

**PERAN ORANG TUA DALAM MENGAWASI  
DAMPAK *GADGED* PADA ANAK BERUSIA SD  
DI DESA UJUNG TANJUNG II**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Memenuhi Syarat-Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1)  
dalam Ilmu Tarbiyah**



**OLEH :**

**NAWARNI MUNANDAR  
NIM 16531113**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
(IAIN) CURUP  
2021**

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada  
**Yth. Rektor IAIN Curup**  
Di  
**Curup**

*Assalamu'alaikum, wr.wb.*

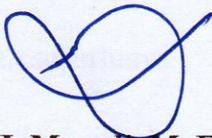
Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara **Nawarni Munandar** mahasiswa IAIN Curup yang berjudul "**PERAN ORANG TUA MENGAWASI DAMPAK GADGED PADA ANAK BERUSIA SD DI UJUNG TANJUNG II**" sudah dapat diajukan dalam ujian munaqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan. Terima kasi

Wassalam

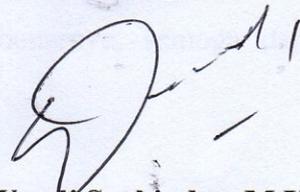
Curup, 11 April 2021

**Pembimbing I**



**H. Masudi, M. Fil. I**  
**NIP. 196707112005011006**

**Pembimbing II**



**Wandu Syahindra, M.Kom**  
**NIP. 198107112005011004**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP  
FAKULTAS TARBIYAH**

Jalan Dr. AK Gani N0. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010  
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39119

**PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA**

Nomor : **659** /In.34/FT/PP.00.9/ /2021

Nama : **Nawarni Munandar**  
NIM : **16531113**  
Fakultas : **Tarbiyah**  
Jurusan : **Pendidikan Agama Islam (PAI)**  
Judul : **Peran Orang Tua Dalam Mengawasi Dampak Gadget Pada Anak Berusia SD Di Desa Ujung Tanjung II**

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada:

Hari/Tanggal : **Senin, 26 Juli 2021**  
Pukul : **11.00-12.30 WIB**  
Tempat : **Munaqasah Daring Via Zoom Meeting (ID 807 055 5377)**

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) dalam bidang Tarbiyah.

**TIM PENGUJI**

**Ketua,**

**Sekretaris,**

**Masudi, M. Fil. I**  
NIP 19670711 200501 1 006

**Wandi Syahindra, M. Kom.**  
NIP. 19810711 200501 1 004

**Penguji I,**

**Penguji II,**

**Dr. H. Saidil Mustar, M. Pd.**  
NIP. 19620204 200003 1 004

**Karliana Indrawari, M. Pd. I**  
NIP 19860729 201903 2 010

**Mengetahui,  
Dekan**

**Dr. H. Ifnaldi, M.Pd.**  
NIP 196506272000031002

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nam : Nawarni Munandar

NIM : 16531113

Fakultas : Tarbiyah

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Peran Orang Tua Dalam Mengawasi Dampak *Gadged* Pada Anak  
Berusia SD Di Desa Ujung Tanjung II

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Curup, 23, Agustus 2021  
Penulis



Nawarni Munandar  
NIM.16531113

## KATA PENGANTAR



Segala puji bagi Allah, Tuhan yang menguasai langit dan bumi beserta semua isinya hanya kepada-Nya lah semua makhluk meminta pertolongan dan perlindungan serta hanya kepada-Nya lah semua makhluk akan kembali. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada Rosulullah beserta keluarga, sahabat dan pengikutnya yang setia hingga akhir zaman.

Alhamdulillah dengan iringan rahmat, inayah dan hidayah dari Allah SWT, penulis telah diberi kemampuan untuk menyelesaikan karya tulis yang berjudul **“Peran Orang Tua Mengawasi Dampak *Gadged* Pada Anak Berusia SD Di Desa Ujung Tanjung II”**.

Adapun skripsi ini penulis susun dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan studi tingkat sarjana Strata 1 (S.1) pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, Fakultas Tarbiyah. Untuk itu penulis berharap karya tulis ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan kepada kita semua dan untuk kiranya kepada pembaca dapat memaklumi atas segala kekurangan serta kelemahan yang ditemui dalam skripsi ini.

Pada kesempatan ini, penulis sangat menyadari bahwa tanpa adanya dorongan serta bantuan dari semua pihak, maka tidak mungkin penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang sedalam-dalamnya terutama kepada:

1. Bapak Dr. Rahmad Hidayat, M.Pd., M.Ag selaku Rektor Institut Agama Negeri (IAIN) Curup.
2. Bapak H. Masudi, M. Fil. I, selaku pembimbing I, yang sudah banyak memberikan pengarahan, petunjuk, serta bimbingan yang sangat besar dalam penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Wandu Syahindra, M. Kom selaku pembimbing II, yang juga tak bosan-bosannya selalu memberikan pengarahan serta bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

4. Bapak Dr. H. Ifnaldi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
5. Bapak Dr. Deriwanto, MA selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam (PAI).
6. Bapak Pimpinan dan Staf Perpustakaan IAIN Curup yang sudah memberikan kesempatan kepada penulis untuk memanfaatkan jasa perpustakaan dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Seluruh dosen dan karyawan IAIN Curup yang sudah banyak memberikan petunjuk serta pengarahan kepada penulis selama berkecimpung di bangku perkuliahan.

Tiada gading yang tak retak tak ada satu pun yang sempurna didunia ini. Hanya Allah lah yang maha sempurna. Begitu halnya dengan penulis, sebagai manusia tentunya banyak memiliki kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari pembaca yang sifatnya membangun. Demikian, semoga karya tulis ilmiah ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Curup, 01 Agustus 2021  
Penulis



**Nawarni Munandar**  
NIM: 16531113

**MOTTO**

***BELAJAR DARI KESALAHAN HIDUP SEBAB KAU BISA MENDAPATKAN  
HIKMAH DAN PELAJARAN. JANGAN JADIKAN KESALAHANMU  
MENJADI KESEDIHAN HIDUP JADIKAN SEMANGATMU UNTUK  
MEMULAI MEMPERBAIKI HIDUP***

## **PERSEMBAHAN**

Dengan rahmat Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang.

Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikanku kekuatan, membekaliku dengan ilmu serta memperkenalkanku dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat dan Salam selalu terlimpahkan kehadiran Rasulullah Muhammad SAW.

Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat kukasihi dan kusayangi.

1. ayahanda tercinta Haris Munandar, terimakasih atas perjuangan dan kerja kerasmu, selalu memberi motivasi serta semangat. Rasa terima kasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya kecil ini kepada ayah tercinta yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan, dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tidak mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dan persembahan, semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat ayah bahagia karena kusadar, selama ini belum bisa berbuat lebih.
2. Ibundah tercinta, Nursasnit, Terima kasih untuk semangat yang telah kau berikan padaku, dan senantiasa memberikanku motivasi dan dukungan dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tidak mungkin dapat kubalas.
3. Suami tercinta Agus Prihatin dan anak tercinta Adzril Hafiz Habibullah terimakasih selalu berjuang, selalu memebri semangat serta dukungan untukku sampai ketitik ini.
4. Kakak dan adikku tersayang Ovia Munandar dan Marsel Munandar Untuk kalian berdua tiada yang paling mengharukan saat kumpul bersama kalian, walaupun sering bertengkar tapi hal itu selalu menjadi warna yang tak akan bisa tergantikan, terima kasih atas doa dan bantuan kalian.
5. Bapak H. Masudi, M. Fil, I, Selaku Pembimbing I, dan bapak Wandu Syahindra, M. Kom Selaku Pembimbing II, terima kasih banyak yang telah meluangkan waktu ditengah kesibukannya dalam membimbing skripsi ini.

6. Kepada Dosen Penguji I dan Penguji II terima kasih banyak yang telah meluangkan waktu untuk menguji skripsi ini dalam sela kesibukannya.
7. Seluruh dosen terima kasih banyak untuk semua ilmu, didikan dan pengalaman yang sangat berarti yang telah kalian berikan kepada kami.
8. Sahabat tercintaku Mia Novrina, Oktaria Dwisti, Nada Ismanya terima kasih atas bantuan, doa, nasehat, dan semangat yang kamu berikan selama aku kuliah, aku tak akan melupakan semua yang telah kamu berikan selama ini.
9. Teman terbaikku, Indah Suci Lestari, Yurika Dwi Riana, Darfi Hani, Sri Ewis Sembayu, Rasi Maya Sari, Reri Berlianti, Julia Elisvi terima kasih banyak atas doa dan dukungannya.
10. Almamterku IAIN Curup yang telah banyak memberikan bantuan kepadaku terima kasih.

**PERAN ORANG TUA MENGAWASI DAMPAK *GADGED* PADA ANAK  
BERUSIA SD DI DESA UJUNG TANJUNG II  
ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Peran Orang Tua dalam mengawasi dampak *Gadged* pada anak berusia SD. Terdapat banyak cara orang tua mengawasi anak dari dampak *Gadged*. Oleh karena itu perlu dikaji apa latar belakang anak berusia SD sudah mempunyai *Gadged* sehingga orang tua harus berperan mengawasi anak dari dampak *Gadged*.

Adapun landasan teori yang yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu pengertian peran, pengertian orang tua, peran orang tua dalam pendidikan keluarga dan pengertian *Gadged*, fungsi *Gadged*, jenis *Gadged* dampak penggunaan *Gadged* baik itu dampak positif maupun negatif.

metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pendekatan kualitatif yang menggambarkan suatu keadaan dan peristiwa yang terjadi dilapangan. Adapun objek dalam penelitian ini adalah orang tua dan anak berusia SD di Desa Ujung Tanjung II. Jenis data yang digunakan penulis menggunakan data primer dan sekunder. Kemudian dalam mengumpulkan data penulis menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan penulis ialah reduksi data, display data, Verifikasi dan juga menggunakan teknik triangulasi data kemudian kesimpulan.

Dari hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa masalah yang peneliti dapatkan setelah melakukan penelitian lebih lanjut tentang peran orang tua mengawasi dampak *Gadged* pada anak berusia SD di Desa Ujung Tanjung II yaitu, pertama: latar belakang orang tua memberikan *Gadged* dengan anak berusia SD, disebabkan karena anak terpengaruh dengan teman, seringnya menggunakan *Gadged* orang tua, karena orang tua ingin mengenal anak dengan teknologi dan dunia digital kemudia sebagai fasilitas belajar anak. kedua: peran orang tua mengawasi dampak *Gadged* yaitu dengan cara membatasi waktu anak dalam bermain *Gadged*.

**Kata Kunci:** *mengawasi, Gadged*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI .....	i
HALAMAN BEBAS PLAGIASI .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi

### BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Fokus Masalah .....	6
C. Pertanyaan Penelitian .....	6
D. Tujuan Penelitian .....	6
E. Manfaat Penelitian .....	6

### BAB II : LANDASAN TEORI

A. Peranan Orang Tua dalam Pendidikan Keluarga.....	8
B. Gadget.....	22
C. Penelitian yang Relevan .....	29

### BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian .....	34
B. Subyek Dan Informan Penelitian .....	35
C. Jenis Dan Sumber Data .....	36
D. Teknik Pengumpulan Data.....	37
E. Teknik Analisis Data .....	39
F. Taknik Triangulasi/ kefasihan data .....	41

### BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Kondisi Objektif Wilayah Penelitian .....	42
1. Profil Desa .....	42
2. Visi dan Misi Desa .....	43
B. Temuan Penelitian .....	47
1. Latar belakang orang tua memberikan Gadget dengan anak Berusia SD .....	47
2. Peran Orang Tua Mengawasi Dampak Gadget pada Anak Berusia SD .....	54
C. Pembahasan Hasil Penelitian .....	56

1. Latar belakang orang tua memberikan Gadget dengan anak Berusia SD .....	56
2. Peran Orang Tua Mengawasi Dampak Gadget pada Anak Berusia SD .....	60

BAB V : Kesimpulan Dan Saran

A. Kesimpulan .....	64
B. Saran .....	65

DAFTAR PUSTAKA  
LAMPIRAN

## DAFTAR TABEL

I Profil Desa Ujung Tanjung II .....	42
II Visi dan Misi Desa Ujung Tanjung II .....	43
III Keadaan Pendidikan Desa Ujung Tanjung II .....	44
IV Keadaan Perekonomian Desa Ujung Tanjung II .....	45

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Keluarga merupakan suatu lembaga pendidik yang pertama dan utama, yang eksistensinya sangat menentukan akan masa depan suatu kehidupan keluarga. Merupakan suatu tempat dan wadah persemaian tumbuh dan berkembangnya anak-anak (keluarga secara keseluruhan. Oleh karena itu, suatu kehidupan keluarga inti yang terdiri dari seorang ayah bersama istrinya merupakan pusat paling awal dan sangat menentukan dalam proses pembinaan, pendidikan dan pembentukan kepribadian anak sejak dini, bahkan sejak masih dalam kandungan sekalipun.<sup>1</sup>

Keluarga juga menurut pendidik merupakan lapangan pendidikan yang pertama dan pendidiknya adalah kedua orang tua. Orang tua (bapak dan ibu) adalah pendidik kodrati. Mereka pendidik bagi anak-anaknya karena secara kodrat ibu dan bapak di berikan anugrah oleh tuhan pencipta berupa naluri ini, timbul rasa kasih peneliting para orang tua kepada anak-anak mereka, hingga secara moral keduanya merasa terbeban tanggung jawab untuk memelihara, mengawasi, melindungi serta membimbing keturunan mereka.<sup>2</sup>

Jadi orang tua sangat berperan penting untuk mendidik anak karena orang tua mempunyai peranan tidak kecil dalam membentuk kepribadian anak baik buruknya kepribadian anak sangat bergantung dengan bagaimana cara kedua orang tua mendidiknya jika orang tua menanamkan nilai-nilai kepribadian yang baik maka

---

<sup>1</sup> Sukaimi, S.A. (2013). Peran Orang tua dalam Pembentukan Kepribadian Anak: Tinjauan Psikologi Perkembangan Islam. *Dalam jurnal marwah*, 12(1), hal 81

<sup>2</sup> Jalaludin, psikologi agama, (jakarta:PT RajaGrafindo persada 2011), hal. 294

baik pula kepribadian anak begitupun sebaliknya jika orang tua menanamkan nilai-nilai kepribadian yang buruk maka buruk pula kepribadian anak.

Pada zaman sekarang orang tua sangat dibutuhkan untuk memelihara, mengawasi, melindungi serta membimbing anak mereka, mengingat perkembangan zaman dan teknologi sekarang ini, sudah banyak anak-anak yang menggunakan gadgad, bahkan pada saat ini menjadi hal yang biasa dan tak heran lagi jika anak-anak sudah menggunakan gaded. Bahkan orang tua saja sudah mendukung anak-anaknya untuk menggunakan Gadedtanpa memikirkan dampak apa saja yang dapat mempengaruhi anak jika anak sudah diberikan Gadedsejak dari kecil.

*Gadged* merupakan salah satu bentuk teknologi canggih yang mudah didapatkan. Biasanya *Gadged* mempunyai desain yang minimalis dan praktis sehingga mudah dibawa kemana-mana.<sup>3</sup> Setiap orang biasanya ingin memiliki Gadeduntuk digunakan sebagai alat berkomunikasi. Penggunaan *Gadged* saat ini tidak ada batasan usianya Gadedsudah digunakan mulai dari anak-anak sampai dengan orang dewasa, bahkan pada saat ini *Gadged* mudah dijumpai pada kalangan anak-anak. *Gadged* didapatkan dari orang tuanya itu sendiri. Tekadang orang tua memberikan Gadeduntuk memepermudah anaknya dalam belajar bahkan ada juga orang tua memberikan *Gadged* untuk menyenangkan anaknya. Tanpa orang tua sadari anak-anak kadang memanfaatkan *Gadged* untuk bermain.

