakses *gadget* untuk hal-hal positif, terutama berkaitan dengan pembelajaran, peningkatan diri dan prestasi akademik anak-anak. Peran ini berarti orang tua perlu memiliki kesadaran terencana dalam membimbing anaknya, agar memiliki output yang diinginkan di masa depan.

Mengontrol penggunaan *gadget* tidak harus dilakukan dengan ketat. Mengontrol atau mengawasi perlu dilakukan secara persuasif dengan tetap menghargai *privacy* anak. Dalam hal ini, mendidik anak di era digital dengan cara menerapkan pola asuh yang tidak otoriter sebagaimana yang dialami para orang tua sebelumnya. Anak tidak senang dipaksa, melainkan dapat dibujuk, diajak diskusi dan bicara dari hati ke hati, atau bahkan cenderung dibiarkan ketika tantrum, namun juga harus tetap diawasi oleh orang tua.

Hal terpenting lainnya adalah dalam melakukan pembinaan dan pendidikan, orang tua jangan sampai kalah pintar dari anak-anak. Meski mempelajari *gadget* tidak secepat anak, orang tua juga harus mengetahui minimal cara menggunakan *smartphone*. Hal ini bertujuan agar orang tua tidak tertipu dengan anak yang nyatanya lebih canggih dari orang tua. Serta di sisi lainnya adalah orang tua dapat senantiasa mengontrol, mengawasi

segala aktivitas anak agar tidak membuka hal-hal yang dapat merusak diri dan menyimpang dari nilai-nilai pendidikan Islam.

2. Bentuk-Bentuk Peran Orang Tua Dalam Perspektif Islam

Islam telah mengajarkan bahwa membimbing dan mendidik anak adalah sebuah kewajiban orang tua. Keluarga dalam hal ini orang tua memiliki peranan penting bagi perkembangan pribadi seorang anak. Di dalam al-qur'an banyak disebutkan bahwa orang tua memiliki kedudukan penting dalam mendidik anak atau keluarga. Diantaranya :

- a. Orang tua menjadi contoh teladan bagi anak-anaknya. Hal ini disebutkan dalam al-qur'an surat Al-Ahzab : 21, yang disebutkan bahwa Rasulullah merupakan suri tauladan yang paling baik. Dalam ayat ini merujuk dari akhlak Rasulullah yang menjadi tauladan yang baik dapat diambil kesimpulan bahwa orang tua yang memiliki tugas pokok untuk menjadi pendidik juga harus memiliki akhlak yang baik sebagaimana Rasulullah, supaya dapat memperbaiki akhlak anaknya. Orang tua wajib menanamkan budi pekerti (akhlak) yang baik dalam lingkungan keluarga. Karena akhlak yang baik merupakan materi pendidikan yang harus ditanamkan ke dalam jiwa dan kepribadian anak melalui contoh perbuatan dari orang tua.

- b. Orang tua sebagai pengayom atau pemelihara adalah bagian dari tugasnya sebagai pendidik. Hal ini terdapat dalam Al-qur'an surat At-tahrim ayat 6. Ayat ini menjelaskan bentuk tanggung jawab keluarga (kedua orang tua) dalam menjalankan tugas untuk mendidik, membimbing, dan mengarahkan anak dalam proses kehidupannya supaya tidak tersesat dalam api neraka.
- c. Orang tua sebagai pembimbing/ pendidik, maka harus menanamkan kepada jiwa anak tentang pengetahuan dan sikap yang diperlukan oleh anak dalam menjalani kehidupannya. Hal ini disebutkan oleh Allah dalam surat Luqman ayat 13. Dalam ayat ini disebutkan bahwa dalam memberikan pengajaran kepada anak harus didasari dengan cara penuh kasih sayang dan bersifat kontinyu. Orang tua adalah pendidik pertama bagi anak untuk mengenal dunia sekitar dan memberi bekal tentang nilai-nilai agama, budaya, serta tradisi yang berguna bagi kehidupan anak dikemudian hari. Hal ini sebagai mana yang dilakukan oleh Luqman dalam mendidik anaknya.
- d. Orang tua sebagai teman atau sahabat bagi anak-anaknya. Allah memberikan isyarat yang penting dalam al-qur'an agar orang tua dapat berfungsi sebagai teman/ sahabat bagi anak-anaknya. Hal ini disebutkan dalam surat Yusuf ayat 4-5, yang menyebutkan bahwa seorang ayah dapat menjadi tempat mengadu, tukar pikiran, tempat mencurahkan kegundahan seorang anak. Hal ini dapat terjadi jika

orang tua dalam waktu tertentu menempatkan diri sebagai teman bagi anak sehingga anak lebih leluasa mencurahkan kekesalan, kegundahan, keraguan, dan tempat bertanya segala hal yang mungkin perlu diketahui. Sebagaimana kisahnya Nabi Yusuf yang menjadikan ayahnya, yaitu Nabi Ya'kub sebagai teman bicara terkait mimpi yang menimpa Nabi Yusuf.

Berkaitan dengan hal di atas, maka orang tua terutama ibu merupakan sekolah pertama bagi anak. Peranan orang tua, keluarga tidak dapat dialihkan atau digantikan oleh pihak manapun. Atau bahkan orang tua menyerahkan sepenuhnya pendidikan dan bimbingan anak pada lembaga pendidikan. Karena sejatinya para pendidik yang ada di lembaga-lembaga pendidikan hanyalah partner bagi orang tua dalam proses mendidik anak.

Mengenai tanggung jawab pendidikan anak ini, imam Abu al-Hamid al-Ghazali *rahimahullah* berkata, “perlu diketahui bahwa metode untuk melatih/mendidik anak-anak termasuk urusan yang paling penting dan harus mendapat prioritas yang lebih dari urusan yang lainnya. Anak merupakan amanat di tangan kedua orang tuanya dan qalbunya yang masih bersih merupakan permata yang sangat berharga dan murni yang belum dibentuk dan diukir. Dia menerima apa pun yang diukirkan padanya dan menyerap apa pun yang ditanamkan padanya. Jika dia dibiasakan dan dididik untuk melakukan kebaikan, niscaya dia akan tumbuh menjadi baik dan menjadi orang yang

bahagia di dunia dan akhirat. Dan setiap orang yang mendidiknya, baik itu orang tua maupun para pendidiknya yang lain akan turut memperoleh pahala sebagaimana sang anak memperoleh pahala atas amalan kebaikan yang dilakukannya. Sebaliknya, jika dibiasakan dengan keburukan serta ditelantarkan seperti hewan ternak, niscaya dia akan menjadi orang yang celaka dan binasa serta dosa yang diperbuatnya turut ditanggung oleh orang-orang yang berkewajiban mendidiknya.”²⁰

Pendapat Al-Ghozali tersebut di atas menjelaskan bahwa anak adalah amanah orang tua, yang terlahir dalam keadaan suci dan fitrah. Itu artinya pemberntukan karakter, adab, moral, sikap, ilmu pengetahuan, dan sebagainya merupakan bagian dari kewajiban orang tua untuk mendidik dan membimbing.

3. Peran Orang Tua dalam Pendampingan Gadget pada Anak

Beberapa peran bimbingan orang tua dalam penggunaan *gadget* menurut Eva Fahtriantini, yaitu :

- a. Alasan pemberian *gadget* pada anak secara umum adalah jika anak tersebut membutuhkan *gadget* untuk berkomunikasi kepada orang-orang penting disekitarnya seperti orang tua atau keluarga. Sehingga orang tua cukup membelikan ponsel yang hanya dapat untuk berkomunikasi dan berkirim pesan saja supaya tidak

²⁰ Abu Al-Hamid Al-Ghazali, *Ihya Ulumuddin* (Jakarta: CV Bintang Pelajar, tt), hal 72

disalahgunakan oleh anak. Karena justru akan menjadi racun bagi anak atau orang tua ketika tidak dapat diawasi dengan benar.

- b. Mengikutsertakan anak dalam berpikir kritis. Peranan orang tua dalam pengikutsertaan anak dalam berpikir kritis yaitu dengan memberikan arahan dan penjelasan mengenai dampak penggunaan *gadget*, kemudian orang tua memberi pengertian nilai-nilai agama agar anak dapat menjaga kepercayaan dari orang tua, dan orang tua memberi pengawasan supaya anak tidak terpancing dengan konten-konten yang tidak bermanfaat.
- c. Pemberian batas waktu dalam penggunaan *gadget*. Orang tua dapat memberikan perannya dalam memberikan batas waktu dalam menggunakan internet. Hal ini bertujuan supaya anak tidak memiliki efek candu dan lebih konsentrasi dalam pembelajaran.

Mengenalkan *gadget* pada anak sejak usia dini memiliki keuntungan dan kerugian tersendiri tergantung pada kesiapan orang tua dalam mengenalkan dan mengawasi anak saat bermain *gadget*. Orang tua perlu menerapkan aturan bagi anak dalam penggunaan *gadget*. Untuk bisa memanfaatkan *gadget* dengan efektif harusnya sebagai orang tua bisa memahami dan menjelaskan mengenai konten yang ada pada *gadget*.

Tanpa pendampingan yang baik dari orang tua, anak dapat berperilaku impulsif, menyalahgunakan pemanfaatan *gadget* bahkan hingga kecanduan. Menurut Walida dalam Warisyah, tanda anak kecanduan *gadget* adalah:

- a. Anak Kehilangan minat untuk beraktifitas. Ini berarti ketika anak sudah banyak berinteraksi dan asyik dengan *gadget*, mereka akan lebih suka duduk diam, rebahan, tengkurapan dan semisalnya serta malas sekali untuk sekedar beraktifitas kecil.
- b. Berbicara tentang teknologi terus menerus.
- c. Cenderung suka membantah perintah jika itu menghalanginya untuk mengakses *gadget*. Anak yang kecanduan *gadget* akan senantiasa merasa kebahagiaannya direnggut, waktunya terbuang, emosinya memburuk sehingga menyebabkan anak akan membantah perkataan orang tua. Bahkan akan lebih parah ketika dia mengancam bunuh diri, tidak mau menjalankan perintah agama dan sebagainya.
- d. Sensitif atau tersinggung, menyebabkan mood yang mudah berubah.
- e. Egois, sulit berbagi waktu dalam penggunaan *gadget* dengan orang lain.
- f. Sering berbohong karena tidak bisa lepas dari *gadget*nya, artinya anak akan mencari cara apapun agar tetap mengakses *gadget*nya meski mengganggu waktu tidurnya sekalipun.²¹

Melalui beberapa tanda di atas, maka akan lebih baik jika orang tua lebih dini mengurangi intensitas anak dalam mengakses maupun menggunakan *gadget*. Kegiatan yang berkaitan dengan *gadget* cukup sebatas ketika ingin

²¹ Warisyah Y, 2016 “ Pentingnya Pendampingan ‘Dialogis’ orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini. In Prosiding seminar Nasional Pendidikan “Inovasi Pembelajaran untuk Pendidikan Berkemajuan ” hal. 130-138

hiburan sebentar, atau ketika kegiatan daring. Selebihnya libatkan anak dalam kegiatan fisik, olahraga, serta orang tua juga banyak meluangkan waktu untuk anak, sehingga anak tidak memiliki keinginan untuk mengkases dan menggunakan *gadget* lebih lama.