Penggunaan *Gadged* dikembalikan pada fungsi awalnya Pada dasarnya *Gadged* berfungsi untuk membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. *Gadged* berfungsi sebagai alat untuk komunikasi sekaligus sebagai sarana belajar anak

---

<sup>3</sup> Agoeng Noegroho, *Teknologi Komunikasi*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010), hal.45

supaya mengetahui tentang dunia pembelajaran pada anak-anak, dengan penggunaan *Gadged* yang canggih anak-anak bisa menjadi lebih kreatif, Karena konten dalam *Gadged* lengkap dengan media audio dan media visual, anak-anak bisa berimajinasi dan biasanya lebih tertarik. Misalnya anak browsing buku bacaan yang diinginkan dan dan nantinya anak-anak ingin mengetahui banyak tentang buku bacaan yang ada, dan ini bisa menarik minat baca anak-anak. Orang tua sebelum memberikan *Gadged* pada anak harus memikiran dan mengetahui dampak menggunakan *Gadged* baik itu dampak positif maupun dampak negatif. Adapaun salah satu dampak positif dari *Gadged* yaitu memudahkan komunikasi antara anak, dengan orang tua dan menjadi sarana belajar untuk anak sedangkan dampak negatif yaitu *Gadged* dimanfaatkan untuk bermain game sehingga anak lupa akan kegiatan belajar di rumah. <sup>4</sup>

Pada kenyataannya anak-anak lebih banyak memanfaatkan *Gadged* dalam hal yang negatif, sebaiknya orang tua perlu mengawasi anak-anaknya dalam menggunakan *Gadged* sehingga tidak mengganggu proses belajar dan sosialisasi terhadap lingkungannya. Orang tua perlu memperhatikan dan memberikan beberapa aturan kepada anak tentang penggunaan *Gadged*, supaya penggunaan *Gadged* pada anak bisa maksimal manfaatnya.<sup>5</sup>

Peran orang tua terhadap anak-anaknya harus selalu dilakukan. Jangan sampai orang tua mengandalkan *Gadged* untuk menemani anak, dan orang tua membiarkan anak lebih mementingkan *Gadged* supaya tidak merepotkan orang tua. Dengan cara mengontrol setiap konten yang ada di *Gadged* anak-anaknya. Orang tua

---

<sup>4</sup> Linawati, D. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Siswa Di Smk Negeri 1 Kras Kediri.

<sup>5</sup> Rachmatullah, R. (2017). *Peranan Orang tua Dalam Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak di Desa Cikatomas Kecamatan Cilograng Kabupaten Lebak Provinsi Banten* (Doctoral dissertation, FKIP Unpas).

harus bisa mengajak diskusi dalam arti adanya tanya jawab mengenai isi dari semua *Gadged* yang dimiliki anak-anaknya. Ini artinya waktu bermain adalah waktu yang bermanfaat. Anak bisa belajar lewat waktu bermain. Selama waktu itu anak bisa meniru tingkah laku orang dewasa, mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitasnya.

Pada zaman saat ini banyak orang tua memberikan *Gadged* kepada anak mereka bahkan banyak juga orang tua memeberikan *Gadged* sebagai hak milik anak dan *Gadged* menjadi milik pribadi anak itu sendiri berdasarkan penemuan dari jurnal ilmiah yang dilakukan oleh Warisyah,Y (2019,june) *Yang Berjudul Pentingnya “Pendampingan Dialogis” Orang Tua Dalam Penggunaan Gadged Pada Anak Usia Dini* (in seminar nasional pendidikan). bahwa banyaknya *Gadged* berkembang di dunia anak. anak-anak mendapatkan *Gadged* dari kedua orang tuanya sendiri orang tua sengaja memeberikan *Gadged* dengan alasan anak untuk bermain game.<sup>6</sup> Terdapat juga jurnal ilmiah yang dilakukan oleh oleh Alia, T,& irwansyah, 1. (2018). *Pendampingan Orang Tua Pada Anak Usia Dini Dalam Penggunaan Teknologi Digital* (parent mentoring of young chindren in the use of digital tecnology). Ppolyglot. Jurnal ilmiah,akibat kecangihan dan kemudahan oprasional teknologi orang tua pun akhirnya banyak yang memeberikan teknologi kepada anak mereka. Tanpa disadari banyak anak yang kecanduan *Gadged* hal tersebut masih dianggap spele oleh orang tua sebab orang tua menganggap bahwa sekarang adalah era digital yaitu zaman memakai *Gadged* jika belum menggunakan *Gadged* berarti sudah

---

<sup>6</sup> warisyah,Y (2019,june) yang berjudul Pentingnya “Pendampingan Dialogis” Orang tua Dalam Penggunaan GadgedPada Anak Usia Dini in seminar nasional pendidikan. Hal 130-138

ketinggalan zaman. Banyak orang tua belum mengetahui dampak kecanduan *Gadged*.<sup>7</sup>.

Melihat keberadaan desa Ujung Tanjung II saat ini akan banyak hal yang menjadi permasalahan yang tak berkesudahan mengingat perkembangan zaman dan semakin canggihnya teknologi maka akan banyak hal baru yang akan mempengaruhi anak-anak seperti halnya penggunaan *Gadged* pada anak. Banyak anak yang sudah mengerti dan paseh dalam menggunakan *Gadged* padahal sudah usia anak-anak .

Berdasarkan survey awal tanggal 13 desember 2019 di desa Ujung Tanjung II<sup>8</sup> ternyata sangat banyak anak-anak di desa Ujung Tanjung II usia kelas SD yang sudah menggunakan *Gadged* bahkan *Gadged* di gunakan mulai dari anak berusia 9 tahun (kelas 4). Menurut hasil wawancara dengan salah satu anak tersebut ternyata *Gadged* digunakan untuk bermain game dan juga membuka media sosial seperti facebook. Tanpa adanya pengawasan orang tua dan banyak orang tua mengandalkan *Gadged* untuk mempermudah orang tua dalam bekerja tanpa gangguan dari anak-anak mereka sehingga anak yang masih SD sudah banyak menggunakan *Gadged*.

Menurut pengamatan peneliti di desa Ujung Tanjung II kurang lebih ada sekitaran 50-an anak yang menggunakan *Gadged* usia SD *Gadged* di gunakan sehabis sepulang sekolah mengingat anak usia SD tidak diperbolehkan membawa hp dan menggunakan hp di rumah sekolah saat pulang sekolah kebanyakan anak-anak langsung memegang hp dan langsung bermain dengan teman-temanya

---

<sup>7</sup> Alia, T,& irwansyah, 1. (2018). Pendampingan Orang Tua Pada Anak Usia Dini Dalam Penggunaan Teknologi Digital (parent mentoring of young chindren in the use of digital tecnology). Ppolyglot. Jurnal ilmiah, hal 65-78

<sup>8</sup> survey awal tanggal 13 desember 2019 di lebung sakti wawanvara degan arsad

Dari fakta yang peneliti temukan di lapangan, maka dari itu peneliti melakukan penelitian terhadap “ peran orang tua dalam mengawasi dampak *Gadged* pada anak berusia SD di Desa Ujung Tanjung II”

### **B. Fokus masalah**

Untuk mempermudah penulis dalam melakukan penelitian ini, maka dalam hal ini peneliti memfokuskan masalah pada bagaimana peran orang tua dalam mengawasi dampak *Gadged* pada anak berusia SD di Desa Ujung Tanjung II. Berdasarkan gambaran di atas maka dapat dipusatkan pada dampak apa saja dari penggunaan *Gadged* baik dampak negatif maupun dampak positif.

### **C. Pertanyaan Penelitian**

1. Apa yang melatar belakangi orang tua memberikan *Gadged* pada anak usia SD di Desa Ujung Tanjung II?
2. Bagaimana peran orang tua dalam mengawasi dampak *Gadged* pada anak berusia SD di Desa Ujung Tanjung II?

### **D. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Latar belakang orang tua memberikan *Gadged* pada anak berusia SD di Desa Ujung Tanjung II
2. Peran orang tua dalam mengatasi dampak *Gadged* pada anak Usia SD di Desa Ujung Tanjung II

### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil-hasil penelitian ini diharapkan berguna untuk :

1. Sebagai informasi bagi masyarakat di Desa Ujung Tanjung II tentang peran orang tua dalam mengawasi dampak *Gadged* terhadap anak dan juga informasi bagi anak terhadap bahaya dampak negatif *Gadged*
2. Menambah pengathuan bagi orang tua di Desa Ujung Tanjung II bagaimana cara mengawasi anak dari dampak *Gadged*
3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan bagi orang tua di Desa Ujung Tanjung II , menjadi motivasi dalam melaksanakan tugas mereka sebagai pendidik di keluarga.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Peranan Orang Tua Dalam Pendidikan Keluarga**

Istilah peran dalam “Kamus Besar Bahasa Indonesia” mempunyai arti pemain sandiwara (film), tukang lawak pada permainan makyong, perangkat tingkah yang diharapkan dimiliki oleh orang yang berkedudukan di masyarakat. Peran juga dapat berarti perilaku yang diharapkan dari orang yang mempunyai kedudukan atau status<sup>9</sup>

Menurut Hamalik (2007:33) peran adalah pola tingkah laku tertentu yang merupakan ciri-ciri khas semua petugas dari pekerjaan atau jabatan tertentu.<sup>10</sup> Peran adalah suatu konsep prihal apa yang dapat dilakukan individu yang penting bagi struktur sosial masyarakat, peranan meliputi norma-norma yang dikembangkan dengan posisi atau tempat seseorang dalam masyarakat peranan dalam arti ini merupakan peraturan-peraturan yang membimbing seseorang dalam kehidupan kemasyarakatan.<sup>11</sup>

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa peran adalah suatu sikap atau perilaku yang diharapkan oleh banyak orang atau sekelompok orang terhadap seseorang yang memiliki status atau kedudukan tertentu.

---

<sup>9</sup> Muhammad Azmi, *pembinaan Akhlak Anak Usia Pra Sekolah*, (jogjakarta: Cupid, 2006), hal 105

<sup>10</sup> Rumbewas, S. S., Laka, B. M., & Meokbun, N. (2018). *Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sd Negeri Saribi*. *EduMatSains: Jurnal Pendidikan, Matematika dan Sains*, 2(2), hal 201-212.

<sup>11</sup> Putra, N. F. P. (2013). *Peranan komunikasi interpersonal orang tua dan anak dalam mencegah perilaku seks pranikah di SMA Negeri 3 Samarinda kelas XII*. *Ejournal Ilmu Komunikasi*, 1(3), hal 35-53.

Orang tua dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) disebutkan “Orang tua artinya ayah dan ibu”<sup>12</sup> orang tua adalah ayah dan atau ibu seorang anak , baik melalui hubungan biologis maupun sosial. Umumnya, orang tua memiliki peranan yang sangat penting dalam membesarkan anak, dan panggilan ibu dan ayah dapat diberikan untuk perempuan atau pria yang bukan orang tua kandung (biologis) dari seseorang yang mengisi peranan ini.

Menurut Tamrin Nasultion, orang tua merupakan setiap orang yang bertanggung jawab dalam suatu keluarga atau tugas rumah tangga yang dalam kehidupan sehari-hari disebut sebagai bapak dan ibu<sup>13</sup>. Seorang bapak atau ayah dan ibu dari anak-anak mereka tentunya memiliki kewajiban yang penuh terhadap keberlangsungan hidup bagi anak-anaknya, karena anak memiliki kewajiban yang penuh terhadap keberlangsungan hidup bagi anak-anaknya, karena memiliki kewajiban yang penuh terhadap keberlangsungan hidup bagi anak-anaknya, karena anak memiliki hak untuk diurus dan dibina oleh orang tuanya hingga beranjak dewasa.

Berdasarkan penjelasan di atas maka pengertian orang tua adalah ayah dan ibu yang memiliki tanggung jawab dalam membentuk serta membina anak-anaknya. Kedua orang tua di tuntut untuk dapat mengarahkan dan mendidik anaknya agar dapat menjadi generasi-generasi yang sesuai dengan tujuan hidup manusia.

Menurut atmosiwoyo dan subyakto (2012:116) yang dimaksudkan dengan peranan orang tua adalah bagaimana keluarga membentuk perilaku generasi berikut sesuai dengan norma dan nilai yang baik dan sesuai dengan kehidupan masyarakat. Iryanto (2000:201) memeberi tekanan pada unsur keikut sertaan atau keterlibatan. Dengan seseorang dikatakan berperan apabila orang itu ikut serta atau terlibat dalam

---

231 <sup>12</sup> Muhammad Ali, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Bandung: Jaya Cempaka, 2003), hal

<sup>13</sup> Thamrin Nasultion. *Psikologi Pendidikan Keluarga* (Jakarta: Rajawali Pers, 1982), hal 27

suatu kegiatan. Peranan dalam bentuk keyerlibatan orang tua sangat membantu bertanggung jawab atas kemajuan belajar anak-anaknya.<sup>14</sup>

Orang tua mempunyai kedudukan yang utama dalam sebuah keluarga karena dari keluarga itu orang tua sebagai pendidik yang pertama bagi anaknya begitu juga dalam hal pengetahuan yang bersifat umum dan khusus sangat diperhatikanya, ini artinya orang tua memberikan bekal anak nya secara global.

Peran orang tua sangat sangat dipengaruhi oleh peran-perannya atau kesibukannya yang lain. Misalnya seorang ibu yang disibukkan dengan pekerjaanya akan berbeda dengan peran ibu yang sepenuhnya berkonsentrasi dalam urusan rumah tangga. Bagaimana pun peran orang tua sebagai orang tua ditentukan pula oleh kepribadian. Dalam kehidupan modern sekarang ini terlihat adanya orang tua yang begitu memperhatikan perannya masing-masing dengan meningkatkan pendidikandan perkembangan IPTEK memberikan masyarakat kesempatan bagi wanita untuk mendapatkan prestasi seperti juga kaum lelaki sehingga banyak terbukti istri atau ibu yang bekerja penuh diluar rumah itu berpengaruh pada peran-peran yang lain.<sup>15</sup>

Jadi peran orang tua dalam pendidikan keluarga sangat besar karena orang tua sangat berpengaruh terhadap tumbuh kembangnya anak dan anak sangat butuh ikut serta dan keterlibatn orang tua dalam mendidiknya karena jika orang tua mendidik anaknya dengan baik makan kedepannya anak akan tumbuh dan berkembang dengan baik

---

<sup>14</sup> Wulandari, W., Zikra, Z., & Yusri, Y. (2017). *Peran orang tua dalam disiplin belajar siswa. JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 2(1), hal 24-31.

<sup>15</sup> Astuti, D. (2013). *Analisis Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah Pontianak. Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Humaniora*, 4(1), hal 3

Barangkali sulit untuk mengabaikan peran keluarga dalam pendidikan. Anak-anak sejak masa bayi hingga usia sekolah memiliki lingkungan tunggal, yaitu keluarga. Makanya tak mengherankan jika Gilbert Highest menyatakan bahwa kebiasaan yang dimiliki anak-anak sebagian besar terbentuk oleh pendidikan keluarga. Sejak dari bangun tidur hingga kesaat akan tidur kembali, anak-anak menerima pengaruh dan pendidikan dari lingkungan keluarga.<sup>16</sup>

Individu anak dianugrahi kodrat untuk meniru apa saja yang datang dari luar dirinya tetapi pertimbangan akal, karena pada usia dini perkembangan berfikir belum mencapai kematangan. Apa yang dilihat dan didengarkan direkam dalam ingatan dan akan menjadi bahan untuk pembentukan konsep dirinya dalam bersikap dan bertindak laku ditengah masyarakat. Oleh karena itu orang tua khususnya dan anggota keluarga umumnya mempunyai tugas memberikan bahan-bahan yang bernilai positif bagi anak. Lingkungan keluarga merupakan lingkungan pendidikan yang pertama dan utama, karena anak adalah anugrah dari Allah yang harus diberi pengetahuan pada waktu anak dalam keadaan suci dan belum mengetahui apa-apa, oleh karena tempat pertama anak adalah keluarga.

Dari penjelasan di atas maka orang tua (keluarga) sangat besar pengaruhnya terhadap seorang anak. Pendidikan anak pada dasarnya adalah tanggung jawab orang tua, hanya saja karena keterbatasan kemampuan dari orang tua, maka perlu adanya bantuan dari orang lain yang mampu dan mau membantu orang tua dalam pendidikan anaknya terutama dalam mengajarkan ilmu dasar dan

---

<sup>16</sup> Jalaludin, *Psikologi Agama*, (Jakarta:Raja Grafindo Persada 2011), hal 291

ketrampilan yang selalu berkembang menurut kemajuan zaman, yang diperuntukan bagi memenuhi kebutuhan manusia itu sendiri.