Mengobati kecanduan tersebut, jurnal yang ditulis oleh Ridwan Syahrani menyebutkan beberapa cara penanganan pecandu game online, antara lain:

- a. Memberi penegasan terhadap pemain untuk mengurangi waktu bermain gadget.
- b. Membuat jadwal pembagian waktu antara bermain gadget dengan kewajiban yang harus dilakukan pemain.
- c. Terlibat langsung dengan pemain game online sehingga mengetahui sejauh mana efek ketergantungan yang terjadi serta menjalin komunikasi yang baik supaya tercipta dalam suasana yang nyaman.

4. Pengaruh *Gadget* pada Anak

Gadget meski terlihat kecil dan sederhana, namun sangat memiliki arti dalam tumbuh kembang anak, terutama ketika anak sangat sering berinteraksi dengan gadget. Sari dalam jurnalnya menyebutkan bahwa dokter anak asal Amerika Serikat Chris Rowan menegaskan bahwa harus ada pelarangan penggunaan gadget pada anak di bawah usia 12 tahun. Sebab tidak sedikit penelitian yang membuktikan bahwa gadget membawa dampak negative ketimbang manfaat

bagi anak. Adapun beberapa dampak positif dari penggunaan gadget bagi anak, terutama anak-anak di bawah usia dini adalah:²²

a. Menambah pengetahuan

Syahputra menyimpulkan bahwa dengan menggunakan gadget yang berteknologi canggih, anak menjadikan anak-anak dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi mengenai tugas-tugas sekolahnya. Bahkan kini tersedia banyak sekali website maupun aplikasi dalam gadget yang memberikan kemudahan bagi anak untuk mendapatkan informasi yang mereka inginkan.

b. Memperluas Jaringan Persahabatan

Gadget dapat memperluas jaringan persahabatan maupun pertemanan di luar lingkup jangkauan lingkungan kita tinggal. Karena dengan menggunakan jejaring sosial media yang ada, kita bisa memiliki ratusan, hingga ribuan pertemanan dari daerah-daerah di luar jangkauan sekalipun.

c. Mempermudah komunikasi

Gadget merupakan salah satu alat komunikasi yang berteknologi canggih yang senantiasa berkembang dari waktu ke waktu. Dengan

²² Nurul Novitasari, *Al Hikmah: Indonesian Journal Of Early Childhood Islamic Education: Strategi Pendampingan Orang Tua terhadap Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak* (STAI Al-Hikmah, Tuban: 2019), Vol. 3. No. 2. Hal. 170

gadget, sesama individu dengan masyarakat kelas dunia dapat saling terhubung.

d. Melatih Kreativitas anak

Kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang. Banyak anak yang termasuk kategori ADHD diuntungkan oleh permainan ini oleh karena tingkat kreativitas dan tantangan yang tinggi. Menurut Baihaqi dan Sugiarmim (2006: 2) ADHD sendiri merupakan singkatan dari *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* yang merupakan gangguan perkembangan dalam peningkatan aktivitas motorik anak-anak hingga menyebabkan aktivitas anak-anak yang tidak lazim dan cenderung berlebihan.

Sedang dampak negatif yang didapatkan anak ketika terlalu banyak mendapatkan paparan gadget adalah:

1. Menjadi pribadi yang tertutup

Ketika anak telah kecanduan *gadget* pasti akan menganggap perangkat itu adalah bagian hidupnya. Mereka akan merasa cemas bilamana *gadget* tersebut dijauhkan. Sebagian waktunya akan mengganggu kedekatan dengan orang tua. Lingkungan, bahkan teman sebayanya. Jika dibiarkan saja keadaan akan membuat anak menjadi tertutup atau *introvert*.

2. Kesehatan otak terganggu

Otak bagian depan seorang anak sebenarnya berjumlah sempurna seperti layaknya orang yang sudah dewasa. Menurut para ahli kesehatan otak bagian depan seorang individu matang pada usia 25 tahun. Sementara fungsi otak bagian depan adalah pusat memerintahkan tubuh untuk melakukan pergerakan dan reseptornya yang mendukung otak depan adalah otak bagian belakang yang berfungsi menghasilkan hormone dopamine yakni hormon yang menghasilkan perasaan nyaman atau tenang.

Bila anak telah bermain dengan *gadget* lalu ia membuka informasi yang negative misalkan pornografi atau kekerasan. Maka informasi itu akan terekam dalam memori otak dan sulit untuk dihapus dari pikiran bahkan untuk waktu yang lama. Jika saja hal ini tidak segera diatasi maka anak akan kecanduan karena adanya *hormone dopamin* yang dihasilkan ketika melihat informasi pornografi atau kekerasan membuatnya nyaman.

3. Kesehatan mata terganggu

Menurut Derry (2014) Kerja mata saat menggunakan gadget adalah memfokuskan dengan teks pada smartphone ataupun table, hal itu jika dibiarkan akan menyebabkan sakit kepala dan tegang di daerah kelopak mata.

4. Kesehatan tangan terganggu

Ketika anak memainkan gadget seperti misalnya video game dengan frekuensi yang tinggi biasanya akan mengalami kecapekan di bagian tangan terutama bagian jari. Penyakit ini disebut oleh ahli kesehatan dengan nama “*sidrom vibrasi*”. Hal tersebut dikarenakan seorang anak memainkan *game* dengan memakai *controller* lebih dari tujuh jam.

Teknologi *touchscreen* memang memudahkan pengguna dalam menggunakan gadget. Tetapi posisi tangan saat penggunaan layer *touchscreen* akan mempengaruhi kesehatan tangan. Semakin lama pengguna menekuk tangan maka semakin rawan pergelangan cedera.

5. Gangguan Tidur

Bagi anak yang kecanduan akan *gadget* tanpa adanya pengawasan orang tua ia akan selalu memainkan *gadget* itu. Bila itu dilakukan dan terjadi terus menerus tanpa adanya Batasan waktu maka akan mengganggu jam tidurnya.

Orang tua membuat kesepakatan dengan anak. Misalnya dengan membuat aturan menonaktifkan *smartphone* saat menjelang akan tidur. Sebab jika *gadget* itu menyala akan mengganggu istirahat anak terutama anak yang di bawah usia 13 tahun.

6. Suka menyendiri

Ketika anak sudah merasa asyik bermain dengan *gadget*-nya maka ia akan merasa itu adalah segalanya. Ia tidak peduli lagi dengan apapun yang ada di sekitarnya karena yang dibutuhkan adalah bermain dengan *gadget*-nya itupun dilakukannya sendiri tanpa siapapun.

Di sekolah ketika anak harus bertemu dengan teman sebaya ia akan sulit berinteraksi ataupun berkomunikasi secara sehat. Sebab konsentrasinya hanyalah kepada gadget yang menyajikan fantasi yang lebih menarik dari pada harus bergaul. Di kehidupan yang nyata ia akan kesulitan untuk focus akhirnya jadilah ia anak yang menyendiri.

7. Perilaku kekerasan

Menurut penelitian perilaku kekerasan yang terjadi pada anak dikarenakan anak sering mengkonsumsi materi kekerasan baik itu melalui game atau media yang menampilkan kekerasan. Beberapa orang tua mengaku tidak mengetahui bahwa game yang diberikan untuk anaknya mengandung unsur kekerasan. Padahal dalam sampul game telah ditampilkan rating sesuai dengan umur pemainnya.

Adapun perilaku kekerasan yang terjadi pada anak karena sebuah proses belajar yang salah dimana proses kebiasaan melihat

materi yang berulang-ulang akan mengindikasikan perilaku kekerasan.

8. Pudarnya kreativitas

Dengan adanya gadget, kecenderungan anak menjadi kurang kreatif lagi. Itu dikarenakan ketika ia diberi tugas oleh sekolah ia tinggal browsing internet untuk menyelesaikan tugas. Di sisi lain gadget memudahkan seorang anak dalam belajar namun di sisi lain kreativitasnya akan terancam pudar jika ia terlalu menggantungkan dengan perangkat tersebut. Kecenderungan untuk copy paste materi yang ada dalam situs internet menjadikan perkembangan anak usia kanak-kanak kurang berkembang kreatifitasnya.

9. Terpapar radiasi

Sebuah gadget seperti misalkan laptop sebenarnya memancarkan radiasi namun radiasi berfrekuensi rendah. Efek yang ditimbulkan ketika bermain laptop terlalu lama biasanya mengakibatkan mata berair karena kelelahan mata.

Tetapi yang saat ini masih menjadi perdebatan yakni penggunaan *smartphone* ketika digunakan untuk telepon. Beberapa pakar kesehatan mengatakan bahwa radiasi *smartphone* menimbulkan ancaman penyakit seperti tumor otak, kanker, Alzheimer dan Parkinson. Tetapi hal itu masih menjadi perdebatan antara pakar kesehatan lain, karena ketika di teliti hasil penelitian

menunjukkan bahwa gelombang radiasi *smarphone* yang saat ini di pasaran masih tergolong aman.

Namun dengan demikian memerlukan tips bijak untuk menggunakan *smartphone* terutama saat telepon misalnya dengan menelepon tidak terlalu lama, mendekatkan *smartphone* pada telinga terlalu lama, menggunakan casing anti radiasi.

10. Ancaman *cyberbullying*

Cyberbullying adalah sebuah bentuk pelecehan atau bullying di dunia maya, biasanya hal ini terjadi melalui media jejaring sosial.²³

Selain yang telah disebutkan di atas, ada beberapa dampak negative lainnya yang diungkapkan Priyatna, yaitu:

1. Anak yang terbiasa bermain game lebih dari 1 jam perhari atau rata-rata 7-10 jam perminggu, boleh jadi mereka akan mengorbankan jatah waktu untuk mengerjakan PR dan waktu untuk belajar yang berakibat negative untuk prestasi akademiknya di sekolah.
2. Anak akan malas untuk melakukan aktivitas fisik yang akan berimbas pada kesehatan anak. Jika anak terus menerus menatap

²³ *Ibid*, Hal. 173

ke layar gawai, hal ini dapat menyebabkan pada masalah pengelihatannya.²⁴

Diketahui dari pemaparan di atas, dampak negatif dari penggunaan gadget pada anak pra sekolah hingga usia 12 tahun lebih banyak dari segi positifnya. Terlebih ketika penggunaan ini sebatas untuk menenangkan anak agar tidak tantrum, atau mengganggu aktivitas orang tua, maka hal ini tidak dapat dibenarkan. Untuk itu orang tua harus memiliki kedekatan emosi dengan anak, melalui bimbingan, pengawasan, dan sebagainya agar anak tidak tergantung dengan gadget.

5. Strategi Pendampingan Orang Tua dalam Penggunaan Gadget

Orang tua menjadi pendamping nomor satu yang tidak dapat digantikan perannya dalam mendidik anak. Ini sebabnya orang tua juga menjadi orang yang paling bertanggung jawab dalam mengatasi dampak negative dari penggunaan gadget. Menurut Nanang Sahriana, ada beberapa cara yang harus dilakukan orang tua dalam mendampingi anak ketika menggunakan gadget, antara lain:

- a. Pilih sesuai usia

²⁴ A. Priyatna, *Parenting di Dunia Digital*, (Jakarta: PT. Indeks. 2012), hal. 63

Dilihat dari tahapan perkembangan dan usia anak, pengenalan dan penggunaan *gadget* bisa dibagi ke beberapa tahap usia. Untuk anak usia di bawah 5 tahun, Pemberian *gadget* sebaiknya hanya seputar pengenalan warna, bentuk, dan suara. Artinya, jangan terlalu banyak memberikan kesempatan bermain *gadget* pada anak di bawah 5 tahun. Terlebih di usia ini, yang utama bukan *gadget*-nya, tapi fungsi atau peran orangtua. Peralnya *gadget* hanya sebagai salah satu sarana untuk mendedukasi anak.