Peranan orang tua dalam pendidikan keluarga sangat penting dan sangat dibutuhkan dalam menjalankan fungsi sosialisasi pada anak. Kesatuan dari kedua orang tua (ayah dan ibu) dalam mendidik anak dapat memberikan pengajaran yang besar bagi anak-anaknya. Orang tua dituntut harus berkerja sama memeberikan hal atau perilaku yang baik agar anak dapat mencontohnya, karena anak merupakan mesin perekam yang cukup baik karena masih dalam tahap perkembangan.

#### 1. Peranan orang tua terhadap anak

##### a. Orang tua sebagai pelindung

Orang tua selalu menjadi pelindung utama anak-anak mereka. Sebagai orang tua, mereka akan maju lebih dulu jika anak-anaknya disakiti oleh orang lain.

##### b. Orang tua sebagai panutan

orang tua sebagai contoh bagi anak-anak mereka di rumah. Jika orang tua berperilaku baik, maka anak-anak akan belajar untuk berperilaku baik,. Begitu pula sebaliknya.<sup>17</sup>

Menuru Wulandari, Wijayanti & Saliman, 2019: 139 peran orang tua sebagai panutan dalam menstimulasi pengelolaan emosi sangat efisien bila dilakukan dengan baik dan benar. Anak-anak akan menirukan apa yang dilakukan oleh orangtuanya Jika orangtua mampu bersikap wajar dalam mengelola setiap perasaan emosi yang dirasakan maka anakpun akan mengikutinya. Kemudian peran orangtua sebagai motivator anak. Melalui peran ini anak diberikan nasihat tentang hal-hal

---

<sup>17</sup> Palupi, D., Puspita, L., Kom, S. I., Achmadi, M. S., & Si, S. *Peran serta Upaya Orang Tua dan Guru dalam Mengawasi Penggunaan Game pada Anak SD*, hal 4

yang dinilai buruk untuk ditinggalkan dan perlu untuk melakukan hal-hal yang lebih baik.<sup>18</sup>

c. Orang tua sebagai pengawas

Orang tua merupakan sosok yang mengemban tanggung jawab dalam kehidupan anak-anaknya, terutama pada saat anaknya masih dalam rentang usia dini. Sebagai pemimpin dalam keluarga, orang tua merupakan pasangan yang bertanggung jawab dalam memenuhi semua kebutuhan anaknya, baik fisik maupun psikis. Kesehatan fisik dan psikis pada anak akan mendukung berbagai aktivitas mereka dan hal tersebut berkontribusi positif pada persiapan masa depannya kelak. Melalui pengawasan yang baik orang tua dapat mendukung kesehatan fisik dan psikis pada anak<sup>19</sup>

Anak merupakan tumpuan dan harapan di masa depan, maka orang tua senantiasa memperhatikan pertumbuhan dan perkembangan anak-anaknya serta mengubah perilaku anak-anaknya. Semua orang tua berperan aktif dalam pendidikan anak dan ingin melihat anaknya berhasil<sup>20</sup>

Pengawas adalah identik dengan kata “controlling) yang berarti “pengawasan, pemeriksaan”. Sedangkan pengawasan dalam kamus umum bahasa Indonesia berarti: pemilik dan penjagaan”. Jadi pengawasan berarti

---

<sup>18</sup> Karisma, W. T., DH, D. P., & Karmila, M. (2020). *Peran Orangtua Dalam Menstimulasi Pengelolaan Emosi Anak Usia Dini*. PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini, 2020, 9(1), hal 94-102.

<sup>19</sup> Murni, S. (2017). *Optimalisasi Pengawasan Orang Tua Terhadap Bahaya Pelecehan Seksual Pada Anak Di Era Digital*. Kolokium: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah, 5(2), hal 152-156.

<sup>20</sup> Sunita, I., & Mayasari, E. (2018). *Pengawasan orangtua terhadap dampak penggunaan gadget pada anak*. Jurnal Endurance, 3(3), hal 510-514.

mempertahankan dan menjaga dengan baik-baik segala apa yang dilakukan anak dalam segala aktivitasnya.<sup>21</sup>

Orang tua sangat memperhatikan, mengamati kelakuan, tingkah laku anak. Mereka mengawasi anak agar tidak melanggar peraturan dirumah maupun diluar lingkungan keluarga. Daradjat (1995:32) mengatakan bahwa ada beberapa hal yang sangat penting yang harus diperhatikan oleh orang tua yaitu mengawasi anak dalam memilih teman bergaul, mengawasi anak dalam belajar, dan mengawasi anak dalam memilih tontonan dan hiburan. Peran orang tua sangatlah penting agar anak mereka tidak terkena dampak negatif yang ditimbulkan dari kemajuan teknologi seperti *gadget*.<sup>22</sup>

#### 1). Mengawasi dalam bergaul

Semakin berkembangnya teknologi membuat para orang tua harus lebih mengawasi anak-anaknya dalam pergaulan. Jangan samapai anak yang di bawah umur melakukan hal yang belum saatnya mereka lakukan.<sup>23</sup>

Pergaulan merupakan proses interaksi yang dilakukan oleh individu dengan individu, dapat juga oleh individu dengan kelompok. Pergaulan mempunyai pengaruh yang besar dalam pembentukan kepribadian seorang individu. Pergaulan yang ia lakukan itu akan mencerminkan kepribadiannya, baik pergaulan yang positif maupun pergaulan yang negatif. Pergaulan yang positif itu dapat berupa kerjasama antar individu atau kelompok guna melakukan

---

<sup>21</sup> Anggraeni, Y. (2020). *Pengawasan Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Di Ra Yapisumberjaya Lampung Barat* (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung), hal 48

<sup>22</sup> Musthafa, A. E., Ulfa, N. S., Herieningsih, S. W., & Pradekso, T. (2015). *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak. Interaksi Online*, 3(3), hal 11

<sup>23</sup> Laksmitha setiadevi, *pentingnya pengawasan orang tua terhadap anak*, setiadevi@yahoo.com, 20 april 2020

hal – hal yang positif. Sedangkan pergaulan yang negatif itu lebih mengarah ke pergaulan bebas.<sup>24</sup>

Jadi peran orang tua dalam mengawasi dan membimbing anak sangat di perlukan untuk menghindari anak dari pergaulan yang tidak baik.

## 2). Mengawasi dalam belajar

Orang tua mempunyai kewajiban untuk selalu berusaha mengarahkan anaknya kepada keberhasilan dan terhindar dari segala macam bentuk kesulitan sebab anak harus diajar dan biasakan agar segala yang dilakukan utamanya dalam kegiatan belajar dapat berhasil dengan baik. Leman, mengemukakan bahwa seorang anak akan dapat berhasil dalam kegiatan belajarnya maka diperlukan adanya pengawasan dari orang tua. Pengawasan dapat dilakukan dalam bentuk: mengatur jadwal pelajaran secara cepat , memperhatikan anak pada saat ia belajar, mengecek serta menoreksi dan hasil belajar yang dilakukan anak.<sup>25</sup>

Orang tua yang memperhatikan pendidikan anaknya meliputi, meningkatkan waktu belajarnya di rumah, mengawasi kegiatan belajarnya di rumah, membantu menyediakan atau melengkapi sarana dan prasarana belajarnya, membantu menyelesaikan tugas pelajarannya dari sekolah dan memberikan hadiah jika prestasinya baik.

---

<sup>24</sup> Muhammad andrian , *peran orang tua terhadap pergaulan anak*”, andrian@yahoo.com, 20 april 2020

<sup>25</sup> Anggraeni, Y. (2020). *Pengawasan Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Di Ra Yapsisumberjaya Lampung Barat* (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung), hal 53

3). Mengawasi dalam tontonan dan hiburan.

Salah satu contoh mengawasi anak dalam tontonan dan hiburan yaitu misalnya anak sering bermain game, Anak SD cenderung memainkan game yang sedang populer sekarang. Mereka belum mampu memilah game yang bermanfaat dan tidak. Sebagai orang tua sudah menjadi kewajiban untuk mengawasi anak-anak mereka. Seperti memilihkan konten permainan game yang baik atau mendampingi mereka bermain game.<sup>26</sup>

Peranan orang tua sangat penting demi terciptanya suatu kepribadian individu yang diharapkan masyarakat. Oleh karena itu orang tua perlu menyadari akan peran dan tanggung jawab mereka terhadap anak-anaknya. Setiap orang tua tentunya menginginkan agar anak-anaknya dapat melakukan perbuatan-perbuatan yang baik dan benar. Untuk itu perlunya orang tua memberikan contoh pada anak-anaknya agar sikap anak akan lebih terarah ke hal yang positif.<sup>27</sup> Seperti halnya pada saat ini banyak anak-anak yang sudah menggunakan *Gadged* jadi peran orang tua sangat diperlukan agar anak tidak terjrumus ke hal yang negatif.

Mengingat perkembangan zaman dan teknologi seperti yang dilihat pada saat ini bahwa penggunaan *Gadged* tidak hanya digunakan oleh orang dewasa bahkan sudah banyak digunakan dikalangan anak-anak. Seperti yang kita ketahui bahwa *Gadged* mempunyai banyak dampak jika digunakan oleh anak-anak tanpa disadari oleh orang tua mereka. Banyak orang tua tidak mengetahui akan hal tersebut

---

<sup>26</sup> Palupi, D., Puspita, L., Kom, S. I., Achmadi, M. S., & Si, S. *Peran serta Upaya Orang Tua dan Guru dalam Mengawasi Penggunaan Game pada Anak SD*, hal 4

<sup>27</sup> Hassabullah, *Dasar-Dasar ilmu pendidikan*, (jakarta: Raja Grafindo Persada, 1999), hal 38

banyak orang yang menggap *Gadged* adalah suatu hal yang biasa. terkadang orang tua juga memberikan *Gadged* untuk menyenangkan anak-anak mereka.

Bahkan alasan orang tua memberikan fasilitas *Gadged* berupa *smart phone* pada anak yaitu Orang tua selalu berupaya untuk memberikan fasilitas kepada anaknya dengan harapan orang tua dapat memenuhi kebutuhan anaknya, termasuk di dalamnya yaitu mengenai pemberian fasilitas *smartphone* pada anak. Pemberian fasilitas *smartphone* pada anak pada dasarnya orang tua hanya memberikan fasilitas tersebut dengan tujuan tertentu, salah satunya kemudahan dalam proses pengawasan kepada anak. Fasilitas *smartphone* yang diberikan kepada anak hanya bersifat sementara sehingga kepemilikan barang atau *smartphone* hanya menjadi wewenang penuh dari orang. Pemberian fasilitas *smartphone* pada anak hanya bertujuan komunikasi yang dilakukan dengan orang tua dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan harapan dan kebutuhan anak, dalam hal ini proses komunikasi dapat berjalan sesuai dengan harapan,<sup>28</sup> Jadi peran orang tua dalam mengawasi anak mereka terhadap dampak *Gadged* sangat diperlukan.

Pola asuh orang tua kepada anaknya (*parenting*) menjadi solusi dari semua persoalan ini. Keluarga merupakan sekolah pertama sang anak sebelum ia berinteraksi dengan lingkungan sosial di luar rumahnya. Dalam keluarga, sang anak dibentuk agar memiliki kekebalan terhadap pengaruh negatif. Bukan untuk membentuk sang anak agar bebas dari pengaruh negatif, karena itu terasa begitu naif, karena orang tua pun menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Sangat tidak mungkin di era digital, sang anak seratus persen dapat bebas dari dampak buruk

---

<sup>28</sup> Listyanto, A. D. (2014). *Motivasi Orang Tua Memberikan Fasilitas Smartphone Pada Anak Usia 5–12 Tahun* (Doctoral Dissertation, University Of Muhammadiyah Malang), hal 15

perkembangan teknologi.<sup>29</sup> Jadi, sebagai orang tua harus bisa berperan mencegah dan menjauhi anak dari *Gadged* agar tidak berdampak buruk untuk anak.

Hampir semua anak sudah mengetahui penggunaan *gadged*, orang tua seakan memberikan peluang untuk menjerumuskan anak dengan memfasilitasi *Gadged*. Orang tua tentu harus bertanggung jawab untuk anak orang tua harus mengawasi dan mendampingi anak, agar tidak melakukan hal yang tidak diinginkan, misalnya mengakses situs-situs porno yang akan merusak otak anak.

Usia anak-anak adalah peniru dengan kepolosannya sangat mudah anak untuk terpengaruh ke dalam hal yang negatif. Sudah sewajarnya orang tua melakukan pendampingan ekstra karena anak usia ini usia meniru maka orang tua adalah sebagai contoh bagi anaknya, semakin sering anak melihat orang tuanya asyik bersama *gadged*, maka semakin besar pula ketertarikan mereka terhadap *gadged*. Jadi orang tua sangat dibutuhkan untuk mengawasi agar anak tidak terpengaruh dengan dampak buruk *gadged*.

Melihat untung ruginya dalam mengenalkan *Gadged* pada anak, pada akhirnya memang sangat tergantung pada kesiapan orang tua dalam mengenalkan dan mengawasi anak saat bermain *gadged*. Karena itu, orang tua perlu mengetahui peran penting mereka dalam pemanfaatan *Gadged* pada anak. Orang tua harus lebih selektif lagi, orang tua perlu menerapkan sejumlah aturan kepada anak-anaknya dalam menggunakan *gadged*. Tanpa adanya pendampingan dari orang tua, penggunaan *Gadged* tidak akan berfokus pada apa yang diajarkan orang tua. Biasanya akan melenceng dari apa yang orang tua ajarkan.

---

<sup>29</sup> Alia, T., & Irwansyah, I. (2018). *Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital* [Parent Mentoring of Young Children in the Use of Digital Technology]. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 14(1), hal 65-78.

2. Cara mengawasi anak dalam bermain *Gadged* agar anak lebih efektif dalam bermain *Gadged* yaitu:

a. Berikan kesempatan pada anak untuk belajar menggunakan *Gadged* untuk belajar dan berinteraksi sejak dini.

Karena penggunaan *Gadged* pada saat ini adalah sesuatu yang tidak dapat dihindari pada saat ini dan pada masa yang akan datang. Kemudian sudah jelas bahwa *Gadged* mempunyai efek-efek tertentu terhadap penggunanya. Termasuk efek fisik pada seseorang. Kemudian sudah jelas manfaat dan tujuan dalam penggunaan *Gadged* yaitu memberikan arahan kepada anak bagaimana menggunakan *Gadged* dengan benar. Entah posisi duduk dan dengan cara memperhatikan letak cahaya dan jarak pandang mata dengan *gadged*. Karena jarak pandang yang terlalu dekat akan mengganggu penglihatan anak.

b. Pilihlah aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak.

Sesuaikan dengan usia dan kemampuan anak. Semua permainan, sosial media, video itu semua harus melewati pengawasan orangtua. Sebab unsur kekerasan dan pornografi rentan terjadi atau mudah didapatkan pada konten tersebut di atas. Kemudian berikan penjelasan secara bijak setiap fungsi dari konten yang ada pada gadget. Anak-anak akan bisa menerima penjelasan sebelum mereka asik dengan gadget nya. Anak-anak mampu memahami bahwa dengan gadget kita bisa berinteraksi seperlunya baik dengan sesama anggota keluarga ataupun dengan warga sekitar lingkungan. Semua komunikasi tersebut bisa menggunakan sosial media yang selama ini

digunakan. Orang tua harus memberikan secara jelas dan rinci tentang penggunaan setiap software. Orang tua harus lebih tau tentang semua konten yang ada pada gadget anak-anaknya.

c. Tempatkan *Gadged* di ruang umum.

Kadang orang tua merasa bangga dengan dapat meletakkan *Gadged* dalam kamar anak mereka. Hal ini sebenarnya membahayakan karena orang tua susah memantau kegiatan anaknya dalam menggunakan gadget. Orang tua sebaiknya menempatkan *Gadged* tidak secara khusus bagi anaknya. Sangat disarankan untuk menempatkan gadget; komputer, laptop, tablet, bahkan ponsel pintar di area yang mudah diakses dan diawasi. Dengan menempatkan *Gadged* bagi anak di area umum di dalam rumah, maka pengawasan bisa dilakukan oleh orang tua dengan optimal. Karena dengan penempatan di ruang umum keamanan anak-anak saat dekat dengan sumber listrik bisa terpantau. Pilih kursi atau meja yang nyaman untuk bermain gadget, karena kebiasaan bermain *Gadged* dengan posisi tidur tidak baik untuk kesehatan mata.

d. Mengatur durasi penggunaan gadget.

Jangan biarkan anak-anak asik dengan gadget. Semua sarana ini memang mengasikkan hingga anak-anak lupa waktu. Untuk itu orang tua harus bisa menegaskan batas waktu penggunaan *Gadged* pada anak-anaknya. Kemudian orang tua selalu membangun interaksi yang baik dengan anaknya. Saat *Gadged* digunakan sebagai tugas orang tua adalah membangun komunikasi secara interaktif. Sehingga suasana yang terbangun bisa hangat

antara orang tua, anak, serta *Gadged* itu sendiri. Jangan sampai sebaliknya, orang tua terbebas dari tugas mendampingi anak-anak, sebab anak telah 'diasuh' oleh gadged, dan orang tua pun asik 'bercengkerama' dengan gadged-nya. Kemudian orang tua memberikan contoh penggunaan *Gadged* secara positif. Karena setiap anak yang hingga kini mahir menggunakan gadged, pada awalnya mencontoh pada orang tua. Untuk itu, orang tua bisa memberikan contoh yang baik dalam menggunakan *Gadged* sejak awal.

- e. Bantu agar anak-anak dapat membuat keputusan sendiri.

Kadang anak ingin menciptakan suasana yang baru tetapi tidak berani berkomunikasi dengan orang tua. Disini orang tua harus selalu mengajak diskusi bahkan mengajak bercerita supaya anak bisa menampilkan atau berkreasi dengan ide-ide yang ada di pikirannya. Tanamkan pula rasa takut terhadap Tuhan sehingga jika tidak ada orang tua, dia tahu bahwa Tuhan memperhatikan dan melihat apa yang dilakukan. Dan hal ini bisa membuat anak membuat keputusan sendiri tanpa berfikir yang tidak-tidak.<sup>30</sup>

Menurut Livingstone dan Haddon (2009) menunjukkan beberapa upaya yang dapat dilakukan orangtua untuk mengawasi penggunaan gadget pada anak, seperti bertanya aktivitas apa yang dilakukan anak dengan gadgetnya, berada di dekat anak, serta duduk bersama ketika anak sedang menggunakan gadget. Menemani dan membimbing dalam penggunaan gadget, membatasi penggunaan gadget, mengontrol isi atau data-data di dalam gadget anak, memberikan hukuman ringan pada anak dengan pendekatan, tidak memarahi anak ketika melakukan kesalahan, memahami kemampuan anak dengan meluangkan waktu untuk menilai seberapatajam anak memilah hal-hal baru, menciptakan lingkungan belajar sesuai

---

<sup>30</sup> Chusna, P. A. (2017). *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), hal 315-330.

keinginan anak, beresabar dan aktif dalam mendidik anak, serta meluangkan banyak waktu untuk anak.<sup>31</sup>

Jadi sebagai orang tua harus lebih berperan bijak dalam mendampingi atau mengawasi anak dalam menggunakan *Gadged* orang tua harus lebih tau apa saja isi dari *Gadged* anak baik itu fitur-fitur, aplikasi-aplikasi dan yang lainnya, dengan hal tersebut untuk menghindari anak membuka hal yang negatif.

## **B. *Gadged***

### 1. Pengertian *Gadged*

*Gadget* merupakan sebuah istilah yang sering kita dengar terutama bagi pengguna dan pencinta berbagai macam *Gadget* namun ada banyak orang yang belum tau definisi gadget yang sebenarnya. Secara garis besar, pengertian *gadget* adalah obyek teknologi seperti perangkat atau alat yang memiliki fungsi tertentu, dan sering dianggap sebagai hal yang baru. *Gadget* selalu dianggap sesuatu yang tidak biasa atau sesuatu yang dirancang secara cerdas melebihi objek teknologi normal yang ada pada saat penciptaannya. Perbedaan *gadged* dengan teknologi lainya adalah unsur kebaruan yang berukuran kecil.<sup>32</sup>

*Gadged* merupakan salah satu perkembangan teknologi yang sangat berkembang pesat di Indonesia. Salah satu yang membedakan *Gadged* dengan perangkatelektronik lainya adalah unsurkebaruan, artinya bahwa dari hari ke hari

---

<sup>31</sup> Khuzma, R. R., & La Kahija, Y. F. (2018). Pengalaman Menjadi Ibu Di Era Digital: Interpretative Pehnomenological Analysis. *Empati*, 6(4), hal 387-395.

<sup>32</sup> Setianingsih, E. S. *Gadget "Pisau Bermata Dua" Bagi Anak?*. In *Seminar Pendidikan Nasional* , Vol. 1, No. 1, 2019 , hal 397- 405

*Gadged* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.<sup>33</sup>

*Gadged* juga disebut dengan salah satu barang elektronik yang digunakan untuk berkomunikasi (handpone android) satu bahkan lebih, dengan saudara dan orang lain, dimanapun dan kapanpun. Alat komunikasi ini sudah sangat banyak dimiliki oleh orang didunia. Di Indonesia sudah sangat banyak orang yang sudah menggunakan *Gadget*. Tidak memandang usia mulai dari anak-anak, orang dewasa, maupun orang tua sekalipun sudah banyak yang menggunakan alat ini. Banyak orang yang menyebutnya handpone pintar, canggih mereka menganggap gadget sangat bermanfaat karena sangat mempermudah mendapatkan informasi. Selain memiliki jaringan internet yang cepat, *Gadged* juga memiliki banyak hiburan. Seiring dengan perkembangan zaman yang makin hari semakin modern banyak hal-hal yang bisa dilakukan dengan menggunakan handpone canggih ini, seperti game, nonton, komunikasi jarak jauh (melalui sosial media), mendengarkan musik, mengabadikan setiap momen atau dengan bahasa gaulnya berselfie, dll.<sup>34</sup>

Wing Winarno (2009) juga memberikan pengertian *Gadged* adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa inggris, yang artinya perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya dari hari ke hari *Gadged* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.<sup>35</sup>

---

<sup>33</sup> Serjana, M. G. *Upaya Mengantisipasi Dampak Negatif Teknologi Informatika terhadap Akhlak Siswa Kelas XI di SMAN 4 Palopo Tahun Ajaran 2018*, hal 27

<sup>34</sup> Situru, I. D. (2020). *Pengaruh Penggunaan Gadged Terhadap Waktu Saat Teduh Mahasiswa Teologi (dalam Lingkup Kelas G Teologi) di IAKN Toraja*, hal 4

<sup>35</sup> Hidayati, R. (2019). Peran Orang tua: Komunikasi Tatap Muka Dalam Mengawal Dampak *Gadged* Pada Masa Golden Age. *Source: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(2), hal 4

Dari penjelasan di atas maka *Gadged* dapat dijelaskan sebagai teknologi canggih yang mempunyai banyak fungsi untuk mempermudah penggunaanya dalam berkomunikasi dengan bentuknya yang praktis dapat dibawa kemana-mana sehingga semua orang tertarik untuk miliknya baik kalangan anak-anak maupun dikalangan orang dewasa.

## 2. Fungsi *Gadged*

Pada dasarnya *Gadged* berfungsi untuk membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. *Gadged* memiliki cangkupan yang cukup luas. Hampir setiap perangkat elektronik kecil dengan kemampuan khusus dan menyajikan teknologi yang baru bisa disebut *Gadged*. Berikut beberapa jenis *Gadged* yang sering digunakan diantaranya adalah:

- a. *iphone* atau handphone yang dirancang dan dipasarkan oleh perusahaan *Aple* dan memiliki koneksi internet dan mutimedia.
- b. *Ipad* adalah sebuah produk komputer tablet buatan *Aple* memiliki bentuk tampilan yang serupa dengan *iPad Touch* dan *iPhone*, hanya saja ukuranya lebih besar dibandingkan kedua poduk tersebut yang memiliki fungsi – fungsi tambahan seperti yang ada pada system oprasi.
- c. *Blacberry* adalah perangkat genggam nikrabel yang memiliki kemampuan layanan surat-e gagas (*push email*), telepon seluler, SMS, *faksimili internet*, menjelajah internet, dan berbagai kemampnan nikrabel lainnya.
- d. *Xbox* adalah konsol permainan video generasi ke-6 buatan Microsoft.
- e. *Netbook* adalah perpaduan antar computer potable seperti netbook dan internet.

f. *Handphone* adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa kemana-mana (*portable, mobile*) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (*nirkabel, wireles*).<sup>36</sup>

Melihat dari jenis-jenis *Gadged* di atas maka *Gadged* juga mempunyai fungsi dalam penggunaannya antara lain fungsi *Gadged* yaitu:

- a. Media Komunikasi, fungsi *Gadged* yang paling bermanfaat bagi manusia adalah sebagai media komunikasi. Setiap orang dapat terhubung dan saling berkomunikasi dengan menggunakan perangkat komunikasi seperti *smartphone*, *laptop*, *smart watch*, dan lainnya.
- b. Akses Informasi, selain sebagai media komunikasi, *Gadged* juga berfungsi sebagai alat untuk mengakses berbagai informasi yang terdapat di internet.
- c. Media Hiburan, beberapa jenis *Gadged* dibuat khusus untuk tujuan hiburan. Misalnya *iPod* untuk mendengar musik dan *smartphone* yang dapat membuka video.
- d. Gaya Hidup, *Gadged* sudah menjadi bagian penting kehidupan manusia saat ini. Jadi, boleh dikatakan bahwa *Gadged* akan mempengaruhi gaya hidup setiap penggunanya.

---

<sup>36</sup> Irawan, Jaka. And Leni Armayati. "Pengaruh Kegunaan *Gadged* Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Remaja." *An-Nafs* 8, no. 2 (2013), hal 29-38.

- e. Menambah Wawasan, dari beberapa fungsi *Gadged* yang disebutkan di atas maka hal tersebut akan membuat para pengguna *Gadged* akan semakin bertambah wawasannya.<sup>37</sup>

Jadi *Gadged* terdiri dari banyak jenis dan bentuknya melihat dari banyaknya jenis-jenis *Gadged* tersebut maka tak terlepas dari banyaknya juga fungsi – fungsi dalam penggunaan *Gadged* tersebut. Hampir semua *Gadged* mempunyai fungsi yang sama hanya ada beberapa yang saja yang berberda dalam penggunaannya.

### 3. Dampak penggunaan *Gadged*

Penggunaan *Gadged* dapat memberikan dampak kepada penggunanya. Kemudahan dalam menggunakannya akan membuat orang secara terus menerus ingin menggunakannya, seperti halnya kecanduan dalam menggunakan *Gadged*, terutama pada kalangan anak-anak.

*Gadget* memiliki banyak manfaat apalagi digunakan dengan cara yang benar dan semestinya diperbolehkan orang tua mengenalkan gadget pada anak memang perlu tetapi harus diingat dampak positif dan dampak negatif, yaitu :

#### a. Dampak positif penggunaan gadget terhadap anak usia dini

- 1). Mendapatkan pengetahuan luas.
- 2). Mempermudah komunikasi yaitu gadget merupakan salah satu alat yang canggih.

---

<sup>37</sup> Pebrina, P. H. (2017). Analisis penggunaan *Gadged* terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. *Jurnal Observasi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2017, 1. 1, hal 1-11.

- 3). Melatih kreativitas anak yaitu kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan

b. Dampak negatif dari penggunaan *Gadged* terhadap anak usia dini yaitu :

- 1). Mengganggu kesehatan

Karena gadget dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun kebawah. Efek radiasi yang berlebihan dapat menyebabkan penyakit kanker.

- 2). Mengganggu perkembangan anak

*Gadged* memiliki fitur-fitur yang canggih seperti, kamera, video, games dan lain-lain. Fitur itu semua dapat mengganggu proses pembelajaran di sekolah.

- 3). Rawan terhadap tindak kejahatan

Setiap orang pasti ada yang memiliki sifat update dimana saja. Jadi orang ingin berbuat kejahatan dengan mudahnya dari hasil update nya yang boleh di bilang terlalu sering.

- 4). Mempengaruhi perilaku anak

Kemajuan teknologi berpotensi membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya sehingga menganggap apa yang didapatnya dari internet atau teknologi lain adalah pengetahuan yang

terlengkap yang menjadi generasi cepat puas dan cenderung berpikir dangkal.<sup>38</sup>

Jadi *Gadged* dengan berbagai kemasan dan perkembangan yang menarik membuat setiap orang ingin memilikinya. Munculnya aplikasi-aplikasi dalam fitur *Gadged* (handphone) yang memberikan kemudahan dalam menembus batas yang dahulu tidak mungkin dengan kemudahan tersebut *Gadged* tidak akan terlepas dari dampak positif dan negatif yang dapat mempengaruhi penggunaannya.

a. Dampak positif

- 1). Mendapatkan informasi yang cepat
- 2). Membantu dalam berkomunikasi
- 3). Bisnis online yang banyak memberi keuntungan karena dapat melakukan transaksi dagang tanpa bertatap muka dengan unsur saling percaya.
- 4). Informasi pendidikan dan lowongan pekerjaan baik swasta dan pemerintah mudah di akses (didapat)
- 5). Memudahkan dalam mencari nyanyian rohani ataupun umum dalam bentuk apa saja termasuk video.
- 6). Munculnya metode-metode pembelajaran yang baru

---

<sup>38</sup> Mukarromah, T. (2020). *Dampak Penggunaan Gadget pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak* (Doctoral dissertation, IAIN Metro), hal 29

## b. Dampak Negatif

- 1). Pemberian informasi, tanggapan, berita-berita yang belum tentu kebenarannya (hoax) lalu memunculkan banyak kesalahpahaman karena berita yang simpangsiur seperti peristiwa yang sekarang sedang ramai kasus virus Corona.
- 2). Jika terlalu lama akan membuat punggung dan mata terasa sakit.
- 3). Membuang waktu dengan percuma.<sup>39</sup>

Handrianto (2013), juga mengatakan bahwa, *Gadged* memiliki dampak positif dan juga negatif. Dampak tersebut antara lain adalah:

- a. Dampak positif penggunaan *Gadged*
  - 1). Berkembangnya imajinasi,
  - 2). Melatih kecerdasan
  - 3). Meningkatkan rasa percaya diri
  - 4). Mengembangkan kemampuan dalam membaca
- b. Dampak negatif dari *Gadged* adalah:
  - 1). Penurunan konsentrasi saat belajar
  - 2). Malas menulis dan membaca
  - 3). Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi<sup>40</sup>

Jadi banyak sekali dampak dari *Gadged* baik dari dampak positif maupun dari dampak negatifnya. *Gadged* akan berdampak baik jika *Gadged* digunakan berdasarkan hal yang positif dan sebaliknya akan berdampak buruk jika digunakan berdasarkan hal yang buruk. Tergantung bagaimana menggunakan dan mengaplikasikanya.

## C. Penelitian Yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian yang dilakukan yang terkait dengan tema penelitian ini:

---

<sup>39</sup> TR, Sri Dewi., *Dampak Positif Dan Negatif Gedged Untuk Perkembangan Spiritualitas PPGT Pada Masa Kini*. 2020, hal 3

<sup>40</sup> Al-Ayouby, M. H (2017). *Dampak Penggunaan Gadged pada anak usia dini (Studi di PAUD dan TK. Handayani Bandar Lampung)*, hal 38

1. Penelitian Yang Berbentuk Jurnal Yang Dilakukan Oleh Warisyah, Y (2019, June) Fg FAUD FKIP UAD Yogyakarta yang berjudul *Pentingnya "Pendampingan Dialogis" Orang tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini In Seminar Nasional Pendidikan*, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui data penggunaan *Gadget* di Dunia dan Indonesia, penggunaan *Gadget* di usia dini, manfaat penggunaan *Gadget* terhadap tumbuh kembang anak usia dini, resiko penggunaan *Gadget* pada anak usia dini, dan pendampingan dialogis orang tua. Adapun hasil penelitian Perkembangan teknologi di Indonesia berkembang sangat pesat terbukti dengan banyaknya pengguna *gadget* dengan berbagai merek dan tipe tersebar luas di seluruh wilayah Indonesia. Menurut data penelitian penggunaan *gadget* meningkat secara signifikan di Indonesia dan diprediksi masuk empat besar populasi pengguna *gadget* terbesar di dunia pada tahun 2016. Sebuah penelitian ini juga menyebutkan bahwa jumlah menggunakan *gadget* meningkat hampir dua kali lipat dikalangan anak-anak (dari 38 persen menjadi 72 persen), dan semakin banyak bayi yang berusia 1 tahun. nyaris mencapai 2 kali lipat"
2. Penelitian Berbentuk Jurnal Yang Dilakukan Oleh Al Ayouby, M.H (2017, . (Handayani Bandar Lampung) yang berjudul *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini* (Studi PAUD dan TK). Jadi penelitian ini bertujuan untuk mengetahui, mengkaji dan menganalisis tentang penggunaan gadget (aplikasi dan intensitas penggunaan gadget) pada anak usia dini di PAUD dan TK. Handayani dan untuk mengetahui, mengkaji dan menganalisis tentang dampak penggunaan gadget pada anak usia dini di PAUD dan TK. Handayani. Hasil

penelitian, dari hasil penelitian ini maka dapat di simpulkan bahwa bentuk pnggunaan *Gadged* pada anak usia dini, yang berbentuk aplikasi yaitu bermain game dan menonton youtube (vidio animasi). Adapun dampak penggunaan *Gadged* pada anak usia dini . dampak positifnya memepmudah pengawasan orang tua terhadap anak dan memudahkan anak untuk lebih aktif, kreatif dan mandiri dalam menyerap pemblajaran melalui gadged. Kemudian danmpak negatif penggunaan *Gadged* anak usia dini yaitu, menyebabkan anak kecanduan dan sulit berinteraksi dengan orang lain di lingkungannya.