Ditinjau dari sisi neurofisiologis, otak anak berusia di bawah 5 tahun masih dalam taraf perkembangan. Perkembangan otak anak akan lebih optimal jika anak diberi rangsangan sensorik secara langsung. Misalnya, meraba benda, mendengar suara, berinteraksi dengan orang, dan sebagainya. Jika anak usia di bawah 5 tahun menggunakan *gadget* secara berkelanjutan, apalagi tidak didampingi orangtua, akibatnya anak hanya fokus pada *gadget* dan kurang berinteraksi dengan dunia luar.

Yang berikutnya, otak bagian depan adalah bagian yang berfungsi memberi perintah dan menggerakkan anggota tubuh lainnya. Di bagian otak belakang, ada yang namanya penggerak. Di bagian ini, terdapat hormon endorfin yang mengatur pusat kesenangan dan kenyamanan. Pada saat bermain *gadget*, anak akan merasakan kesenangan, sehingga memicu meningkatnya hormon endorfin.

Kecanduan berhubungan dengan ini jika dilakukan dalam jangka waktu lama dan kontinyu. Akibatnya, ke depannya, anak akan mencari kesenangan dengan jalan bermain *gadget*, karena memang sudah terpola sejak awal perkembangannya.

Dari aspek interaksi sosial, perkembangan anak-anak usia di bawah 5 tahun sebaiknya memang lebih ke arah sensor-motorik. yaitu, anak harus bebas bergerak, berlari, meraih sesuatu, merasakan kasar-halus. Memang di *gadget* juga ada pengenalan warna atau games di mana orang melompat. Namun, kemampuan anak untuk berinteraksi secara langsung dengan objek nyata di dunia luar tidak diperoleh anak

b. Batasi waktu anak

Anak dengan usia di bawah 5 tahun boleh saja diberi *gadget*. Tapi harus diperhatikan durasi pemakaiannya. Misalnya, boleh bermain tapi hanya setengah jam dan hanya pada saat senggang. Contohnya, kenalkan *gadget* seminggu sekali, misalnya hari Sabtu atau Minggu. Lewat dari itu, ia harus tetap berinteraksi dengan orang lain. Aplikasi yang boleh dibuka pun sebaiknya aplikasi yang lebih ke fitur pengenalan warna, bentuk, dan suara.

Sejalan pertambahan usia, ketika anak masuk usia pra remaja, orangtua bisa memberi kebebasan yang lebih, karena anak usia ini juga perlu *gadget* untuk fungsi jaringan sosial mereka. Di atas usia 5 tahun (mulai 6 tahun sampai usia 10 tahun) orangtua bisa memperbanyak

waktu anak bergaul dengan *gadget*. Di usia ini, anak sudah harus menggali informasi dari lingkungan. Jadi, kalau tadinya cuma seminggu sekali selama setengah jam dengan supervisi dari orangtua, kini setiap Sabtu dan Minggu selama dua jam. Boleh main *games* atau *browsing* mencari informasi. Intinya, kalau orang tua sudah menerapkan kedisiplinan sedari awal, maka di usia pra remaja, anak akan bisa menggunakan *gadget* secara bertanggungjawab dan tidak kecanduan *gadget*.

c. Hindarkan Kecanduan

Kasus kecanduan atau penyalahgunaan *gadget* biasanya terjadi karena orangtua tidak mengontrol penggunaannya saat anak masih kecil. Maka sampai remaja pun ia akan melakukan cara pembelajaran yang sama. Akan susah mengubah karena kebiasaan ini sudah terbentuk. Ini sebabnya, orang tua harus ketat menerapkan aturan ke anak, tanpa harus bersikap otoriter. Dan jangan lupa, orangtua harus menerapkan reward and punishment. Kalau ini berhasil dijalankan, maka anak akan bisa melakukannya secara bertanggungjawab dan terhindar dari kecanduan.

Ciri-ciri anak yang sudah kecanduan antara lain: (a) anak menghabiskan sebagian besar atau seluruh waktunya hanya untuk bermain dengan *gadget*. (b) anak mengabaikan/mengesampingkan

- kebutuhan lain hanya untuk bermian *gadget*. Misalnya lupa makan, lupa mandi. (c) anak mengabaikan teguran-teguran dari orang sekitar
- d. Beradaptasi dengan zaman

Salah satu dampak positif *gadget* adalah akan membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak. Artinya kemampuan seseorang untuk bisa menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman. Jika perkembangan zaman sekarang muncul *gadget*, maka anak pun harus tahu cara menggunakannya. Artinya fungsi adaptif anak berkembang. seorang anak harus tahu fungsi *gadget* dan harus bisa menggunakannya karena salah satu fungsi adaptif manusia zaman sekarang adalah harus mampu mengikuti perkembangan teknologi. Sebaliknya, anak yang tidak bisa mengikuti perkembangan teknologi bisa dikatakan fungsi adaptifnya tidak berkembang secara normal. Namun, fungsi adaptif juga harus menyesuaikan dengan budaya dan tempat seseorang tinggal. Kalau anak tinggal di sebuah desa dimana *gadget* adalah barang langka, maka wajar kalau anak tidak tahu dan tidak kenal yang namanya *gadget*.²⁵

Sedangkan menurut Muhammad Nazir, sikap orang tua kepada anak mengenai gadget saat ini antara lain:

²⁵ Nanang Sahriana, *Pentingnya Peran Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia*. (Jurnal Smart PAUD 2(1) 2019)

1. Pilih sesuai dengan usia anak

Jika anak masih di bawah 2 tahun cukup pengenalan gadget terlebih dahulu yaitu mengenai pengertian apa itu gadget selebihnya mengenai penggunaannya sebaiknya dibatasi. Pada usia anak dibawah 5 tahun cukup mengenalkan mengenai warna, bentuk, serta suara yang terdapat pada fitur atau aplikasi gadget tersebut.

2. Selektif dalam memilihkan aplikasi permainan

Selektif dalam memilihkan aplikasi permainan di dalam gadget Apabila anak memaksa untuk menggunakan gadget untuk bermain, pastikan aplikasinya sesuai dengan usia anak dan batasi aplikasinya, supaya anak tidak terlalu tertarik dengan permainan yang ada. Pilih aplikasi yang juga dapat mendukung kecerdasan anak, dan pola pikir anak.

3. Temani anak dalam bermain

Temani anak dalam bermain menggunakan *gadget*, arahkan penggunaannya dengan baik. Cobalah untuk mengajak anak bermain menggunakan media lain selain gadget, atau ajak anak bermain dengan teman sebayanya, supaya anak tidak terfokus dengan permainan gadgetnya. Orang tua juga harus menemani

anaknya dalam penggunaan gadget dan mengenalkan hubungan dengan dunia nyata.

4. Batasi waktu bermain gadget anak

Batasi penggunaan gadget pada anak. Anak boleh saja menggunakan *gadget* tetapi waktunya dibatasi misalnya setengah jam, atau saat senggang atau saat hari sabtu atau minggu. Waktu di saat santai dan tugas belajarnya telah selesai.

5. Mengajak anak melakukan kegiatan positif

Ajak anak untuk melakukan kegiatan positif misalnya setiap pagi olahraga, membantu membersihkan rumah, membaca buku, merapikan kamar, mengaji, mengikuti les Bahasa dan masih banyak lagi kegiatan positif yang bisa dilakukan untuk mencegah anak supaya tidak kecanduan bermain gadget.²⁶

6. Pengertian *Gadget*

Gadget adalah sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia. Iswidharmanjaya menyebutkan bahwa hal yang serupa disampaikan oleh Winarno bahwa gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa inggris,

²⁶ Mohammad Nazir, *Metode penelitian*. (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2013), hal. 83

yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus diantaranya: *smartphone* seperti *iphone* dan *blackberry* serta *notebook* (perpaduan antara komputer portabel seperti *notebook* dan *internet*)²⁷ artinya *gadget* merupakan perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus.

Gadget juga diasosiasikan sebagai sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan desain yang lebih canggih dan kemampuan yang lebih baik dibandingkan teknologi serupa pada masa penemuannya serta fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi yang lebih praktis dan juga lebih berguna.

Hasyim menyebutkan bahwa seiring perkembangan, pengertian *gadget* pun menjadi berkembang yang sering kali menganggap *smartphone* adalah sebuah *gadget* dan juga teknologi komputer ataupun *laptop* bila telah diluncurkan produk baru juga dianggap sebagai *gadget*.²⁸ Segala inovasi dan perkembangannya dari *gadget* disebut juga sebagai *gadget*.

Pengertian- pengertian di atas menjelaskan bahwa gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan” yang artinya dari hari kehari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang

²⁷ Lioni, Tara, Holillullah, & Yunisca Nurmalisa. *Pengaruh Penggunaan Gadget pada Peserta Didik terhadap Interaksi Sosial*. (Jurnal Kultur Demokrasi, 2014). Hal. 7

²⁸ M. Hasyim, *Hegemoni Gadget di Kalangan Remaja UIN Sunan Ampel Surabaya*. Skripsi. (Digital Library UIN Sunan Ampel, UIN Ampel: 2016), hal. 40

membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Contoh dari *gadget* di antaranya telepon pintar (*smartphone*) seperti *iphone* dan *blackberry*, serta *netbook* (perpaduan antara komputer portable seperti *notebook* dan internet).

Gadget di samping memiliki fungsi utama sebagai alat komunikasi, juga dapat digunakan sebagai sarana bisnis, sumber informasi, penyimpanan berbagai macam data, sarana musik atau hiburan, jejaring sosial, bahkan sebagai alat dokumentasi. Fasilitas yang ditawarkan gadget juga semakin hari semakin berkembang seiring perkembangan teknologi yang akhirnya menjadi kebutuhan manusia.

Teknologi saat ini berkembang begitu pesat sehingga memunculkan banyak perangkat baru yang dibuat untuk mempermudah manusia dalam mengerjakan kegiatan sehari-hari. Dulu untuk mendengarkan musik atau berita hanya dapat dilakukan melalui radio, surat kabar, atau televisi. Dan hal ini tidak dapat dilihat atau didengar secara berulang, hanya dapat sekali saja dan tidak dapat dipilih sesuai keinginan. Karena setiap bahasan hanya dapat diketahui sesuai dengan jadwal yang telah dibuat lembaga radio, surat kabar, atau televisi. Namun saat ini semua orang dapat mengakses berita, film, atau musik melalui perangkat kecil yang mudah dibawa kemana saja, yaitu gadget. Dalam hal ini pengguna gadget tersebar pada kelompok remaja dan anak-anak. Penggunaan gadget didasarkan pada beberapa motivasi.