3. Penelitian Yang Berbentuk Jurnal Yang Dilakukan Oleh Alia, T,& Irwansyah, I. (2018), *Pendampingan Orang Tua Pada Anak Usia Dini Dalam Penggunaan Teknologi Digital*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran orang tua dalam mendampingi anak dalam penggunaan teknologi. Adapun hasil penelitian dari peneitian yang berbentuk jurnal ini yaitu, penggunaan teknologi (*Gadged*) sudah berdampak negatif untuk anak karena orang tua juga menggunakan teknologi (*Gadged*). Peran orang tua sangat dibutuhkan dalam mendampingi anak. agar *Gadged* tidak berdampak buruk.
4. Penelitian Yang Berbentuk Jurnal Dilakukan Oleh Sunita, I., & Mayasari, E. (2018). *Pengawasan Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadged Pada Anak*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak negatif *Gadged* dan bagaimana cara pengawasan orang tua dalam mengawasi dampak penggunaan *Gadged* pada anak di PAUD dan TK taruna islam. Adapun hasil dari penilitian ini Dampak gadget bagi anak TK dan Paud Taruna Islam pada tabel diatas menunjukkan dampak negtif gadget 38% dan positif 62%. Berdasarkan tabel 2

diketahui pengawasan orang tua yang baik berdampak positif sebesar 78.1% dan pengawasan orang tua yang kurang baik berdampak negatif sebesar 66.7%. Hasil uji statistik diketahui ada hubungan yang signifikan antara pengawasan orang tua terhadap dampak pengguna *gadget* dengan p value 0.05. Terdapat hubungan yang signifikan antara pengawasan orang tua dengan dampak penggunaan *gadget* pada anak di PAUD dan TK Taruna Islam.

5. Penelitian Berbentuk Jurnal Dilakukan Oleh Dharma, Y P., Sijono, S., & Suranti. Y. (2018) *Peran Orang Tua Mengontrol Perilaku Anak Dalam Penggunaan Gadget*. Jurnal pengabdian masyarakat khatulistiwa. Penelitian ini bertujuan sebagai upaya memberi pendampingan kepada orang tua untuk memahami serba-serbi penggunaan *Gadget* serta memberikan pemahaman kepada orang tua agar mereka turut serta mengawasi secara langsung anak-anak mereka dalam menggunakan *Gadget*. Adapun hasil penelitian Dalam kegiatan PKM tersebut luaran yang diperoleh adalah pengetahuan dimana masyarakat memperoleh pemahaman dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak. Luaran lainnya adalah hasil PKM tersebut pengusul akan menerbitkan pada jurnal lokal tentang pengabdian masyarakat.
6. Penelitian Berbentuk Jurnal Yang Di Lakukan Oleh Indrawari,K., & Hadi, A. (2019), *Gaya Kepemimpinan Kepala Yayasan Dalam Meningkatkan Kinerja Guru TK Nur Iman Palembang* penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gaya kepemimpinan kepala yayasan dalam meningkatkan kinerja guru dan pengolahan pendidikan di TK Nur Iman, untuk mengetahui capaian kepala yayasan meningkatkan kinerja guru dan pengolahan pendidikan di TK Nur Iman

dan untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat gaya kepemimpinan kepala yayasan dalam meningkatkan kinerja guru dan pengolahan pendidikan di TK Nur Iman.

Dari beberapa penelitian diatas, tentu sangat berbeda dengan penelitian yang akan kami lakukan penelitian kami yang berjudul “ Peran Orang Tua Dalam Mengawasi Dampak *Gadged* Pada Anak Berusia SD Di Desa Ujung Tanjung II” yang bertujuan untuk mengetahui latar belakang orang tua memberikan *Gadged* dengan anak berusia SD di Desa Ujung Tanjung II dan bagaimana peran orang tua mengawasi dampak buruk *Gadged* terhadap anak usia SD di Desa Ujung Tanjung II, namun penelitian yang akan kami lakukan ini mempunyai kesamaan dalam meneliti dampak *Gadged* terhadap anak. Oleh karena itu penelitian ini penting untuk dilakukan.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Kualitatif, Bogdan dan Taylor mendefinisikan “Metodologi Kualitatif” sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Menurut mereka, pendekatan ini, diarahkan pada latar dan individu tersebut secara holistik (utuh). Jadi, dalam hal ini tidak boleh mengisolasi individu atau organisasi ke dalam variabel atau hipotesis, tetapi perlu memandangnya sebagai bagian dari sesuatu keutuhan.<sup>41</sup>

Data yang dikumpulkan adalah berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka. Hal itu disebabkan oleh adanya penerapan metode kualitatif. Selain itu, semua yang dikumpulkan berkemungkinan menjadi kunci terhadap apa yang diteliti.

42

Penelitian Kualitatif adalah penelitian yang datanya berupa kata-kata (bukan angka, yang berasal dari wawancara, catatan laporan, dokumen dll) atau penelitian yang di dalamnya mengutamakan untuk pendiskripsian secara analisis sesuatu peristiwa atau proses sebagaimana adanya dalam lingkungan yang alami untuk memperoleh makna yang mendalam dari hakekat proses tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan realitas empiris sesuai fenomena secara rinci dan tuntas, serta untuk mengungkapkan gejala secara *holistik kontekstual* melalui pengumpulan data dari latar alami dengan memanfaatkan diri peneliti sebagai instrumen kunci. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi

---

<sup>41</sup> Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006, hal 4

<sup>42</sup>*Ibid.*, hal 11

kasus. Jenis penelitian ini akan melibatkan peneliti dalam penyelidikan yang lebih mendalam dan pemeriksaan yang menyeluruh terhadap perilaku seorang individu.<sup>43</sup>

## **B. Subjek Dan Informan Penelitian**

Subjek penelitian adalah sesuatu, baik orang, benda ataupun lembaga (organisasi), yang sifat-keadaannya akan diteliti.<sup>44</sup> Dengan kata lain subjek penelitian adalah sesuatu yang di dalam dirinya melekat atau terkandung objek penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian ialah orang tua dan beberapa anak di desa Ujung Tanjung II yang memiliki tingkat kecanduan dalam bermain *gadget*.

Dalam metode ini menggunakan Dalam *sampling snowball*, identifikasi awal dimulai dari seseorang atau kasus yang masuk dalam kriteria penelitian. Kemudian berdasarkan hubungan keterkaitan langsung maupun tidak langsung dalam suatu jaringan, dapat ditemukan responden berikutnya atau unit sampel berikutnya. Demikian seterusnya proses *sampling* ini berjalan sampai didapatkan informasi yang cukup dan jumlah sampel yang memadai dan akurat untuk dapat dianalisis guna menarik kesimpulan penelitian.

Tujuan pengambilan sampel (*sampling*) adalah untuk memperoleh gambaran deskriptif tentang karakteristik unit observasi yang termasuk di dalam sampel, dan untuk melakukan generalisasi serta memperkirakan parameter populasi.

---

<sup>43</sup>Burhan Bungin, *Analisis Data Penelitian Kualitatif*, Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2006, hal 19

<sup>44</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1989), hal 174

Hal ini dilakukan karena peneliti tidak dapat melakukan pengamatan secara langsung pada semua unit analisis atau individu yang berada dalam populasi penelitian.<sup>45</sup>

### C. Jenis Dan Sumber Data

Jenis data dalam penelitian ada kualitatif, yang merujuk pada penjelasan dan penjabaran dari suatu fenomena atau kejadian dilapangan yang bersifat deskriptif dan penjabaran cenderung menggunakan analisis. Dalam hal ini data kualitatif berupa informasi yang berbentuk kalimat verbal yang bersifat deskriptif. Adapun yang menjadi sumber data dalam penelitian ini adalah:

#### 1. Data Primer

Data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh peneliti secara langsung dari sumber datanya. Data primer disebut juga sebagai data asli atau data baru yang memiliki sifat *up to date*. Untuk mendapatkan data primer, peneliti harus mengumpulkannya secara langsung. Teknik yang dapat digunakan peneliti untuk mengumpulkan data primer antara lain observasi, wawancara, diskusi terfokus.<sup>46</sup> Dalam penelitian Data primer merupakan sumber data yang diperoleh langsung dari sumber asli (tidak melalui media perantara). Data primer dapat berupa opini subjek (orang) secara individual atau kelompok, hasil observasi terhadap suatu benda (fisik), kejadian atau kegiatan, dan hasil pengujian. Metode yang digunakan untuk mendapatkan data primer yaitu : metode wawancara dan metode observasi. Dan yang menjadi sumber data primer ialah orang tua dan beberapa anak di desa Ujung Tanjung Iiyang memiliki tingkat kecanduan dalam bermain gaded.

---

<sup>45</sup> Nurdiani, N., *Teknik Sampling Snowball Dalam Penelitian Lapangan*. Comtech: Computer, Mathematics And Engineering Applications, 5(2), 1110-1118.

<sup>46</sup> Sugiono, *Memeahami penelitian kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2005), hal 82

## 2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara (diperoleh dan dicatat oleh pihak lain). Data sekunder umumnya berupa bukti, catatan atau laporan historis yang telah tersusun dalam arsip (data dokumenter) yang dipublikasikan dan yang tidak dipublikasikan.<sup>47</sup> Dalam penelitian ini bersumber dari bahan kepustakaan dan dokumentasi untuk mengetahui keadaan lokasi anak-anak bahkan aktivitas anak yang sedang bermain gaded.

### D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara dan dokumentasi.

#### 1. Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang tersusun. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja. Teknik ini digunakan untuk memperoleh data yang dianggap penting dan situasi lingkungan baik fisik maupun peristiwa yang dianggap penting dan relevan. Dengan penelitian ini, mengamati tentang peran orang tua mengawasi dampak *gadget* pada anak usia SD di Desa Ujung Tanjung II. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan alat bantu buku catatan.<sup>48</sup>

---

<sup>47</sup> Ibid.

<sup>48</sup> Russyiana, D. (2019). *Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 3-6 Tahun Didesa Bukit Ulu Kecamatan Karang Jaya Kabupaten Musi Rawas Utara* (Doctoral Dissertation, Iain Bengkulu).

## 2. Wawancara

Metode wawancara atau interview adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapann itu dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancara (interviewe) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu.<sup>49</sup>

Namun dalam penelitian ini peneliti akan memilih wawancara berstruktur yaitu wawancara yang pewawancaranya menetapkan sendiri masalah-masalah dan pertanyaan yang akan diajukan. Wawancara digunakan untuk mengetahui tentang peran orang tua mengawasi dampak *gadged* pada anak yang akan peneliti lakukan dilapangan. Hal-hal yang akan diwawancara yaitu :

- a. Latar belakang orang tua memberikan *gadged* pada anak berusia SD di desa Ujung Tanjung II
- b. Peran orang tua mengawasi dampak *gadged* pada anak berusia SD di desa Ujung Tanjung II

## 3. Dokumentasi

Yang dimaksud dengan metode dukumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip buku, surat kabar majalah, prasasti, notulen rapat agenda dan sebagainya.<sup>50</sup>. Dengan metode dokumentasi ini, Peneliti bermaksud untuk mencatat data-data yang bersumber dari dokumentasi resmi Desa Ujung Tanjung II berupa: gambaran umum lokasi penelitian,

---

<sup>49</sup> *Ibid.*, h. 138

<sup>50</sup> Suharsimi Arikunto, *Op.Cit.*, h. 234

- a. Profil desa,
- b. Visi misi desa
- c. Keadaan pendidikan desa
- d. Keadaan ekonomi desa

Dan daftar sejumlah data lain yang dianggap penting. Jadi peneliti memilah dan memilih dokumen yang sesuai dengan tujuan dan fokus penelitian.

#### **E. Teknik Analisis Data**

Analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Pada saat wawancara, peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban yang diwawancarai sampai telah diperoleh data yang dianggap kredibel.

Menurut Miles dan Huberman mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data Model Miles dan Huberman, yaitu :

##### 1. *Data Reduction* (Reduksi data).

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu perlu dicatat secara teliti dan rinci. Makin lama penelitian di lapangan, maka jumlah data akan makin banyak, kompleks dan rumit. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya, dan membuang yang tidak perlu.

Dengan demikian, data yang direduksi akan memberikan gambaran lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.

## 2. *Data Display* (Penyajian Data).

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flow chart*, dan sejenisnya. Yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Dengan mendisplaykan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.

## 3. *Conclusion Drawing/ Verification* (Verifikasi Data).

Langkah ke tiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles and Huberman adalah penarikan kesimpulan atau *Conclusion Drawing/Verification*. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Adapun langkah- langkahnya antara lain:

- a. Memeriksa kembali data yang diperoleh pada setiap pertanyaan sesuai dengan permasalahan yang diteliti.
- b. Menggambarkan apa saja yang diperoleh.
- c. Mengkaji data secara mendalam dan menghubungkannya dengan data yang lain.

d. Mengambil kesimpulan.<sup>51</sup>

#### **F. Teknik Triangulasi/Keabsahan Data**

Penelitian kualitatif harus mengungkapkan kebenaran yang objektif. Karena itu keabsahan data dalam sebuah penelitian kualitatif sangat penting. Melalui keabsahan data *kredibilitas* (kepercayaan) penelitian kualitatif dapat tercapai. Dalam penelitian ini untuk mendapat keabsahan data dilakukan dengan triangulasi. Triangulasi sendiri diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber yang telah ada teknik triangulasi berarti peneliti menggunakan teknik pengumpulan data mendapatkan yang berbeda-beda untuk data dari sumber yang sama.

Adapun metode wawancara yang dilakukan menggunakan triangulasi sumber, yang artinya peneliti mendapatkan data dari sumber yang berbeda-beda dengan teknik yang sama. Triangulasi dengan sumber yang dilakukan pada penelitian ini yaitu : membandingkan hasil wawancara dengan orang tua dengan hasil wawancara dengan anak. Digunakan untuk mengecek kebenaran data ataupun dilakukan untuk memperkaya data.<sup>52</sup>

---

<sup>51</sup>Ibid, hal 168-169

<sup>52</sup> Anggraeni, Y. (2020). *Pengawasan Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Di Ra Yapisumberjaya Lampung Barat* (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung), hal 36

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Kondisi Objektif Wilayah Penelitian**

##### **1. Profil desa**

###### **a. Sejarah Desa Ujung Tanjung II**

Pada awalnya Desa Ujung Tanjung dibagi menjadi dua Desa pada Tahun 1980 yang bernama desa Ujung Tanjung I dan Ujung Tanjung II. Kepala desa Ujung Tanjung II adalah bapak Supri Wahoro yang menjabat sebagai kepala desa selama 8 tahun kemudian pada tahun 1980 dalam pemilihan kepala desa Ujung Tanjung II terpilihlah bapak hakim untuk memimpin desa Ujung Tanjung II dan berakhir pada tahun 1988, kemudian digantikan oleh bapak Jasuri Mrasidin dalam peserta demokrasi tingkat desa yaitu pilkades dan pada pemilihan Kepala Desa Tahun 2009 terpilihlah Bapak Anwar Sanusi, SH untuk memimpin Desa Ujung Tanjung sampai tahun 2015 dan diganti pejabat sementara kepala desa yaitu Bapak Anwar Sanusi, S.Pd sampai akhir tahun 2016.

Kmudian dalam pilkades serentak tahun 2016 terpilihlah hasan Rasidi sebagai kepala desa Ujung Tanjung II Masa Periode 2016 sampai dengan 2022. Melihat kondisi geografis Desa Ujung Tanjung Pada saat ini Desa Ujung Tanjung terdiri dari 3 Desa yaitu Desa Ujung Tanjung I, Desa Ujung Tanjung II dan Desa Ujung Tanjung III. Dilihat dari Desa Ujung Tanjung II terdiri dari IV dusun. Dusun I pelaksanaan kewilayahan dusun I yaitu andi, pelaksanaan kewilayahan dusun II yaitu Ibnu Armlu, pelaksanaan

kewilayahan dusun III yaitu Reko Erkando dan pelaksanaan kewilayahan dusun IV yaitu Munardi.

## **2. Visi Dan Misi Desa**

Visi merupakan gambaran tentang keadaan desa di masa mendatang yang sesuai seperti yang diharapkan dengan memperhatikan sumber daya, potensi kemampuan dan kebutuhan desa itu sendiri. Penyusunan visi Desa Ujung Tanjung II ini, dilakukan dengan pendekatan partisipatif dan melibatkan pihak – pihak komponen di desa, seperti pemerintah desa BPD, tokoh masyarakat, tokoh pemuda, tokoh perempuan, tokoh agama tokoh adat, tokoh budaya, lembaga masyarakat desa pada umumnya.

Dengan pertimbangan kondisi baik internal maupun eksternal desa, sebagai satu satuan kerja wilayah pembangunan di kecamatan Lebong Sakti, maka Visi Dan Misi Desa Ujung Tajung II adalah:

### **a. Visi**

Mewujudkan Desa Ujung Tanjung II menjadi Desa yang makmur, aman, beriman, dan Sejahtera dengan semangat kebersamaan

### **b. Misi**

- 1) Meningkatkan dan menata perasarana jalan usaha tani. Dan jaringan irigasi
- 2) Mengembangkan usaha ekonomi produktif
- 3) Meningkatkan kesadaran masyarakat tentang gaya hidup sehat dan bersih
- 4) Meningkatkan hasil pertanian padi sawah dan palawijah

- 5) Mengembangkan usaha peternakan dan perikanan
- 6) Meningkatkan keterampilan masyarakat
- 7) Membuka peluang usaha masyarakat melalui peningkatan kapasitas masyarakat tentang pemanfaatan potensi wilayah desa\
- 8) Membuka jaringan pemasaran produksi industry rumah tangga
- 9) Meningkatkan pelayanan kesehatan masyarakat
- 10) Peningkatan kesejahteraan dan kapasitas aparatur pemerintah Desa
- 11) Peningkatan kesejahteraan dan kapasitas aparatur pemerintahan desa.

### 3. Keadaan Pendidikan

**Tabel I. Pendidikan**

<b>No</b>	<b>Pendidikan</b>	<b>Jumlah</b>
<b>1.</b>	<b>SD/MI</b>	<b>646 Orang</b>
<b>2.</b>	<b>SLTP/MTS</b>	<b>225 Orang</b>
<b>3.</b>	<b>SLTA/MA</b>	<b>285 Orang</b>
<b>4.</b>	<b>S1/Diploma</b>	<b>65 Orang</b>
<b>5.</b>	<b>Tidak/Putus Sekolah</b>	<b>362ang</b>

### 4. Keadaan Ekonomi

**Tabel II. Perekonomian**

<b>No</b>	<b>Jenis Perkerjaan</b>	<b>Jumlah</b>
<b>1.</b>	<b>Petani</b>	<b>401 Orang</b>
<b>2.</b>	<b>Wiraswasta</b>	<b>161 Orang</b>

3.	<b>PNS</b>	<b>33 Orang</b>
4.	<b>Pensiunan</b>	<b>6 Orang</b>
5.	<b>Ibu Rumah Tangga</b>	<b>169 Orang</b>
6.	<b>Turut Orang Tua</b>	<b>244 Orang</b>
7.	<b>Pertukangan</b>	<b>50 Orang</b>
8.	<b>Sopir</b>	<b>20 Orang</b>
9.	<b>Pengangguran</b>	<b>200 Orang</b>

### Reduksi Data

No	Nama orang tua	Latar belakang orang tua memeberikan <i>Gadged</i>
1.	Nur sasnita	<ul style="list-style-type: none"> <li>• adanya pengaruh dari teman-temannya yang sudah banyak menngunakan <i>Gadged</i></li> </ul>
2.	Erkando	<ul style="list-style-type: none"> <li>• anaknya harus mengetahui dunia internet dan juga harus mengetahui dunia digital</li> </ul>
3.	Prade	<ul style="list-style-type: none"> <li>• keinginan dari anak itu sendiri</li> <li>• pengaruh dari teman yang sudah banyak menggunakan <i>Gadged</i></li> </ul>
4.	Ifit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• keinginan dari anaknya sendiri</li> <li>• anak meminta hp untuk belajar</li> </ul>
5.	Jum	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pengaruh dari temanya yang sudah banyak menggunakan <i>Gadged</i></li> <li>• anak meminta <i>Gadged</i> untuk belajar</li> </ul>
6.	Fedo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• karena anak sering meminjam <i>Gadged</i> orang tua sehingga adanya rasa ketergangguan orang tua terhadap anak dan orang tua berinisiatif memeberikan <i>Gadged</i> sendiri pada anak</li> </ul>

7.	Sus	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pengaruh dari temanya yang sudah banyak menggunakan <i>Gadged</i></li> </ul>
8.	Emizona	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pengaruh dari temanya yang sudah banyak menggunakan <i>Gadged</i></li> <li>• anak meminta <i>Gadged</i> untuk belajar</li> </ul>
9.	Haris	<ul style="list-style-type: none"> <li>• melihat sudah banyak anak di Desa Ujung Tanjung yang sudah menggunakan <i>Gadged</i></li> </ul>
10.	Kristin	<ul style="list-style-type: none"> <li>• karena anak sering meminjam <i>Gadged</i> orang tua sehingga adanya rasa ketergangguan orang tua terhadap anak dan orang tua berinisiatif memeberikan <i>Gadged</i> sendiri pada anak</li> </ul>

#### **Dampak *Gadged***

No	Dampak positif	Dampak negatif
1.	Anak akan mengenal teknologi	Anak malas diperintah orang tua/ anak malas membantu orang tua
2.	Anak lebih mudah untuk belajar	Munculnya kenakalan pada anak
3.	Anak lebih mudah berkomunikasi dengan orang tua	Anak malas belajar
4.	Melatih otak anak	Anak lebih banyak waktu bermain <i>Gadged</i> dibandingkan berinteraksi dengan orang lain dan belajar
5.		Anak lebih sering meminta orang tua untuk mengisi kuota
6.		Anak sering membuka google ketika ada tugas sekolah anak menjadi malas berfikir

## **B. Temuan Penelitian**

### **1. Latar belakang orang tua memeberikan *Gadged* pada anak**

Berdasarkan observasi dan wawancara di Desa Ujung Tanjung II, bahwa banyak hal yang melatar belakang orang tua memberikan *Gadged* pada anak seperti yang peneliti lihat banyak anak-anak di Desa Ujung Tanjung II yang menggunakan *Gadged* tanpa ada pengawasan dari orang tua. Bahkan menjadi hal yang biasa bagi orang tua untuk anak bermain *Gadged* tanpa mengetahui kontens apa yang di buka anak pada *Gadged* tersebut.

Akibat *Gadged* juga banyak anak malas belajar bahkan orang tua juga tidak mengetahui waktu-waktu belajar anak banyak orang tua yang mengetahui bahwa waktu belajar anak-anak hanya di sekolah saja orang tua tidak terlibat dan ikut serta dalam mengajarkan anak dirumah. Ada juga orang tua yang mengatakan anak mereka belajar menggunakan *Gadged* tapi orang tua itu sendiri tidak melihat atau mengamati anak tersebut dalam menggunakan *Gadged*.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada orang tua anak di Desa Ujung Tanjung bahwa hal yang melatar belakang orang tua memeberikan *Gadged* pada anak yaitu:

#### **a. Pengaruh dari temanya yang sudah banyak menggunakan *Gadged***

Secara umum bahwa lingkungan sangatlah besar pengaruh untuk anak. Baik di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Karena pada masa anak-anak ini rasa keinginan taunya sangat besar, seperti halnya pengaruh teman terhadap anak dengan seringnya anak bermain dengan temanya maka mau tak

mau sedikit dari sifat temanya akan di tiru oleh anak baik itu sifat buruk maupun sifat baiknya. Sama halnya dengan pengaruh anak terhadap teman yang menggunakan *Gadged*, dengan melihat temannya menggunakan *Gadged* maka anak juga ingin menggunakan *Gadged*.

Seperti yang di jelaskan oleh Nursannita bahwa besarnya faktor pengaruh teman yang menyebabkan anak ingin menggunakan dan mempunyai *Gadged*.<sup>53</sup>

*Gadged* memang mempunyai daya tarik yang membuat semua orang tertarik untuk mempunyainya, apa lagi dikalangan anak-anak dengan bentuknya yang mudah dibawa kemana-mana dan juga banyak mempunyai fitur-fitur yang menarik sehingga membuat anak mempunyai keinginan besar agar dapat mempunyai *Gadged* untuk digunakan.

Hal tersebut juga dijelaskan oleh Jum, dia menjelaskan bahwa pengaruh dari teman yang membuat anak berkeinginan untuk mempunyai *Gadged* itu sangatlah besar, dengan anak yang sering melihat teman yang menggunakan *Gadged* untuk bermain game, menonton youtube dan membuka media sosial (facebook). Sehingga mengakibatkan anak berkeinginan untuk mempunyai *Gadged*.<sup>54</sup>

Sus juga menjelaskan bahwa teman sangatlah berpengaruh untuk anak, seperti dengan *Gadged*, dengan seringnya anak melihat keseruan temanya ketika bermain *Gadged* membuat anak ingin dapat mempunyai *Gadged*. Emizona juga menjelaskan pengaruh teman bagi anak itu sangatlah besar karena pada masa anak-anak mempunyai rasa ingin tau dan mempunyai sifat meniru, seperti halnya dengan anak sering melihat teman yang menggunakan *Gadged* maka anak akan mempunyai rasa penasaran, rasa ingin tau dan sifat menirunya yang membuat anak berkeinginan untuk dapat bermain *Gadged*.<sup>55</sup>

Penjelasan ini juga di perkuat oleh Haris bahwa di Desa Ujung Tanjung II hampir semua anak-anak Usia SD sudah menggunakan *Gadged* maka hal

---

<sup>53</sup> Nursannita (Orang Tua Marsel), *Wawancara* Tanggal 11 Maret 2020

<sup>54</sup> Jum (Orang Tua Goval), *Wawancara*, Tanggal 13 Maret 2020

<sup>55</sup> Sus (Orang Tua Ferli), *Wawancara*, Tanggal 14 Maret 2020

inilah yang membuat pengaruh yang lebih bagi anak untuk mempunyai *Gadged* karena melihat hampir semua teman-temannya sudah mempunyai *Gadged*, sehingga anak akan terpengaruh akhirnya muncul rasa keinginan anak untuk mempunyai *Gadged* dan juga akan menyebabkan anak merasa hanya dirinya saja yang belum menggunakan *Gadged* sedangkan hampir semua temanya sudah menggunakan *Gadged*. Dengan rasa ketinggalan anak yang belum menggunakan *Gadged* maka akan membuat anak juga berkeinginan untuk mempunyai *Gadged*.<sup>56</sup>

Untuk memperkuat verifikasi hasil wawancara, seagaimana yang disampaikan orang tua diatas, akan diperkuat oleh pendapat beberapa anak berusia SD di Desa Ujung Tanjung II diantaranya:

Perli selaku anak dia menjeaskan dengan seringnya saya melihat teman bermain *Gadged* sehingga muncul ketertarikan saya untuk mempunyai *Gadged*.<sup>57</sup>

Marsel juga mejelaskan bahwa teman saya sudah banyak menggunakan *Gadged* sehingga saya juga ingin mempunyai *Gadged*.<sup>58</sup>

kemudian di jelaskan juga oleh Goval karena saya sering bermain dengan teman yang sudah menggunakan *Gadged* sehingga mucul rasa keingin saya untuk mempunyai *Gadged*.<sup>59</sup>

Fani juga memberikan penjelasan karena adanya rasa irih hati saya melihat teman saya sudah menggunakann *Gadged* sehingga saya meminta juga *Gadged* dengan orang tua.<sup>60</sup>

---

<sup>56</sup> Haris (Orang Tua Ovi), *Wawancara*, Tanggal 28 Maret 2020

<sup>57</sup> Perli (Anak Sus), *Wawancara*, Tanggal 25 Juni 2020

<sup>58</sup> Marsel (Anak Nursasnita), *Wawancara*, Tanggal 25 Juni 2020

<sup>59</sup> Goval (Anak Jum), *Wawancara*, Tanggal 25 Juni 2020

<sup>60</sup> Fani (Anak Emizona), *Wawancara*, Tanggal 25 Juni 2020

Hal yang sama di jelaskan oleh Kaka bahwa saya sering melihat banyak teman saya bermain game menggunakan *Gadged* sehingga saya tertarik dan berminat mempunyai *Gadged* untuk bermain game juga.<sup>61</sup>

Besarnya pengaruh teman yang membuat anak mempunyai keinginan untuk menggunakan *Gadged* , maka akan menyebabkan anak sering meminta orang tua untuk membelikan *Gadged* dengan alasan temanya sudah banyak menggunakan *Gadged* . sebagai orang tua juga mempunyai rasa kasih sayang dan rasa iba yang tinggi dengan anak maka dengan seringnya anak meminta dengan orang tua dan orang tua juga melihat dilingkungan sekitar anak-anak sudah banyak menggunakan *Gadged* menyebabkan orang tua membelikan *Gadged* untuk anak.

b. Seringnya anak meminjam *Gadged* orang tua

*Gadged* memang sudah banyak digunakan semua orang dan juga mudah di pahami dalam penggunaannya dengan kemudahan orang dalam memahami penggunaannya maka *Gadged* tidak hanya di gunakan di kalangan orang tua, orang dewasa tetapi *Gadged* juga banyak digunakan di kalangan anak-anak. Bahkan sekarang banyak anak-anak yang lebih paham *Gadged* dari pada orang tua meskipun anak tidak mempunyai *Gadged* sendiri tetapi anak sering menggunakan *Gadged* orang tua. Itulah yang membuat anak lebih paham karena anak sering menggunakan *Gadged* dibandingkan orang tua bahkan ada orang tua yang hanya menggunakan *Gadged* untuk berkomunikasi saja selebihnya *Gadged* digunakan anak.

---

<sup>61</sup> Kaka (Anak Prade), *Wawancara*, Tanggal 25 Juni 2020

Banyak orang tua yang kurang peduli dan memperhatikan anak, akibatnya anak lebih sering menggunakan *Gadged* orang tua. Seringnya anak bermain *Gadged* dan menggunakan *Gadged* orang tua maka terkadang rasa terganggu orang tua terhadap anakpun muncul akibat anak sering menggunakan *Gadged*.