McQuail menyebutkan ada 4 motivasi dalam penggunaan gadget yaitu: surveillance (menggunakan gadget untuk tujuan informasi seperti mencari

berita, memuaskan rasa ingin tahu, sebagai media belajar dan pendidikan), personal identity (menggunakan gadget untuk referensi dan penguatan nilai positif pada diri pribadi), personal relationship (untuk mencari teman dan persahabatan), dan diversion (untuk melepaskan diri dari rutinitas dan masalah).²⁹

Pendapat McQuail mengenai motivasi penggunaan gadget ini sangat beragam. Pada intinya gadget memiliki segala kebutuhan yang manusia inginkan. Mulai dari memudahkan pekerjaan dan aktivitas manusia, mencari segala informasi, memperluas jaringan sosial di dunia maya, hingga untuk melepaskan lelah dari rutinitas dan masalah.

a. Jenis dan Karakteristik Gadget

Perkembangan teknologi saat ini sangat luar biasa. Hampir setiap harinya *ada sesuatu yang harus dirilis dengan manfaat dan kinerja yang semakin baik. Dalam hal ini, gadget merupakan suatu alat yang kebaruannya dalam segi bentuk ataupun program sangat ditunggu-tunggu oleh semua orang. Karena hampir semua orang saat ini menganggap gadget sebagai sesuatu yang harus selalu ada dimanapun berada.*

²⁹ Lucia Jati Tri Ediana Pamungkas & F. Anita Herawati.. *Segmentasi Remaja Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta (UAJY) dalam Menggunakan Gadget*. Skripsi. (Yogyakarta : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 20145), hal. 5

Warisyah menyebutkan bahwa bentuk gadget yang ada pada zaman modern ini yang akrab dengan manusia dalam kehidupan sehari-hari adalah handphone (iphone, android, ipad), laptop, kamera digital, pemutar media player, dan tablet PC. Nama-nama ini adalah barang yang disebut gadget dan sangat praktis untuk dibawa kemana-mana karena bentuknya yang minimalis dan beragam model.³⁰ Budi dalam bukunya menyebutkan penjabaran dari benda-benda gadget tersebut adalah sebagai berikut:³¹

- 1) Handphone merupakan suatu alat komunikasi yang bersifat portable dengan ukuran yang kecil tanpa kabel dan memiliki banyak fitur yang semakin canggih setiap harinya. Semakin berkembangnya zaman, handphone juga semakin mengalami perubahan yang awalnya bentuknya besar dan sulit dibawa kemana-mana, dan saat ini handphone semakin di design dengan bentuk yang sederhana dan mudah digenggam kemana saja serta memudahkan seseorang dalam menggunakannya setiap hari.

³⁰ Warisyah, Yusmi. (7 November 2015). Pentingnya “Pendampingan Dialogis” Orang Tua dalam Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan “Inovasi Pembelajaran untuk Pendidikan Berkemajuan”*, (FKIP Universitas Muhammadiyah Ponorogo: Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Muhammadiyah Ponorogo, 2015), hal: 132-134

³¹ Budi. *Macam-macam Gadget dan Pengertiannya*. Diunduh pada hari Selasa, tanggal 18 November 2019 pukul 17.00 WIB.

- 2) *Laptop adalah komputer yang dapat dipindah dengan mudah dengan ukuran yang relatif kecil dan ringan. Sebagai komputer pribadi, laptop memiliki fungsi yang sama dengan komputer. Hanya saja ukurannya lebih kecil dan lebih ringan dibawa kemana-mana serta tidak mudh panas dan hemat daya.*
- 3) *Tablet PC merupakan sebuah perangkat elektronik portable yang memiliki fungsi seperti notebook maupun netbook. Mulai dari nonton film, main game yang didukung oleh perangkat wifi yang akan memudahkan menjelajah dunia melewati internet. Tablet PC didukung oleh operating system yang berbasis android sebagai sistem utama untuk menjalankan berbagai aplikasi.*
- 4) *Kamera digital adalah alat untuk membuat gambar dari objek untuk selanjutnya dibiaskan melalui lensa yang hasilnya kemudian direkam dalam format digital ke dalam media simpan digital berupa memory card.*
- 5) *Pemutar Media Player atau MP3 merupakan alat yang digunakan untuk memutar musik yang memiliki bentuk kecil, mini dan dapat diletakkan disaku celana atau baju tanpa memerlukan ruangan yang besar.*

Pendapat Budi di atas menjelaskan bahwa gadget merupakan hardware berupa smartphome, PC, laptop, MP3 atau yang semisalnya,

kamera digital. Berbagai bentuk gadget ini merupakan hasil dari perkembangan zaman yang terus menghasilkan berbagai inovasi, terutama untuk jenis smartphone.

b. Macam-macam Aplikasi Gadget

Hari ini hampir semua orang selalu menemukan, bahkan menggunakan berbagai fitur layanan yang ada dalam *smartphone* yang selain mempermudah pekerjaan, juga efektif serta sangat menghemat waktu, tenaga, dan pikiran. Fitur-fitur tersebut antara lain:

1) Aplikasi jejaring Sosial

a) Facebook

Salah satu kelebihan aplikasi ini dibanding dengan jejaring sosial yang lain adalah kemampuannya untuk tetap terhubung serta mencari teman yang “hilang” atau sudah lama tidak bertemu. Selain profil, foto, dan teman, di facebook juga tersedia fitur instan, blogging (catatan), agenda, atau event, group, serta unggah foto maupun video.

b) Twitter

Jejaring sosial karya Jack Dorsey ini sangat unik. Salah satu keunikan tersebut adalah perihal *follower* (pengikut) dan *following* (mengikuti). Twitter adalah media sosial yang masuk dalam ranah *microblogging* atau ngblog singkat. Update status hanya bisa dituliskan dalam 60 karakter atau kurang.

c) Instagram

Adalah sebuah aplikasi jejaring sosial dengan berbagai foto. Yang menjadi salah satu ciri menarik dari instagram adalah bahwa ada batas foto berbentuk persegi, mirip dengan gambar kodak instamatic dan polaroid.

d) Whatsapp

WhatsApp Messenger tidak begitu banyak mengurangi memory internal dan memiliki menu yang sangat banyak. Dengan menggunakan aplikasi ini, kita bisa langsung chat dengan orang yang sudah tercantum nomernya di kontak ponsel. Kirim suara juga sangat mendukung, bahkan pilihan emoticon pun banyak ragamnya sesuai dengan kebutuhan. Kirim file dokumen, video, foto, bahkan musik atau lokasi kita berada, bisa langsung dilakukan dengan aplikasi ini.

2) Aplikasi Browsing

a) UC Browser

Aplikasi ini memiliki akselerasi penjajahan yang cepat, mekanisme siap pakai untuk mempercepat penjelajahan, perlindungan dari penipuan serta unduhan yang jahat.

b) Opera Mini

Aplikasi ini merupakan web browser yang terbilang sederhana. Fitur-fiturnya telah mampu mewakili kebutuhan-kebutuhan para penggunanya.

c) Google

Google adalah mesin pencari yang paling sering digunakan oleh para pengguna internet. Pada awal lahirnya google di tahun 1997, mesin pencari ini kurang diminati oleh para pengguna internet. Namun, lambat laun google mampu bersaing dan kini menjadi mesin pencari nomor satu di dunia. Fitur yang ditawarkan sangat beragam, baik untuk pencarian situs, gambar, video, lokasi, blog, dan masih banyak lagi.

d) Yahoo!

Yahoo! Merupakan salah satu mesin pencari terbesar selain google. Layanan yang ditawarkan aplikasi ini kepada pengguna internet yang ingin mencari sesuatu di dunia maya hampir serupa dengan google.

B. Kajian Pustaka

Penelitian terdahulu pernah dilakukan oleh beberapa peneliti, sebagai berikut:

1. Nur Laela Kusuma Handayani dengan judul penelitian Kontrol Sosial Orang tua Terhadap penggunaan *Smartphone* Pada Remaja (Studi Kasus pada Keluarga Pedagang di Desa Petarukan Kabupaten Pematang) dengan hasil penelitian menyatakan bahwa remaja di desa Petarukan dalam menggunakan aplikasi dalam *smartphone* bergantung pada teman sebaya. Remaja cenderung mengikuti tren yang ada dikalangan teman remaja sebaya. Remaja juga menggunakan *smartphone* untuk menunjukkan eksistensi diri pada remaja. Remaja memiliki *smartphone* merasa lebih percaya diri. Sedangkan alasan orangtua memberikan *smartphone* pada remaja karena harga *smartphone* murah. Adapun upaya control sosial orangtua pada remaja pengguna *smartphone* yaitu membatasi penggunaan pulsa pada remaja dengan tidak memberikan uang khusus untuk pulsa.
2. Eva Fahriantini dengan judul penelitian, Peranan Orang Tua dalam Pengawasan Anak Pada Penggunaan *Blackberry Messenger* di Al-Azhar Syifa Budi Samarinda dengan hasil penelitian menyatakan bahwa peranan orang tua dalam pengawasan anak pengguna *Blackberry Messenger* di Al-Azhar Syifa Budi Samarinda sudah dilakukan dengan berbagai macam peranan, yaitu memberikan *gadget* pada anak sesuai

dengan kebutuhannya, melibatkan anak dalam berpikir, pemberian batas waktu dalam penggunaan internet, melakukan teknik-teknik penyesuaian dan mengajak anak dengan berdialog tanpa menghakimi.

3. Meta Anindya Aryanti Gunawan dengan judul penelitian Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik dengan hasil penelitian menyatakan bahwa Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang “Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik”, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar anak bermain *gadget* dengan durasi >1 jam dalam sehari, sebagian besar anak memiliki tingkat perkembangan sosial di bawah rata-rata yaitu sebanyak 52,4% dan terdapat hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan tingkat perkembangan sosial anak prasekolah dengan p value 0,000.
4. Yuli Irmayanti dengan judul penelitian Peran Orangtua dalam Mendampingi Penggunaan Gawai pada Anak Usia Prasekolah Peneliti menemukan bahwa keterlibatan ibu dalam mendampingi penggunaan gawai pada anak dapat menstimulasi kemampuan literasi anak dan menambah ilmu pengetahuan anak. Ayah dan Ibu memiliki persamaan dalam hal melakukan antisipasi terhadap dampak negatif penggunaan gawai pada anak. Cara yang dilakukan ayah dan ibu dalam mengantisipasi dampak negatif penggunaan gawai pada anak berupa

membatasi durasi anak dalam bermain gawai yaitu maksimal 15 hingga 30 menit, melakukan pengawasan dan memastikan bahwa anak-anak menggunakan gawai untuk mengakses informasi-informasi positif sebagai bahan pelajarannya, memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang hal-hal apa saja yang boleh diakses serta hal-hal atau situs-situs yang tidak boleh diakses.

5. Eva Mayasari Indian Sunita dengan judul Penelitian Pengawasan Orangtua terhadap Dampak Penggunaan *Gadget* pada Anak dengan hasil uji statistik diketahui ada hubungan yang signifikan antara pengawasan orang tua terhadap dampak pengguna *gadget* dengan *p* value 0.05. Pada penelitian ini didapatkan hubungan yang signifikan antara pengawasan orang tua dengan dampak penggunaan *gadget* pada anak di PAUD Dan TK Taruna Islam Pekanbaru.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah suatu diagram yang menjelaskan secara garis besar alur logika berjalannya sebuah penelitian. Kerangka berpikir dibuat berdasarkan pertanyaan penelitian (*research question*) dan mempresentasikan suatu himpunan dari beberapa konsep serta hubungan diantara konsep-konsep tersebut.