Seperti yang di kemukakan oleh Fedo, akibat anak sering menggunakan *Gadged* orang tua secara terus menerus maka akan membuat orang tua terganggu dengan hal tersebut, Karena *Gadged* tidak selamanya tidak digunakan oleh orang tua ada saatnya *Gadged* digunakan oleh orang tua. Untuk menghindari hal keterganggu orang tua terhadap anak agar orang tua tidak merasa terganggu dan anak merasa senang maka orang tua memutuskan memberi *Gadged* sendiri kepada anak.<sup>62</sup>

Hal tersebut diperjelaskan lagi oleh Kristin, bahwa dengan serinya anak menggunakan *Gadged* orang tua maka orang tua lebih sering terganggu dengan anak yang sering meminta, meminjam *Gadged* dan akhirnya anak lebih sering dimarah oleh orang tua. Dari pada hal tersebut terulang secara terus menerus maka orang tua memutuskan membelikan dan meberikan *Gadged* sendiri untuk anak gunakan.<sup>63</sup>

Untuk memperkuat verifikasi hasil wawancara, sebagaimana yang disampaikan orang tua diatas, diperkuat oleh pendapat beberapa anak, diantaranya:

Aji selaku anak menjelaskan bahwa sebelum saya mempunyai *Gadged* sendiri, saya sering bermain game menggunakan *Gadged* orang tua karena ada rasa ketidak puasaan saya menggunakan *Gadged* saya meminta orang tua membelikan *Gadged* untuk saya.<sup>64</sup>

Ziko juga menjelaskan saya sering bermain game menggunakan *Gadged* orang tua sehingga akibat keterganggunya orang tua degan seringnya saya menggunakan *Gadged* orang tua dan saya juga merasa kurang puas dalam

---

<sup>62</sup> Fedo (Orang Tua Aji), *Wawancara*, Tanggal 13 Maret 2020

<sup>63</sup> Kristin (Orang Tua Ziko), *Wawancara*, Tanggal 28 Maret 2020

<sup>64</sup> Aji (Anak Fedo, *Wawancara*, Tanggal 25 Juni 2020

bermain *Gadged*, Sehingga saya sering meminta orang tua untuk memebrikan *Gadged* sendiri untuk saya.<sup>65</sup>

c. Anak harus mengetahui dunia internet dan digital

Melihat kemajuan teknolgi pada saat ini banyak bermuculan dunia digital yang canggih. Sebagai orang tua tentu tidak ingin anaknya ketinggaalan zaman tentunya orang tua menginginkan anaknya mengikuti zaman.

Menurut bapak Erkando dizaman yang penuh dengan teknologi ini anak harus mengetahui dunia internet dan dunia digital. Agar anak paham dengan teknologi saat ini. Dengan cara memberikan *Gadged* pada anak maka anak akan mengetahui dunia internet dan dunia digital.<sup>66</sup>

Untuk memperkuat verifikasi hasil wawancara, sebagaimana yang disampaikan oeh orang tua diatas, diperkuat oleh eberapa amak, diantaranya:

Arsad juga memberikan penjelasan selaku anak, ia menjelaskan bahawa orang tua saya sering meminta saya belajar menggunakan *Gadged*. Karena menurut orang tua saya sekarang belajar dengan mudah menggunakan *Gadged* dan menurut orang tua saya banyak orang sudah belajar menggunakan *Gadged*.<sup>67</sup>

d. Meminta *Gadged* untuk belajar

*Gadged* merupakan alat canggih mempunyai banyak kontens-kontens yang menarik mulai dari permainan bahkan kontens menarik untuk belajar, dengan kontens-kontens yang menarik yang mempermudah anak untuk belajar dengan beragam kreasi sehingga banyak yang tertarik menggunakannya untuk

---

<sup>65</sup> Ziko (Anak Kristin), *Wawancara*, Tanggal 25 Juni 2020

<sup>66</sup> Erkando (Orang Tua Arsad), *Wawancara*, Tanggal 11 Maret 2020

<sup>67</sup> Arsad (Anak Erkando), *Wawancara*, Tanggal 25 Juni 2020

belajar dan orang tua juga tertarik untuk memberikannya pada anak agar anak lebih muda belajar.

Seperti di jelaskan oleh Ifit, bahwa sekarang *Gadged* memang banyak digunakan untuk belajar. Karena pada saat ini semuanya sudah menggunakan *Gadged* karena *Gadged* merupakan alat canggih yang bisa apa saja tidak ada salahnya diberikan kepada anak.<sup>68</sup>

Jum juga menjelaskan bahwa *Gadged* sangat penting untuk anak, karena *Gadged* mempunyai banyak kegunaan salah satunya untuk belajar anak bahkan *Gadged* bisa mempermudah anak dalam belajar, dengan *Gadged* juga anak lebih senang dan sering belajar.<sup>69</sup>

Hal ini di perkuat oleh Emizona dia berpendapat bahwa di zaman sekarang sudah menggunakan *Gadged* semua. Terutama untuk belajar anak, karena jika anak belajar menggunakan *Gadged* anak lebih mudah menangkap pelajaran dan orang tua juga bisa mengajari anak lewat *Gadged* karena *Gadged* serba bisa. Dengan kecanggihan tersebut membuat orang tua tidak sungkan untuk memberikan anak *Gadged* sehingga hampir semua anak menggunakannya.<sup>70</sup>

Untuk memperkuat verifikasi hasil wawancara, sebagaimana yang disampaikan oleh orang tua diatas, diperkuat oleh beberapa anak, diantaranya:

Erdi selaku anak dia menjelaskan bahwa saya sering meminta *Gadged* dengan orang tua karena untuk belajar.<sup>71</sup>

---

<sup>68</sup> Ifit (Orang Tua Erdi), *Wawancara*, Tanggal 12 Maret 2020

<sup>69</sup> Jum (Orang Tua Goval), *Wawancara*, Tanggal 13 Maret 2020

<sup>70</sup> Emizona (Orang Tua Fani), *Wawancara*, Tanggal 14 Maret 2020

<sup>71</sup> Erdi (Anak Ifit), *Wawancara*, Tanggal 25 Juni 2020

Goval juga memeberikan penjelasan teman saya belajar sudah menggunakan *Gadged* saya juga ingin belajar menggunakan *Gadged*.<sup>72</sup>

Fani juga memeberikan penjelasan menurut saya belajar menggunakan *Gadged* itu mudah saya juga sering melihat teman saya belajar menggunakan *Gadged*. Agar saya juga mudah untuk belajar saya juga meminta orang tua saya membelikan *Gadged* untuk saya.<sup>73</sup>

## 2. Peran orang tua mengawasi dampak *Gadged* pada anak

Secara umum bahwa *Gadged* memang sudah banyak digunakan dikalangan anak-anak selain *Gadged* mempunyai kecangihan yang bisa membuat anak mudah untuk belajar dan bisa membuat anak tertarik untuk mempunyainya. *Gadged* juga tidak terlepas dari dampak, baik itu dampak positif maupun dampak negatif disinilah peran orang tua dibutuhkan untuk mengawasi anak agar *Gadged* tidak berdampak buruk.

peran orang tua dalam mengawasi anak Di Desa Ujung Tanjung II. Secara umum banyak orang tua berperan dalam mengawasi anak dari dampak *Gadged* yaitu dengan cara hanya membatasi anak dengan waktu tertentu dalam menggunakan *Gadged*. Mengingat di Desa Ujung Tanjung II banyak Orang Tua sibuk berkerja untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Sehingga bentuk pengawasan orang tua hanya dengan membatasi anak. itupun jarang diterapkan, banyak orang tua hanya menerapkan ketika tidak dalam keadaan sibuk berkerja.

Seperti yang dikemukakan Prade bahwa selain memberi anak *Gadged* sendiri untuk digunakan, anak juga dibatasi dalam menggunakannya agar anak

---

<sup>72</sup> Goval (Anak Jum), *Wawancara*, Tanggal 25 Juni 2020

<sup>73</sup> Fani (Anak Emizona), *Wawancara*, Tanggal 25 Juni 2020

tidak sering bermain *Gadged*. misalnya anak dibatasi ketika anak sekolah maka *Gadged* anak di ambil agar anak tidak membawa *Gadgednya* ke sekolah.<sup>74</sup>

Hal yang senada yang dijelaskan oleh Fedo bahwa anak harus dibatasi dalam bermain *Gadged*, agar waktu anak tidak sepenuhnya untuk bermain *Gadged*. anak dibatasi hanya boleh bermain *Gadged* ketika siang hari saja, ketika malam hari anak diberhentikan dalam bermain *Gadged*.<sup>75</sup>

Mengenai membatasi anak dalam bermain *Gadged* penjelasan ini di perkuat oleh Emizona dia menjelaskan bahwa membatasi anak dalam bermain *Gadged* itu penting sekali karena jika anak tidak dibatasi maka akan menyebabkan anak lupa belajar dan lupa membantu orang tua maka anak harus dibatasi dengan cara anak tidak boleh bermain *Gadged* ketika ada tugas sekoah yang dikerjakan di rumah dan anak harus berhenti bermain *Gadged* ketika orang tua meminta bantuan anak.<sup>76</sup>

*Gadged* memang membuat anak kecanduan untuk menggunakannya secara terus menerus sehingga membuat anak ketika bermain *Gadged* lupa dengan aktifitas lain sehingga waktu anak banyak dihabiskan hanya untuk bermain *Gadged* sedangkan anak juga membutuhkan aktifitas lain untuk membantu perkembangan pengetahuan anak misalnya anak membutuhkan interaksi dengan lingkungan sekitar anak juga membutuhkan waktu untuk belajar dan membantu orang tua dan masih banyak lagi aktifitas yang bermanfaat lainnya yang penting untuk anak kedepannya jika waktu anak hanya untuk bermain *Gadged* maka kedepannya akan berdampak tidak baik untuk anak.

Untuk memperkuat verifikasi hasil wawancara, sebagaimana yang disampaikan oeh orang tua diatas, diperkuat oleh eberapa anak, diantaranya:

---

<sup>74</sup> Prade (Orang Tua Kaka), *Wawancara*, Tanggal 12 Maret 2020

<sup>75</sup> Fedo (Orang Tua Aji), *Wawancara*, Tanggal 13 Maret 2020

<sup>76</sup> Emizona (Orang Tua Fani), *Wawancara*, Tanggal 14 Maret 2020

Kaka juga memeberikan penjelasan selaku anak dia memberikan penjelasan bahwa saya sering di batasi orang tua tidak boleh menggunakan, memakai, dan bermain *Gadged* ketika jam sekolah.<sup>77</sup>

Kemudian Aji juga memeberikan penjelasan bahwa saya dibatasi menggunakan *Gadged*, saya boleh menggunakan *Gadged* pada saat siang hari saja, pada saat malam hari saya dilarang bermain *Gadged*.<sup>78</sup>

Fani juga menjelaskan bahwa saya tidak boleh menggunakan *Gadged* pada saat ada tugas sekolah yang di kerjakan dengan buku paket sekolah dan anak juga tidak boleh menggunakan *Gadged* ketika membantu orang tua.<sup>79</sup>

### C. Pembahasan

Dari pemaparan hasil penelitian terdapat pembahasan yang penulis anggap penting. Pembahasan-pembahasan itu sebagai berikut:

Peran Orang Tua Mengawasi Dampk *Gadged* Pada Anak Di Desa Ujung Tanjung II.

#### 1. Latar belakang orang tua memberikan *Gadged* pada anak SD di Desa Ujung Tanjung II

Berdasarkan penemuan yang di peroleh dari lapanangan *Gadged* memang sudah digunakan oleh orang banyak, bahkan hampir semua orang sudah menggunakan *Gadged* sebagai fasilitas sehari-hari. Besarnya pengaruh *Gadged* terhadap kehidupan sehari-hari, dilihat di Desa Ujung tanjung II tidak hanya anak, orang tua juga sudah terpengaruh dengan lingkungan sekitar, seperti halnya

---

<sup>77</sup> Kaka (Anak Prade), *Wawancara*, Tanggal 25 Juni 2020

<sup>78</sup> Aji (Anak Fedo), *Wawancara*, Tanggal 25 Juni 2020

<sup>79</sup> Fani (Anak Emizona), *Wawancara*, Tanggal 25 Juni 2020

banyak anak-anak berusia SD sudah diberikan fasilitas *Gadged* dengan orang tua, *Gadged* tidak hanya digunakan oleh orang tua, tetapi orang tua juga sudah memberikannya kepada anak.

Mengapa hal demikian karena banyak orang tua yang beralasan memeberikan failitas *Gadged* dengan anak, karena anak tepengaruh dengan temanya. Usia anak-anak memang mempunyai sifat meniru yang tinggi, dengan kelabilan anak yang membuat anak mudah terpengaruh dengan lingkungan sekitar. Seperti halnya anak terpengaruh dengan teman yang menggunakan *Gadged*.

Menurut Jalaludin, (2010) sebagaimana yang dikutip dalam jurnal (Afriani, Y, 2014) bahwa ketika anak menyenangi hal itu maka anak akan mengimitasikan tanpa mengetahui esensi dari perbuatan yang dilakukan, sehingga timbullah motivasi anak untuk meniru. Hal itu tentu saja terjadi karena pada masa anak peniru, anak telah memiliki minat dan keinginan selayaknya apa yang dilihat dilingkungannya.<sup>80</sup>

Tanpa disadari oleh orang tua, oarang tua juga sudah memberi pengaruh dengan anak, sehingga penyebab anak sudah mempunyai fasilitas *Gadged* tidak hanya terpengaruh dengan temanya melainkan juga terpengaruh dengan orang tua itu sendiri. Dihat di Desa Ujung Tanjung II penyebab anak mempunyai *Gadged* karena diberikan oleh orang tua mereka sendiri, karena dengan seringnya anak

---

<sup>80</sup> Afriani, Y., *Perilaku Keagamaan Anak Dalam Lingkungan Keluarga (Studi Kasus Pada Agama Islam)* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Sarif Kasim Riau), 2014, hal 5

meminjam *Gadged* orang tua, dengan terganggunya orang tua terhadap anak, menyebabkan orang tua memutuskan untuk memberikan *Gadged* sendiri dengan anak.

Orang tua juga mempunyai pengaruh yang besar untuk anak. orang tua adalah sebagai contoh dan panutan untuk anak, dengan seringnya orang tua menggunakan *Gadged* tanpa disadari meberikan pengaruh bagi anak, sehingga anak ingin mencontoh apa yang sudah dilihat, terutama dengan melihat orang tua menggunakan *Gadged*, dengan begitu anak juga akan terpengaruh dan anak akan muncul rasa untuk menggingkan hal yang sama dengan apa yang dicontoh oleh orang tua kepada anak.

Menuru Wulandari, Wijayanti & Saliman, 2019: 139 yang dikutip dalam jurnal (Karisma, W. T., DH, D. P., & Karmila, M.,2020) peran orangtua sebagai panutan dalam menstimulasi pengelolaan emosi sangat efisien bila dilakukan dengan baik dan benar. Anak-anak akan menirukan apa yang dilakukan oleh orangtuanya Jika orangtua mampu bersikap wajar dalam mengelola setiap perasaan emosi yang dirasakan maka anakpun akan mengikutinya. Kemudian orang tua harus bisa sebagai motivator anak. Melalui peran ini anak diberikan nasihat tentang hal-hal yang dinilai buruk untuk ditinggalkan dan perlu untuk melakukan hal-hal yang lebih baik.<sup>81</sup>

Memang pengaruh lingkungan seangat besar, seperti yang terjadi di Desa Ujung Tanjung II tidak hanya orang tua memberikan pengaruh bagi anak, tetapi orang tua juga mendapatkan pengaruh dengan lingkungan sekitar. Banyak orang tua yang menyadari perkembangan zaman pada saat ini, di Desa Ujung Tanjung II banyak orang tua yang menginginkan anak mereka mengikuti zaman seperti halnya dengan melihat keadaan sekitar yang sudah banyak mengikuti zaman, jadi

---

<sup>81</sup>Karisma, W. T., DH, D. P., & Karmila, M. (2020). Peran Orangtua Dalam Menstimulasi Pengelolaan Emosi Anak Usia Dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 2020, 9(1), hal 94-102.

sebagai orang tua banyak yang menggingkan anak mereka mengenal teknologi dan dunia digital, sehingga berkitab orang tua memberikan fasilitas *Gadged* dengan anak berusia SD, sebagai bentuk pengenalan teknologi dan dunia digital pada anak berusia SD melalui *Gadged*.

Menurut kamil (2016) yang dikutip dalam jurnal (Marpaung, J., 2018) Pengaruh adalah perbedaan antara apa yang dipikirkan, dirasakan, dan dilakukan oleh penerima sebelum dan sesudah menerima pesan. Pengaruh ini bisa terjadi pada pengetahuan, sikap dan tingkah laku seseorang. Oleh karena itu pengaruh juga bisa diartikan perubahan atau penguatan keyakinan pada pengetahuan, sikap dan tindakan seseorang sebagai akibat penerima pesan.<sup>82</sup>

*Gadged* memang sudah diberikan sebagai bentuk pengenalan teknologi dan dunia digital kepada anak berusia SD di Desa Ujung Tanjung II, dengan begitu *Gadged* dapat digunakan sebagai fasilitas belajar untuk anak. seiring dengan perkembangan zaman menurut orang tua dengan teknologi canggih yang berupa *Gadged* ini anak, *Gadged* akan digunakan untuk mempermudah dan membantu anak dalam proses belajar.