Acuan yang digunakan peneliti terkait dengan peranan orang tua dalam pendampingan *gadget* bagi anak pra sekolah di kelurahan Sanggrahan yaitu

karena semakin berkembangnya teknologi saat ini, sehingga memudahkan seseorang dalam kehidupan sehari-hari. Bahkan *gadget* yang sebelumnya hanya digunakan oleh orang dewasa, namun saat ini sudah digunakan pula oleh anak usia dini. Hal ini dikarenakan tuntutan zaman sehingga membuat orang tua banyak yang memberikan *gadget* kepada anaknya.

Pada umumnya, penggunaan *gadget* untuk anak usia dini hanya untuk menonton video dan bermain game. Saat ini hampir semua anak ketika sedang memainkan *gadget* mereka acuh dengan lingkungan sekitar. Bahkan anak cenderung memilih bermain *gadget* daripada bermain dengan teman sebaya. Karena anak keseringan menggunakan *gadget*, sehingga hal itu akan menimbulkan kecanduan bagi anak dalam penggunaan *gadget* secara berlebihan dan kurangnya kontrol dari orang tua.

Oleh karena itu keterlibatan orang tua dalam memanager waktu anak dalam menggunakan *gadget* sangatlah penting dan harus menjadi perhatian utama bagi orang tua. Pandangan orang tua dalam penggunaan *gadget* bagi anak akan sangat berpengaruh terhadap keterlibatan orang tua itu sendiri. Hal ini merupakan tanggungjawab orang tua yang harus diberikan kepada anak-anaknya. Sebagaimana kita ketahui bahwa orang tua berperan dalam segala aspek perkembangan anaknya termasuk peran orang tua dalam memanager penggunaan *gadget* pada anak.

Adanya peran pendampingan orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak, diharapkan anak akan terbimbing dan lebih bijak dalam memanfaatkan

gadget. Sehingga ke depan anak tidak bergantung pada *gadget* dan jiwa sosial dan belajarnya dapat berkembang sesuai output yang diharapkan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan kualitatif. Melalui pendekatan kualitatif akan dapat diperoleh pemahaman dan penafsiran yang mendalam mengenai makna, kenyataan dan fakta yang relevan.³²

Penulis menggunakan pendekatan kualitatif karena di samping melakukan penelitian pustaka, penulis juga mendeskripsikan hasil penelitian dengan menggunakan kata-kata tertulis dan mendeskripsikan hasil wawancara terhadap subyek penelitian. Dalam penelitian ini penulis mendiskripsikan strategi peran

³² (Moelong, 2007:6)

pendampingan orang tua dalam penggunaan *gadget* bagi anak pra sekolah di kelurahan sanggrahan, Grogol, Sukoharjo.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini berupa penelitian lapangan yang dilakukan di Desa Sanggrahan. Lokasi tersebut dipilih karena ketertarikan peneliti tentang bagaimana bimbingan orang tua dalam penggunaan *gadget* bagi anak dan merupakan tempat tinggal penulis.

2. Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2019-2020											
		Nov 2019				Jan-Sept 2020				Okt 2020			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Observasi Awal												
2	Penyusunan Proposal												

3	Observasi											
4	Wawancara											
5	Penyusunan Laporan											

C. Sumber Data

1. Data Primer

Data primer merupakan data dalam bentuk verbal atau kata-kata yang diucapkan secara lisan, gerak-gerik atau perilaku yang dilakukan oleh subyek yang dapat dipercaya, yakni subyek penelitian atau *informan* yang berkenaan dengan variabel yang diteliti atau data yang diperoleh dari *responden* secara langsung (Arikunto, 2010:22). Adapun data primer dalam penelitian ini adalah hasil wawancara dengan masyarakat yang tinggal di Kelurahan Sangrahan, Grogol, Sukoharjo.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari teknik pengumpulan data yang menunjang data primer. Dari penelitian ini data primer diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan oleh penulis serta dari studi pustaka. Dapat dikatakan data sekunder ini bisa berasal dari dokumen-dokumen grafis seperti tabel, catatan, SMS, foto dan lain sebagainya (Arikunto, 2010:222)

D. Subyek Penelitian

Subjek seringkali disebut dengan penentuan sumber data, yakni menentukan populasi guna memperoleh data yang diperlukan. Dalam pengumpulan data dari sumber data, peneliti menggunakan teknik *purposive sampling*. Sesuai dengan namanya, sampel diambil dengan maksud atau tujuan tertentu. Seseorang atau sesuatu diambil dengan sampel karena peneliti menganggap bahwa seseorang atau sesuatu tersebut memiliki informasi yang diperlukan bagi penelitiannya.(Sutopo,2002:36)

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah keluarga yang melakukan bimbingan dalam penggunaan *gadget* bagi anak. Alasan mengapa peneliti memilih penelitian di kelurahan Sanggrahan karena di beberapa RW di desa ini telah menerapkan jam wajib belajar, yang mana anak diwajibkan belajar pada ba'da maghrib sampai setelah isya'. Sehingga hal ini dapat mencegah penggunaan *gadget* secara berlebihan dan pengaturan waktu belajar dan penggunaan *gadget* dapat terkontrol.

Sumber data primer adalah sumber data yang diperoleh dari wawancara 5 orang tua yang tinggal di Desa Sanggrahan. Sumber data sekunder sumber data yang didapat dari buku-buku, laporan belajar, dan lain-lain.

E. Sampel Penelitian

Teknik *sampling* dalam penelitian kualitatif berbeda dengan penelitian non kualitatif. Sampel dalam penelitian kualitatif bukan dinamakan responden, tapi sebagai narasumber, partisipan, *informan*, teman dalam penelitian. Dalam penelitian kualitatif teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Misalnya orang tersebut yang dianggap tahu tentang apa yang kita harapkan atau mungkin dia sebagai penguasa sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi obyek atau situasi yang diteliti.

Atau dengan kata lain pengambilan sampel diambil berdasarkan kebutuhan penelitian.³³ Pengambilan sampel dilakukan secara random pada warga dan tokoh masyarakat Desa Sanggrahan, Grogol, Sukoharjo yang dapat memberikan informasi seluas-luasnya mengenai obyek penelitian.

³³ Kriyantono, Rachmat. *Teknik Praktis Riset Komunikasi Disertai Contoh Praktis Riset Media, Public Relations, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran*. (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group 2014), hal. 138

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan strategi untuk mendapatkan data yang diperlukan. Pengumpulan data dalam penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan bahan-bahan, keterangan, kenyataan-kenyataan dan informasi yang dapat di percaya.

Data adalah bahan mentah yang dikumpulkan peneliti dari lapangan penelitian. Data merupakan bahan spesifik dalam melakukan analisis. Untuk memperoleh data yang valid dan aktual, maka di dalam penelitian ini penulis akan menggunakan beberapa metode untuk mengumpulkan data :

1. Metode Observasi

Observasi atau pengamatan meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu obyek dengan menggunakan seluruh alat indera. Mengobeservasi dapat dilakukan melalui penglihatan, penciuman, pendengaran, peraba dan pengecap.

2. Metode Wawancara

Wawancara adalah percakapan yang memiliki tujuan tertentu oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) sebagai pengaju atau pemberi pertanyaan, dengan yang di wawancarai (*interviewee*) sebagai pemberi jawaban.³⁴ Wawancara bertujuan untuk memperoleh informasi dengan

³⁴ Basrowi dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hal. 127.

menyelediki pengalaman masa lalu dan masa kini subyek penelitian, untuk menemukan perasaan, pemikiran, dan persepsi mereka.³⁵ Pada penelitian ini kegiatan wawancara yang dilakukan dengan jenis wawancara mendalam (*indepth interview*).

Wawancara mendalam adalah suatu cara untuk mengumpulkan data atau informasi dengan lengkap dan mendalam. Wawancara ini biasanya dilakukan dengan frekuensi yang tinggi atau terulang-ulang secara intensif, sehingga pewawancara relatif tidak memiliki kontrol respons informan, artinya *informan* bebas memberikan jawaban.

Dalam metode wawancara ini yang akan menjadi *informan* adalah warga dan tokoh masyarakat Desa Sanggrahan, Grogol, Sukoharjo yang dapat memberikan informasi seluas-luasnya mengenai obyek penelitian.

G. Teknik Keabsahan Data

Dalam penelitian ini untuk mendapatkan validasi data, dilakukan teknik triangulasi, penulis memilih Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data. Teknik Triangulasi merupakan teknik pemeriksaan data dan memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembandingan terhadap data tersebut. Denzin membedakan empat macam

³⁵ Christine Daymon dan Immy Hallowey. *Metode-Metode Riset Kualitatif dalam Public Relations dan Marketing Communications*. (Yogyakarta: PT. Bentang Pustaka(Daymon dan Holloway, 2008) hal. 261-262

triangulasi sebagai teknik pemeriksaan, yaitu memanfaatkan, penggunaan sumber, metode, penyidik dan teori dalam Moelong.³⁶

Pada penelitian ini digunakan teknik triangulasi dengan sumber yang berarti membandingkan dan mengecek baik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam metode kualitatif. Teknik triangulasi dengan sumber yang digunakan dalam penelitian ini dicapai melalui dua jenis yaitu:

1. Membandingkan data hasil pengamatan dan hasil wawancara.
2. Membandingkan isi wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan.
3. Membandingkan wawancara satu sumber dengan sumber *informan* yang lainnya.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan bagian terpenting dalam metode ilmiah, karena analisis data digunakan untuk memecahkan masalah penelitian. Data mentah yang telah dikumpulkan perlu ditipologikan ke dalam kelompok-kelompok, serta disaring sedemikian rupa untuk menjawab sebuah masalah.

Analisis data kualitatif dilakukan bersamaan dengan proses pengumpulan data. Teknik analisis data yang dilakukan dengan menggunakan teknik analisis data

³⁶ Lexy J Moloeng. *Metedologi Penelitian Kualitatif*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007) hal. 330-332

yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman mencakup tiga kegiatan yang bersamaan, yakni reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.³⁷

1. Reduksi data

Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemusatan perhatian, pengabstraksian data kasar dari lapangan. Proses ini berlangsung selama waktu penelitian. Dalam proses reduksi ini peneliti benar-benar mencari data yang valid. Ketika peneliti menyaksikan kebenaran data yang diperoleh akan di cek ulang dengan informan lain yang dirasa lebih mengetahui.

Reduksi data secara sederhana adalah meringkas data. Lalu, peneliti menyusun kode-kode dan catatan (memo) mengenai berbagai hal, termasuk yang berkaitan dengan aktivitas penelitian sehingga peneliti mampu menemukan tema-tema atau pola-pola data.

2. Penyajian data

Penyajian data merupakan sekumpulan informasi yang tersusun yang memberi kemungkinan untuk menarik kesimpulan dan pengambilan tindakan. Bentuk penyajiannya antara lain berupa teks naratif, matriks, grafik, jaringan dan bagan. Tujuannya adalah untuk memudahkan membaca dan menarik kesimpulan.

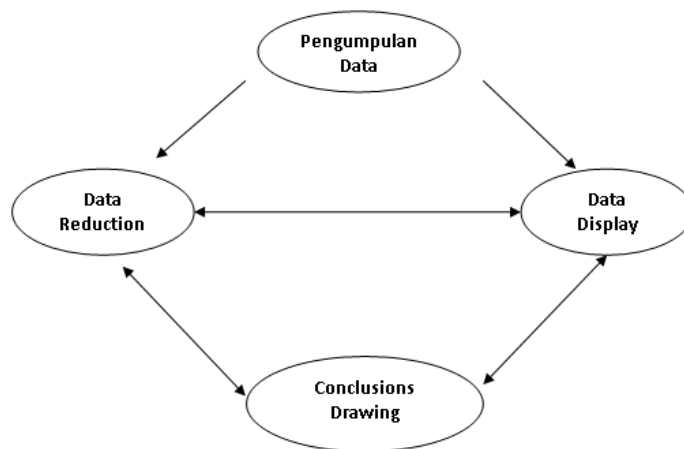
³⁷ Miles, Mathew B & Huberman, A. Michael. *Analisis Data Kualitatif, Buku Sumber Tentang Metode-metode Baru*. (Jakarta: Universitas Indonesia-Press. (Miles dan Huberman, 1992), hal. 15-19

3. Menarik kesimpulan (verifikasi)

Kesimpulan juga diverifikasi selama penelitian berlangsung. Makna-makna yang muncul dari data harus selalu diuji kebenaran dan kesesuaiannya sehingga validitasnya terjamin.

Pada tahap ini peneliti mengimplementasikan dengan mempertimbangkan data yang telah dibuat. Dalam tahap ini temuan yang awalnya masih bersifat belum jelas bisa mendapatkan kejelasan sehingga mampu menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal. Awal kesimpulan mungkin sudah tergambar sejak awal, namun untuk mencapai kesimpulan final peneliti akan mempertajam analisa. Sehingga akan sampai pada sebuah kesimpulan final yang berupa proposisi ilmiah mengenai realitas yang diteliti.

Berdasarkan uraian di atas, langkah analisis data dengan pendekatan ini dapat digambarkan sebagai berikut :



BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Desa Sanggrahan, Grogol, Sukoharjo

1. Demografi Desa Sanggrahan

Secara geografis, Desa Sanggrahan diapit oleh beberapa Desa di Kecamatan Grogol. Sebelah utara merupakan Desa Cemani, lalu sebelah selatan terdapat Desa Kadilangu, dari Barat ada Desa Gentan, dan sebelah Timur adalah Desa Kwarasan.

Luas wilayah pemukiman Desa Sanggrahan adalah 80 hektar. Sedangkan luas pertanian dan sawah yang dimiliki Desa Sanggrahan adalah sebanyak 64 hektar. Total perkantoran yang ada di Desa Sanggrahan ada 300 meter persegi. Sekolah yang tersebar di Desa Sanggrahan ada 500 meter persegi, dan memiliki akses jalan sepanjang 8 kilometer.

Orbitasi Desa Sanggrahan menuju ke Ibu Kota Kecamatan Desa Sanggrahan, yaitu Kecamatan Grogol adalah 5 Kilometer. Jarak tempuh menuju Ibu Kota Kecamatan adalah 10 menit. Sedangkan jarak Desa Sanggrahan menuju pusat Kabupaten Sukoharjo adalah 12 Kilometer, dengan jarak tempuh 30 menit.

Jumlah penduduk Desa Sanggrahan pada Tahun 2019 tercatat ada 3527 Kepala Keluarga, dengan jenis kelamin laki-laki sebanyak 3007 orang, dan 520 orang adalah berjenis kelamin wanita. Rata-rata penduduk Desa Sanggrahan per bulan Desember tahun 2019 adalah 9.676 orang.

2. Keadaan Sosial

a. Lembaga Pendidikan

Desa Sanggrahan memiliki Gedung TK/PAUD sebanyak 5 gedung, yang berlokasi di Dusun Mantung, Dusun Dukuh, dan Dusun Sidorejo. Sekolah Dasar sebanyak 3 gedung yang kesemuanya berada di Dusun Sanggrahan.

b. Keagamaan

Data keagamaan Desa Sanggrahan pada Tahun 2019 tercatat sebanyak 7481 orang beragama Islam, 694 orang beragama Katolik, 895 orang beragama Kristen, dan 4 orang beragama Budha.

c. Data Tempat Ibadah

Data tempat Ibadah menurut dokumen kelurahan Desa Sanggrahan terdapat 34 bangunan masjid, serta 2 bangunan Gereja.

3. Keadaan Ekonomi

- a. Luas lahan pertanian berupa sawah untuk tanaman padi di Desa Sanggrahan adalah 64 Hektar
- b. Aktivitas perternakan yang dimiliki warga Desa Sanggrahan adalah 10 Ekor sapi.
- c. Rata-rata penduduk Desa Sanggrahan bermata pencaharian pedangang. Menurut dakumen kelurahan Desa Sanggrahan terdapat 575 warga yang bermata pencaharian sebagai pedagang. Sedang warga yang bermata pencaharian sebagai petani ada 85 orang, Pegawai Negri Sipil (PNS) sebanyak 375 orang, tukang 174 orang, bidan atau tenaga kesehatan sebanyak 3 orang, TNI sebanyak 15 orang, Polri sebanyak 35 orang, dan pensiunan 45 orang.

4. Kondisi Pemerintahan Desa

a. Lembaga Pemerintahan

Jumlah aparat Desa Sanggrahan yaitu terdiri dari 1 Kepala Desa Sanggrahan, 1 Sekretaris Desa Sanggrahan, Perangkat Desa sebanyak 7 orang, dan BPD sebanyak 9 orang.

b. Lembaga Kemasyarakatan

Lembaga Kemasyarakatan yang dimiliki Desa Sanggrahan pada Tahun 2019 tercatat ada 1 Lembaga LPMD, 1 Lembaga PKK, serta posyandu sebanyak 11 Lembaga.

5. Pembahasan Temuan Wawancara Peran Orang Tua dalam Penggunaan Gadget pada Anak Pra Sekolah Desa Sanggrahan, Grogol, Sukoharjo Tahun 2020.

1) Memilih sesuai Usia Anak

Orang tua berhak menentukan kapan dan di usia berapakah anak telah memiliki gadget sendiri. Karena terlalu dini dalam memberikan gadget akan berdampak buruk pada anak. Hasil wawancara yang didapatkan, mayoritas akan memberikan gadget selepas usia 15 tahun, atau lulus SMP dengan berbagai timbangan. Salah satunya selain kebutuhan, anak juga sudah dapat mengendalikan diri dalam menggunakan gadget.

2) Membatasi Waktu Anak

Memberi batasan waktu pada anak dalam menggunakan gadget menjadi salah satu strategi yang dilakukan orang tua agar anak tidak bergantung banyak pada gadgetnya. Berikut ini wawancara

Hal ini sebagaimana diungkapkan Ibu Yati, “ *Di hari biasa, Ketika ada kegiatan daring maka anak diperbolehkan memakai gadget, serta diberi batasan waktu. Biasanya ketika malam hp sudah harus terkumpul di ruang depan. Selain itu, kita juga membuat surat perjanjian hitam di atas putih, dengan tanda tangan orang tua dan anak. Agar gadget tidak digunakan semena-mena.*”

Senada dengan ibu Yati, Ibu Ida juga menerapkan aturan pada anak bahwa *gadget* digunakan sebagai kebutuhan, terutama ketika hari aktif belajar. “*Menggunakan gadget sesuai kebutuhan, terutama Ketika hari aktif belajar.*”

Ibu Astuti mengatakan, “*Penggunaan gadget di luar jam belajar dan tidak boleh melewati jam istirahat.*”

Ibu Maryam, menyebutkan bahwa batas waktu penting. “*Ya diberi batasan waktu, serta ketika Ketika menggunakan gadget dan diberi arahan. Apalagi ketika Ketika pandemic diberikan setiap akan pembelajaran daring, dan di luar daring hanya diberikan Ketika akhir pekan dan dibatasi maksimal 2 jam.*”

Ibu Maryatun menyebutkan bahwa, “*Memberitahukan (menanamkan) kepada anak bahwa gadget bukan mainan untuk anak2. Kalaupun boleh ada batasannya (apa saja yang boleh dilihat dan waktu kpn saja juga berapa lama)*”

Ibu Rima, sebagai Ibu rumah tangga menyebutkan, “*Terkadang dibatasi juga.*”

3) Selektif dalam Memilih Aplikasi

Dunia yang terbuka luas melalui *gadget*, segala sesuatu dapat diakses melalui *gadget*. Bimbingan dalam pemanfaatan *gadget* harus diperhatikan. Hal ini supaya ketika ada hal-hal di luar yang diinginkan orang tua, atau di luar hal yang baik, maka orang tua bisa segera menegur, mengarahkan atau ketika anak masih saja melanjutkan bisa diberi punishment dengan tidak memberikan *gadget*.

Dari beberapa subjek penelitian di luar pembelajaran daring, maka anak akan banyak melihat youtube, game dan tiktok. Tiga hal tersebut menjadi favorit anak-anak. Namun orang tua tetap harus mengawasi, supaya anak tidak berlaku impulsive yang mengakibatkan kecanduan dalam penggunaan *gadget*.

Pernyataan ini diberikan pada Responder sebagai berikut:

Ibu Yati mengatakan, “ *Aplikasi yang sering dibuka adalah youtube.*”

Ibu Ida dengan jawaban yang cukup panjang menyebutkan, “*Karena dibatasi, biasanya sebatas penggunaan zoom, daring, melihat youtube yang berisi link pembelajaran. Meski kadang juga ditemukan aplikasi games.*”

Ibu Astuti menjawab, “ *aplikasi yang sering dipakai adalah game dan youtube cerita.*”

Ibu Maryam menyebutkan bahwa, “*penggunaan lebih banyak ke game.*”

Ibu Rima menyebutkan, “*Gadget digunakan untuk game, tiktok dan yotube.*”

4) Menemani Anak dalam Bermain

Sebagai contoh dalam penggunaan gadget, orang tua memberi batasan waktu, namun pada beberapa kesempatan orang tua akan membiarkan anak menggunakannya lebih dari batas yang telah ditetapkan. Atau contoh lainnya adalah ketika anak mengakses hal-hal negative, orang tua bisa segera memberika punishmet, menghukum dan tidak merasa kasihan dengan hukuman yang diberlakukan. Karena ketika orang tua labil, kelabilan ini menjadikan celah anak dengan beranggapan bahwa hukuman tidak selalu didapatkan ketika melakukan kesalahan.

Dalam hal ini, ibu Ida sudah memberikan ketegasan dengan mengawasi anak dalam penggunaan gadget, sehingga nantinya bisa dikembalikan tepat waktu, *“Diberi Batasan jam. Rentang pukul sekian hingga sekian, gadget sudah Kembali. Itu artinya agar anak bisa tepat waktu, orang tua juga mengawasi kegiatan anak dalam memanfaatkan gadget. Seperti kesulitan apa yang mereka alami, soal apa yang belum dimengerti, dan sebagainya. Sehingga tugas bisa selesai tepat waktu, dan anak tidak membuka aplikasi lain.”*

Lain halnya dengan Ibu Maryam ketika ditanya mengenai hal yang sama, menjawab tetap dikembalikan baik suka rela maupun terpaksa. *“Di awal diberi Batasan waktu. Ketika waktu habis maka harus segera dikembalikan, baik secara suka rela maupun dipaksa.”*

Berbeda dengan Ibu Rima yang sedikit memberikan kebebasan anak untuk bermain dengan menjawab, *“ sehari 1-2x di waktu bermain mereka dengan durasi 45 menit/maksimal 60 menit. Sebelum waktu berakhir, anak akan diingatkan terlebih dahulu.”*

5) Senantiasa Berinteraksi Sosial

Temuan dalam wawancara menyebutkan bahwa anak ketika sudah berinteraksi, mengakses, dan memanfaatkan *gadget* akan sedikit abai dengan lingkungan sekitar, serta berkurangnya rasa peduli pada sesama. Hal ini dapat ditunjukkan pada jawaban wawancara berikut:

Yati, “*Iya. Secara social, Ketika anak sudah asyik dengan gadget di tangan mereka, baik empati, simpati maupun kepedulian terhadap sekitar akan berkurang.*”

Ibu Ida, “*Iya. Interaksi dengan sekitar tentu saja berkurang.*”

Ibu Astuti, “*Iya, terlama menggunakan gadget anak kurang bisa bersosialisasi dengan dunia nyata.*”

Ibu Maryam, “*Iya, mempengaruhi. Karena Ketika sudah bermain, akan sulit belajar dan Ketika dipanggil enggan untuk menjawab.*”

Ibu Rima mengatakan, “*Iya, karena ketika anak terbiasa berada di depan gadget maka dia akan jarang berinteraksi dengan teman sebayanya.*”

Ibu Maryatun mengatakan, “selama ini tidak terlalu berpengaruh.”

6) Tanggung Jawab

Tanggung Jawab juga menjadi satu bagian aspek sosial yang penulis bahas dalam penelitian ini. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Tanggung jawab adalah keadaan wajib menanggung segala sesuatunya (kalau terjadi apa-apa boleh dituntut, dipersalahkan, diperkarakan, dan sebagainya).³⁸

³⁸ KBBI Online, diakses pada 14 November 2020

Bimbingan orang tua dalam hal tanggung jawab ini bertujuan agar anak dapat mempertanggung jawabkan apa yang dilakukannya. Baik ketika salah, benar, mayoritas maupun minoritas. Hal ini sebagaimana diungkapkan oleh Ibu Yati yang memberikan beberapa peraturan terkait pemberian *gadget* pada anak. “ *Pertama, gadget diletakkan di tempat umum, dan tidak digunakan sendiri. Lalu anak diberi batasan waktu. Selanjutnya biaya perbaikan, perawatan, hingga kuota semua ditanggung oleh anak dengan menggunakan uang saku mereka.* ”

Sedang Ibu Ida menyebutkan adanya hal berkaitan dengan sebab akibat, dan imbal balik. “ *Diberikan imbal balik Ketika mereka diperbolehkan menggunakan gadget. Seperti mengerjakan tugas rumah dulu, menyapu dulu atau yang lain sebelum menggunakan gadget. Kalau tugas belum diselesaikan maka gadget tidak diberikan.*”

Ibu Astuti mengatakan, “*Sebelum menggunakan diberikan batas waktu lebih dahulu sehingga saat waktu berakhir anak sudah bisa melepas gadget.*”

Ibu Maryam, “*Di awal diberi Batasan waktu. Ketika waktu habis maka harus segera dikembalikan, baik secara suka rela maupun dipaksa.*”

Ibu Maryatun mengungkapkan “ *Terkadang diberi batasan jam.*”

Pemberian batasan jam ini selain bertujuan untuk mengurangi perilaku impulsive pada anak akibat terlalu lama menggunakan,

memanfaatkan dan mengakses *gadget*. Selain itu, dengan diberinya batasan waktu, anak akan terbiasa bertanggung jawab untuk hal-hal kecil serta belajar disiplin.

Ibu Rima mengatakan, *“Di awal diberi Batasan waktu. Ketika waktu habis maka harus segera dikembalikan, baik secara suka rela maupun dipaksa”*

BAB V

A. Kesimpulan

Melalui penelitian yang berjudul Peran Orang Tua dalam Mendampingi Penggunaan Gadget pada Anak Usia Pra Sekolah di Desa Sanggrahan, Grogol, Sukoharjo Tahun 2020 maka di dapatkan temuan berupa:

1. Memilih gadget sesuai dengan usia anak, berupa pertama-tama dengan mengenalkan gadget terlebih dahulu di usia 2 tahun. Selanjutnya anak dapat diajarkan edukasi berupa warna, angka, huruf, suara, bentuk, dan lainnya pada usia 5 tahun.

2. Selektif dalam memilih aplikasi permainan

Dalam memilih aplikasi permainan di dalam gadget pada anak usia pra sekolah, akan lebih baik jika penggunaan aplikasi dibatasi, serta menyesuaikan usia anak. Sehingga dalam hal ini, anak dapat dipilih aplikasi yang dapat mendukung kecerdasan dan pola pikirnya.

3. Menemani anak dalam bermain

Menemani anak ketika menggunakan gadget sangat penting. Hal ini bertujuan agar tidak terlalu focus dengan gadget-nya dan sesekali mengajak anak bermain dengan teman sebayanya.

4. Membatasi waktu bermain gadget anak

Boleh saja anak menggunakan dan memanfaatkan gadget, namun akan sangat lebih baik bila waktu bermain dengan gadget dibatasi.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, penulis mengajukan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi masukan bagi pihak-pihak yang berkepentingan dengan penelitian ini. Adapun saran-saran tersebut antara lain:

1. Bagi orang tua, akan lebih baik jika anak ditemani ketika sedang menggunakan gadget. Hal ini bertujuan agar anak tidak terlalu focus dalam gadgetnya sehingga mengabaikan hal-hal lainnya. Terutama untuk anak pra sekolah dapat dialihkan keinginan mereka dalam menggunakan gadget dengan melakukan kegiatan-kegiatan yang dapat mengasah kreatifitas mereka.
2. Bagi peneliti selanjutnya, diketahui bahwa setiap subjek memiliki proses, jenis, factor dan dampak yang berbeda-beda. Maka peneliti selanjutnya yang tertarik meneliti ini dapat melakukan penelitian yang

sejenis dengan menggunakan sudut pandang atau aspek yang lainnya,
dan subjek yang lebih banyak.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Priyatna. 2012. *Parenting di Dunia Digital*. Jakarta: PT. Indeks.
- Al-Hamid, Abu Al-Ghazali. *Ihya Ulumuddin*. Jakarta: CV Bintang Pelajar
- Bailon, G, Maglaya,. 1978. *Perawatan Kesehatan Keluarga*. Jakarta: Pusat Tenaga Kesehatan Depertemen Kesehatan RI
- Basrowi dan Suwandi. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta
- Bernadib, Imam. 1987. *Pengantar Ilmu Pendidikan Sistematis*. Yogyakarta : Fakultas Ilmu Pendidikan
- Budi. *Macam-macam Gadget dan Pengertiannya*. Diunduh pada hari Selasa, tanggal 18 November 2019 pukul 17.00 WIB.
- Christine Daymon dan Immy Hallowey. 2007. *Metode-Metode Riset Kualitatif dalam Public Relations dan Marketing Communications*. Yogyakarta: PT. Bentang Pustaka (Daymon dan Holloway, 2008
- Ebi, s., 2017. *Golden Age Parenting*. Yogyakarta: Psikologi Corner.
- Hasyim, M. 2016. *Hegemoni Gadget di Kalangan Remaja UIN Sunan Ampel Surabaya*. Skripsi. (Digital Library UIN Sunan Ampel, UIN Ampel
- Iswidharmanjaya. D. 2106. *Bila si Kecil Bermain Gadget Panduan bagi Orang tua untuk memahami factor-faktor Penyebab anak Kecanduan Gadget*. Yogyakarta : Bisakimia.

Jati, Lucia Tri Ediana Pamungkas & F. Anita Herawati. 2014. *Segmentasi Remaja Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta (UAJY) dalam Menggunakan Gadget*. Skripsi. Yogyakarta : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Kamus Besar Bahasa Indonesia, online apps.

Katsir, Ibnu. 2009. *Tafsir Al-Qur'anul Adzhim* . Beirut: Maktabah Syamilah

KBBI Online

Kriyantono, Rachmat. 2014. *Teknik Praktis Riset Komunikasi Disertai Contoh Praktis Riset Media, Public Relations, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group

Lemhanas.go.id dalam Agus Widjojo Bicara Tantangan Orang Tua dalam Mendidik Anak pada Masa Pandemi covid19

Miles, Mathew B & Huberman, A. Michael. 1992. *Analisis Data Kualitatif, Buku Sumber Tentang Metode-metode Baru*. Jakarta: Universitas Indonesia-Press.
(Miles dan Huberman

Moloeng, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Muhyidin, Muhammad. 2001. *Mendidik Anak Shaleh dan Shalehah*. Yogyakarta: Diva Press, Notoedirjo Moeljono

Nazir, Mohammad. 2013. *Metode penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia

Noer, Hery Aly. 1999. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta : PT. Logos Wacana Ilmu

- Novitasari, Nurul Al Hikmah. 2019. Indonesian Journal Of Early Childhood Islamic Education: *Strategi Pendampingan Orang Tua terhadap Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak* . Tuban : STAI Al-Hikmah, Vol. 3. No. 2
- Rahma, Afifah. 2015. *Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Aktivitas Kehidupan Siswa*. Jurusan Sosiologi, Vol.2 No. 2
- Ramayulis. 2011. *Psikologi Agama*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Robert, Gibson L & Marianne H Mitchell. 2011 *Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Sahriana, Nanang. 2019. *Pentingnya Peran Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia*. Jurnal Smart PAUD 2
- Soekanto, Soerjono. 2015. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta : RajaGrafindo Pustaka
- Soekanto, Soerjono. 2009. *Peranan Sosiologi Suatu Pengantar (Edisi Baru)*, Jakarta: Rajawali Pers
- Tara, Lioni, Holillullah, & Yunisca Nurmalisa. 2014. *Pengaruh Penggunaan Gadget pada Peserta Didik terhadap Interaksi Sosial*. Jurnal Kultur Demokrasi
- Warisyah Y. 2016. *Pentingnya Pendampingan ‘Dialogis’ orang tua dalam penggunaan dagdet pada anak usia dini*. In *Prosiding seminar Nasional Pendidikan “Inovasi Pembelajaran untuk Pendidikan Berkemajuan ”*
- Warisyah, Yusmi. (7 November 2015). *Pentingnya “Pendampingan Dialogis” Orang Tua dalam Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini*. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan “ Inovasi Pembelajaran untuk Pendidikan*

Berkemajuan”, (FKIP Universitas Muhammadiyah Ponorogo: Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Muhammadiyah Ponorogo

LAMPIRAN- LAMPIRAN

Lampiran

kegiatan penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2019-2020											
		Nov 2019				Jan-Sept 2020				Okt 2020			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Observasi Awal												
2	Penyusunan Proposal												
3	Observasi												
4	Wawancara												
5	Penyusunan Laporan												

Lampiran

Hasil Wawancara Subjek 1

Narasumber : Yati		
Profesi : Guru		
No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa yang anda ketahui tentang gadget?	Gadget adalah alat komunikasi untuk menyampaikan dan mendapatkan informasi yang luas dan banyak.
2	Apa manfaat gadget untuk anda?	Manfaatnya banyak. Namun semua bergantung pada si pemakai. Ketika pemakai bisa menggunakan dengan bijak, maka dia akan mendapatkan banyak manfaat.
3	Kapan anda memberikan gadget pada anak?	Ketika anak membutuhkan dagdet sebagai alat/media untuk pembelajaran. Ketika tidak ada tugas, maka dagdet tidak diberikan.
4	untuk apa anda memberikan gadget pada anak?	Salah satunya adalah sebagai media pembelajaran, karena masa COVID19 ini, gadget menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang paling praktis dan efektif.
5	Konsep seperti apa yang digunakan orang tua dalam mengontrol gadget pada anak?	<ol style="list-style-type: none">1. Dagdet diletakkan di tempat umum, dan tidak digunakan sendiri.2. Diberi Batasan waktu

		<p>3. Perbaikan, perawatan, hingga kuota semua ditanggung oleh anak dengan menggunakan uang saku mereka.</p> <p>4. Diberi surat perjanjian hitam di atas putih, dengan tanda tangan orang tua dan anak. Agar gadget tidak digunakan semena-mena</p>
6	Bagaimana pembagian waktu yang anda beri ke anak dalam penggunaan gadget?	Di hari biasa, Ketika ada kegiatan daring maka anak diperbolehkan memakai gadget.
7	Bagaimana cara anda sebagai orang tua menstop pemakaian gadget ketika waktu memakai gadget habis?	
8	Apakah memberikan gadget pada anak mempengaruhi dalam social?	Iya. Secara social, Ketika anak sudah asyik dengan gadget di tangan mereka, baik empati, simpati maupun kepedulian terhadap sekitar akan berkurang.

9	Apa yg sering anak-anak buka/ lihat/tonton/ mainkan selama penggunaan gadget?	Youtube
---	---	---------

Lampiran

Subjek 2

Narasumber : Ida		
Profesi : Guru		
No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa yang anda ketahui tentang gadget?	Gadet adalah alat komunikasi yang memudahkan pekerjaan manusia.
2	Apa manfaat gadget untuk anda?	Manfaatnya cukup banyak, terutama di hari-hari pandemic seperti saat ini, dagdet memiliki arti tersendiri bagi saya. Karena selain menjadi media pembelajaran digital, komunikasi, hingga alat tukar ekonomi, semua bisa dilakukan dengannya.
3	Kapan anda memberikan gadget pada anak?	Setelah usia 15 tahun

4	<p>untuk apa anda memberikan gadget pada anak?</p>	<p>Untuk membantu sekolah dan kegiatan pembelajaran anak. Karena saat ini kegiatan tatap muka normal masih dirasa belum memungkinkan, sehingga gadget menjadi salah satu alternatif media pembelajaran jarak jauh yang paling memungkinkan.</p>
5	<p>Konsep seperti apa yang digunakan orang tua dalam mengontrol gadget pada anak?</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak diberi Batasan waktu dalam penggunaan gadget. 2. Diberikan imbal balik Ketika mereka diperbolehkan menggunakan gadget. Seperti mengerjakan tugas rumah dulu, menyapu dulu atau yang lain sebelum menggunakan gadget.
6	<p>Bagaimana pembagian waktu yang anda beri ke anak dalam penggunaan gadget?</p>	<p>Menggunakan gadget sesuai kebutuhan, terutama Ketika hari aktif belajar.</p>
7	<p>Bagaimana cara anda sebagai orang tua menstop pemakaian</p>	<p>Diberi Batasan jam. Rentang pukul sekian hingga sekian, gadget sudah Kembali. Itu artinya agar anak bisa tepat waktu, orang tua juga mengawasi kegiatan anak dalam</p>

	gadget ketika waktu memakai gadget habis?	memanfaatkan dagdet. Seperti kesulitan apa yang mereka alami, soal apa yang belum dimengerti, dan sebagainya. Sehingga tugas bisa selesai tepat waktu, dan anak tidak membuka aplikasi lain.
8	Apakah memberikan gadget pada anak mempengaruhi dalam kehidupan social?	Iya. Interaksi dengan sekitar tentu saja berkurang.
9	Apa yg sering anak-anak buka/ lihat/tonton/ mainkan selama penggunaan gadget?	Karena dibatasi, biasanya sebatas penggunaan zoom, melihat youtube yang berisi link pembelajaran. Meski kadang juga ditemukan aplikasi games.

Lampiran

Subjek 3

Narasumber : Astuti		
Profesi : Guru		
No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa yang anda ketahui tentang gadget?	Alat komunikasi yang berukuran lebih kecil.
2	Apa manfaat gadget untuk anda?	Alat komunikasi sekaligus alat untuk mencari informasi selama dipakai secara bijak.
3	Kapan anda memberikan gadget pada anak?	Saat anak masuk sekolah menengah atas.
4	untuk apa anda memberikan gadget pada anak?	Alat komunikasi dengan orang tua dan penghubung dengan sekolah.
5	Konsep seperti apa yang digunakan orang tua dalam mengontrol gadget pada anak?	Memberikan pengertian dan pemahaman kepada anak tentang manfaat dan hal-hal negatif dari gadget

6	Bagaimana pembagian waktu yang anda beri ke anak dalam penggunaan gadget?	Penggunaan gadget di luar jam belajar dan tidak boleh melewati jam istirahat.
7	Bagaimana cara anda sebagai orang tua menstop pemakaian gadget ketika waktu memakai gadget habis?	Sebelum menggunakan diberikan batas waktu lebih dahulu sehingga saat waktu berakhir anak sudah bisa melepas gadget.
8	Apakah memberikan gadget pada anak mempengaruhi dalam kehidupan social?	Iya, terlama menggunakan gadget anak kurang bisa bersosialisasi dengan dunia nyata.
9	Apa yg sering anak-anak buka/ lihat/tonton/ mainkan selama penggunaan gadget?	Game dan youtube cerita

Lampiran

Subjek 4

Narasumber : Maryam		
Profesi : Rumah Tangga		
No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa yang anda ketahui tentang gadget?	Alat untuk memudahkan komunikasi yang berukuran kecil dan dapat berpindah tangan.
2	Apa manfaat gadget untuk anda?	Untuk memudahkan komunikasi dan mencari informasi secara bijak.
3	Kapan anda memberikan gadget pada anak?	Ketika anak lulus pondok (18 tahun)
4	untuk apa anda memberikan gadget pada anak?	Untuk komunikasi dan mencari informasi yang dibutuhkan dalam pembelajaran.
5	Konsep seperti apa yang digunakan orang tua dalam mengontrol gadget pada anak?	Diberi batas waktu Ketika menggunakan gadget dan diberi arahan.
6	Bagaimana pembagian waktu yang anda beri ke	Ketika pandemic diberikan setiap akan pembelajaran daring, dan di luar daring hanya

	anak dalam penggunaan gadget?	diberikan Ketika akhir pekan dan dibatasi maksimal 2 jam.
7	Bagaimana cara anda sebagai orang tua menstop pemakaian gadget ketika waktu memakai gadget habis?	Di awal diberi Batasan waktu. Ketika waktu habis maka harus segera dikembalikan, baik secara suka rela maupun dipaksa.
8	Apakah memberikan gadget pada anak mempengaruhi dalam kehidupan social?	Iya, mempengaruhi. Karena Ketika sudah bermain, akan sulit belajar dan Ketika dipanggil enggan untuk menjawab.
9	Apa yg sering anak-anak buka/ lihat/tonton/ mainkan selama penggunaan gadget?	Game dan youtube.

Lampiran

Subjek 5

Narasumber : Maryatun		
Profesi : Ibu Rumah Tangga		
No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa yang anda ketahui tentang gadget?	Gadget adalah alat komunikasi yang memudahkan pekerjaan manusia.
2	Apa manfaat gadget untuk anda?	Manfaatnya cukup banyak, terutama di hari-hari pandemic seperti saat ini, gadget memiliki arti tersendiri bagi saya. Karena selain menjadi media pembelajaran digital, komunikasi, hingga alat tukar ekonomi, semua bisa dilakukan dengannya.
3	Kapan anda memberikan gadget pada anak?	Selulus SMP
4	untuk apa anda memberikan gadget pada anak?	Biasanya hanya untuk sekedar bermain
5	Konsep seperti apa yang digunakan orang tua	Memberitahukan (menanamkan) kepada anak bahwa gadget bukan mainan untuk anak2.

	dalam Mengontrol gadget pada anak?	Kalaupun boleh ada batasannya (apa saja yang boleh dilihat dan waktu kpn saja juga berapa lama)
6	Bagaimana pembagian waktu yang anda beri ke anak dalam penggunaan gadget?	sehari 1-2x di waktu bermain mereka dengan durasi 45 menit/maksimal 60 menit
7	Bagaimana cara anda sebagai orang tua menstop pemakaian gadget ketika waktu memakai gadget habis?	mengingatkan terlebih dahulu bahwa waktu bermain tinggal sebentar
8	Apakah memberikan gadget pada anak mempengaruhi dalam kehidupan social?	selama ini tidak terlalu berpengaruh
9	Apa yg sering anak-anak buka/ lihat/tonton/ mainkan selama penggunaan gadget?	seringkali youtube atau game

Narasumber : Rima		
Profesi : Ibu Rumah Tangga		
No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa yang anda ketahui tentang gadget?	Alat komunikasi modern yang di dalamnya ada banyak aplikasi
2	Apa manfaat gadget untuk anda?	Memudahkan untuk berkomunikasi dan untuk mengetahui dunia luar.
3	Kapan anda memberikan gadget pada anak?	Saat SMA
4	untuk apa anda memberikan gadget pada anak?	Untuk belajar online dan browsing.
5	Konsep seperti apa yang digunakan orang tua dalam mengontrol gadget pada anak?	Terkadang dibatasi juga
6	Bagaimana pembagian waktu yang anda beri ke	Tidak pasti

	anak dalam penggunaan gadget?	
7	Bagaimana cara anda sebagai orang tua menstop pemakaian gadget ketika waktu memakai gadget habis?	Gadget diminta apabila nangis dibiarkan biar berhenti sendiri menangisnya.
8	Apakah memberikan gadget pada anak mempengaruhi dalam kehidupan social?	Iya, karena anak akan terbiasa berada di depan gadget terus dan jarang berinteraksi dengan anak sebayanya.
9	Apa yg sering anak-anak buka/ lihat/tonton/ mainkan selama penggunaan gadget?	Youtube, game dan tiktok.

Lampiran

Riwayat Hidup

Nama : Mu'allimah

Tempat, Tanggal lahir : Sukoharjo, 6 Februari 1994

Alamat : Mantung, Rt 1/ 13, Sanggrahan, Grogol, Sukoharjo.

Riwayat Pendidikan

2001- 2006 : SDI Al-Fattah Surakarta

2006-2009 : MTS NDM Kauman Surakarta

2009-2013 : Kuliyyatul Mu'allimat NDM Surakarta

2009-2012 : SKB Surakarta

2013-2020 : Mahasiswa prodi Bimbingan dan Konseling Islam IAIN Surakarta