Lingkungan memang memeberiakn pengaruh untuk anak dan orang tua di Desa Ujung Tanjung II. Akibatnya banyak orang tua yang sudah memberikan fasilitas *Gadged* kepada anak dengan alasan tertentu. Sehingga di Desa Ujung Tanjung II *Gadged* sudah banyak digunakan dikalangan anak berusia SD. Dengan orang tua memberikan *Gadged* sudah sering digunakan oleh anak untuk kesenangan anak bahkan *Gadged* digunakan secara terus-menerus seakan *Gadged* menjadi teman untuk menemani anak dalam kehidupan sehari-hari.

---

<sup>82</sup> Marpaung, J., *Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan*. KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling, 5(2), Hal 5

## 2. Peran orang tua mengawasi dampak *Gadged* terhadap anak SD di Desa Ujung Tanjung II

Berdasarkan temuan yang diperoleh dari lapangan, terhadap bentuk pengawasan anak, ada dua orang yang bertanggung jawab untuk mengawasi anak yaitu ayah dan ibu (orang tua), dalam mengawasi banyak orang tua yang menerapkan aturan-aturan seperti halnya membatasi anak dalam menggunakan *Gadged*, tapi aturan yang dibuat jarang diterapkan dengan anak. Banyak orang tua yang masih membiarkan anak menggunakan *Gadged* lewat dari waktu yang dibatasi. bahkan ada juga orang tua yang sudah memberikan aturan tetapi tidak pernah diterapkan. bahkan masih banyak anak yang menggunakan *Gadged* lewat waktu yang ditentukan, menjadi hal biasa bagi orang tua. padahal peran orang tua dalam mengawasi sangat dibutuhkan oleh anak.

Menurut Daradjat (1995:32) yang dikutip dalam jurnal (Musthafa, A. E., Ulfa, N. S., Herieningsih, S. W., & Pradekso, T, 2015) mengatakan bahwa ada beberapa hal yang sangat penting yang harus diperhatikan oleh orang tua yaitu mengawasi anak dalam memilih teman bergaul, mengawasi anak dalam belajar, dan mengawasi anak dalam memilih tontonan dan hiburan. Peran orang tua sangatlah penting agar anak mereka tidak terkena dampak negatif yang ditimbulkan dari kemajuan teknologi seperti *Gadged*.<sup>83</sup>

Dilihat dari latar belakang pekerjaan orang tua di Desa Ujung Tanjung II, banyak orang tua yang sibuk berkerja untuk memenuhi kebutuhan sehari-sehari, sehingga dengan kesibukan orang tua mengakibatkan anak kurang diawasi oleh orang tua. Seperti halnya orang tua jarang mengawasi anak dalam menggunakan *Gadged*.

---

<sup>83</sup> Musthafa, A. E., Ulfa, N. S., Herieningsih, S. W., & Pradekso, T. (2015). *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak. Interaksi Online*, 3(3), hal 11

Menurut orang tua dengan kesibukan mereka yang tidak dapat sepenuhnya mengawasi anak dalam bermain *Gadged*. Orang tua di Desa Ujung Tanjung II mempunyai cara dalam mengawasi anak yaitu dengan cara membatasi anak dalam bermain *Gadged*. Hal tersebut dapat orang tua lakukan ketika orang tua mempunyai waktu tertentu untuk beradah dirumah dan ketika tidak sibuk dengan pekerjaan, sehingga aturan tersebut bisa diterapkan.

Menurut Yusuf, (2001 : 45) yang dikutip dalam ( Jurnal witrianti, M, 2013) Faktor ekonomi keluarga menyebabkan orang tua sibuk untuk mencari nafkah demi memenuhi tuntutan kebutuhan dalam rumah tangga, sehingga perhatian orang tua terhadap anak berkurang.<sup>84</sup>

Di Desa Ujung Tanjung II banyak orang tua yang sibuk berkerja sedikit waktu berada dirumah, sehingga akibatnya anak menggunakan *Gadged* kurang pengawasan dari orang tua. Orang tua banyak yang terlepas dengan tanggung jawab mengawasi anak karena dengan kesibukan. sehingga anak menggunakan *Gadged* tanpa ada pengawasan dari orang tua. Menyebabkan *Gadged* berdampak buruk bagi anak. Dilihat untung ruginya dalam menggunakan *Gadged* dan kurangnya pengawasan dari orang tua banyak anak yang menggunakan *Gadged* dengan hal yang tidak baik. Banyak anak berusia SD yang tidak menggunakan *Gadged* untuk belajar dan hal baik lainnya, melainkan banyak anak bermian game,facebook, dan youtube.

Orang tua dituntut untuk menjadi pengawas dan pengarah yang baik untuk anak. Jangan sampai dengan kesibukan orang tua. membuat orang tua lalai

---

<sup>84</sup> Witrianti, M. (2013). Pola Komunikasi Orangtua Dengan Anak Pengguna Gadget Aktif. *Skripsi Program Ilmu Komunikasi Universitas Pembangunan Nasional*.hal 25

untuk mengawasi dan mengarahkan anak ke jalan yang baik. Seperti halnya yang terjadi di Desa Ujung Tanjung II banyak orang tua yang sudah memberikan fasilitas *Gadged* dengan anak, tetapi orang tua lalai dalam mengawasi dengan alasan sibuk berkerja. Akibatnya *Gadged* akan berdampak buruk untuk anak akibat orang tua yang lupa akan tanggung jawab sebagai orang tua.

Kurangnya pengawasan dari orang tua terhadap anak. Menyebabkan anak berusia SD di Desa Ujung Tanjung II merasa terbebas dari aturan orang tua, sehingga anak merasa bebas dalam memilih aktifitas yang mereka suka, akibat kesibukan dan kelalaian orang tua dalam mengawasi anak, terutama pada penggunaan *Gadged*. tidak ada orang tua yang menghindari dan mengawasi bahkan banyak orang tua yang mendukung anak usia SD untuk menggunakan *Gadged*.

Livingstone dan Haddon (2009) dalam kutipan jurnal (Khuzma, R. R., & La Kahija, Y. F., 2018) menunjukkan beberapa upaya yang dapat dilakukan orang tua untuk mengawasi penggunaan *Gadged* pada anak, seperti bertanya aktivitas apa yang dilakukan anak dengan *gadgednya*, berada di dekat anak, serta duduk bersama ketika anak sedang menggunakan *gadged*. Menemani dan membimbing dalam penggunaan *gadget*, membatasi penggunaan *gadget*, mengontrol isi atau data-data di dalam *gadged*. anak, memberikan hukuman ringan pada anak dengan pendekatan, tidak memarahi anak ketika melakukan kesalahan, memahami kemampuan anak dengan meluangkan waktu untuk menilai seberapa banyak anak memilah hal-hal baru, menciptakan lingkungan belajar sesuai keinginan anak, bersabar dan aktif dalam mendidik anak, serta meluangkan banyak waktu untuk anak.<sup>85</sup>

Lain halnya di Desa ujung tanjung II banyak anak kurang perhatian dari orang tua seperti dalam hal mengawasi, membimbing, dan mendidik anak. Anak berusia SD di desa Ujung Tanjung II sudah banyak memilih aktivitas sendiri

---

<sup>85</sup> Khuzma, R. R., & La Kahija, Y. F. (2018). Pengalaman Menjadi Ibu Di Era Digital: Interpretative Pehnomenological Analysis. *Empati*, 6(4), hal 387-395.

tanpa adanya pamantauan dari orang tua, terutama dalam menggunakan *Gadged*. akibat minimnya pengetahuan orang tua menyebabkan tidak hanya *Gadged* yang berdampak buruk untuk anak, tetapi berdampak juga terhadap tingkah laku yang kurang baik dan kurangnya pengetahuan anak dalam pendidikan keluarga. Begitu minimnya pendidikan keluarga di Desa Ujung Tanjung II akibat kurangnya tanggung jawab Orang Tua banyak hal-hal yang buruk yang anak dapatkan dari lingkungan sekitar, tidak hanya dampak *Gadged* tetapi juga banyak dampak lain yang berakibat untuk anak karena orang tua, karena anak lebih banyak belajar dari lingkungan sekitar dibandingkn mendapatkan pendidikan dari keluarga (orang tua).

Dilihat dari kesibukan orang tua dengan pekerjaannya, memang benar dengan sibuk bekerja mengakibatkan orang tua tidak mempunyai waktu untuk anak. Seharusnya sebagai orang tua harus mempunyai cara tersendiri yang lebih bijak dalam menjaga dan memberi pendidikan dengan anak, agar anak tidak terlepas beitu saja dari pengawasan orang tua.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Pada bab ini akan di uraikan suatu kesimpulan, dalam menarik suatu kesimpulan tentu berdasarkan uraian-uraian dalam bab terdahulu yaitu, hasil temuan di lapangan yang sudah terkumpul dan diedit serta dianalisa bahwa di desa Ujung Tanjung II hal yang meatarbelakangi orang tua memberikan *Gadged* dengan anak usia SD yaitu, karena menurut orang tua nak harus mengenal dunia teknologi dan digital dapat juga digunakan untuk belajar. Juga mempunyai pengaruh dari lingkungan sekitar yang menyebabkan orang tua dan anak terpengaruh untuk dapat menggunakan *Gadged*.

Dilihat dari peran orang tua dalam mengawasi dampak *Gadged* pada anak berusia SD, bahwa di Desa Ujung Tanjung II anak kurang ada pengawasan dari orang tua, karena banyak orang tua yang sibuk berkerja sehingga lupa akan tanggung jawabnya untuk mengawasi anak dalam menggunakan *Gadged*. Orang tua juga lupa tanggung jawabnya untuk mmendidik anak dalam keluarga. Sehingga anak mendapatkan pendidikan sendiri dari lingkungan sekitar. Akibatnya banyak hal buruk yang anak dapat dari lingkungan sekitar, tidak hanya dampak *Gadged*, tetapi anak juga mendapatkan banyak hal buruk lainnya dari lingkungan sekitar, akibat kurangnya perhatian dari orang tua untuk mendidik dan mengawasi anak.

## **B. Saran**

Dari hasil kesimpulan yang telah dirumuskan sebelumnya, maka peneliti memberikan masukan berupa saran, sebagai berikut:

### **1. Bagi orang tua**

Diharapkan orang tua lebih selektif dalam memberikan fasilitas kepada anak, terutama pemberian izin bermain *Gadged*. Perlu ketegasan dan pengawasan dari orang tua dalam memberikan durasi dan penggunaan *Gadged* oleh anak, agar nantinya tidak memberikan dampak negatif yang dapat mengganggu proses tumbuh kembang anak terutama tingkah laku anak.

Penggunaan *Gadged* sebaiknya tidak diberikan pada anak usia SD, karena usia tersebut anak lebih diarahkan kedalam kegiatan yang ada dalam lingkungan agar anak mudah untuk besosialisasi.

### **2. Bagi peneliti**

Diharapkan penelitian ini memberikan acuan bagi penelitian selanjutnya. Terutama bagi peneliti yang akan meneliti seputar peran orang tua dalam mengawasi dampak *Gadged* pada anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Ayouby, M. H., *Dampak Penggunaan Gadget pada anak usia dini (Studi di PAUD Dan TK. Handayani Bandar Lampung)*,2017, :38.
- Ali Muhammad, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Bandung: Jaya Cempaka, 2003
- Alia, T,& irwansyah, 1., *Pendampingan Orang Tua Pada Anak Usia Dini Dalam Penggunaan Teknologi Digital* (parent mentoring of young children in the use of digital technology). Ppolyglot. Jurnal ilmiah,2018, : 65-78
- Andrian Muhammad , *peran orang tua terhadap pergaulan anak*”, andrian@yahoo.com, 20 april 2020
- Anggraeni, Y., *Pengawasan Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Di Ra Yapsisumberjaya Lampung Barat* (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung),2020, :53
- Astuti, D., *Analisis Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah Pontianak. Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Humaniora*, 2013, 4(1):3
- Bungin Burhan, *Analisis Data Penelitian Kualitatif*, Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2006
- Chusna, P. A., *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 2017, 17(2) : 315-330.
- Hassabullah, *Dasar-Dasar ilmu pendidikan*, (jakarta: Raja Grafindo Persada, 1999)
- Hidayati, R., *Peran Orang tua: Komunikasi Tatap Muka Dalam Mengawal Dampak Gadget Pada Masa Golden Age. Source: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2019, 5(2) : 4
- Irawan, Jaka. And Leni Armayati. “*Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Remaja. “An-Nafs*, 8.2 :29-38.
- Jalaludin, *Pisikologi Agama*, (Jakarta:Raja Grafindo Persada 2011)
- Karisma, W. T., DH, D. P., & Karmila, M. (2020). Peran Orangtua Dalam Menstimulasi Pengelolaan Emosi Anak Usia Dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 2020, 9(1), : 94-10
- Khuzma, R. R., & La Kahija, Y. F. (2018). Pengalaman Menjadi Ibu Di Era Digital: Interpretative Pehnomenological Analysis. *Empati*, 6(4), : 387-395.

- Laksmitha setiadevi, *pentingnya pengawasan orang tua terhadap anak*”,  
setiadevi@yahoo.com, 20 april 2020
- Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006,: 4
- Linawati, D. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Siswa Di Smk Negeri 1 Kras Kediri.
- Listyanto, A. D., *Motivasi Orang Tua Memberikan Fasilitas Smartphone Pada Anak Usia 5–12 Tahun* (Doctoral Dissertation, University Of Muhammadiyah Malang), 2014, :15
- Marpaung, J., *Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), : 5
- Muhammad Azmi, *pembinaan Akhlak Anak Usia Pra Sekolah*, jogjakarta: Cupid, 2006
- Mukarromah, T. (2020). *Dampak Penggunaan Gadget pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak* (Doctoral dissertation, IAIN Metro),2020, :29
- Murni, S. (2017). *Optimalisasi Pengawasan Orang Tua Terhadap Bahaya Pelecehan Seksual Pada Anak Di Era Digital. Kolokium: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*,2017, 5(2) : 152-156.
- Musthafa, A. E., Ulfa, N. S., Herieningsih, S. W., & Pradekso, T. (2015). *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak. Interaksi Online*, 2015, 3(3), : 11
- Nasultion Thamrin. *Psikologi Pendidikan Keluarga* (Jakarta: Rajawali Pers, 1982)
- Nurdiani, N., *Teknik Sampling Snowball Dalam Penelitian Lapangan. Comtech: Computer, Mathematics And Engineering Applications*, 5(2), :1110-1118.
- Noegroho Agoeng, *Teknologi Komunikasi*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010
- Palar, Jordan Efraim; Onibala, Franly; Oroh, Wenda. *Hubungan Peran Keluarga Dalam Menghindari Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Dengan Perilaku Anak Dalam Penggunaan Gadget Di Desa Kiawa 2 Barat Kecamatan Kawangkoan Utara. Jurnal Keperawatan*, 2018, 6.2, : 5
- Palupi, D., Puspita, L., Kom, S. I., Achmadi, M. S., & Si, S. *Peran serta Upaya Orang Tua dan Guru dalam Mengawasi Penggunaan Game pada Anak SD*, hal 4

- Pebrina, P. H., *Analisis penggunaan Gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. Jurnal Observasi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2017, 1. 1, : 1-11.
- Putra, N. F. P., *Peranan komunikasi interpersonal orang tua dan anak dalam mencegah perilaku seks pranikah di SMA Negeri 3 Samarinda kelas XII. Ejournal Ilmu Komunikasi*, 2013, 1(3) : 35-53.
- Rachmatullah, R., *Peranan Orang tua Dalam Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak di Desa Cikatomas Kecamatan Cilograng Kabupaten Lebak Provinsi Banten* (Doctoral dissertation, FKIP Unpas). 2017,
- Rumbewas, S. S., Laka, B. M., & Meokbun, N., *Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sd Negeri Saribi. EduMatSains: Jurnal Pendidikan, Matematika dan Sains*, 2018, 2(2) : 201-212.
- Russyiana, D., *Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 3-6 Tahun Didesa Bukit Ulu Kecamatan Karang Jaya Kabupaten Musi Rawas Utara* (Doctoral Dissertation, Iain Bengkulu), 2019
- Serjana, M. G. *Upaya Mengantisipasi Dampak Negatif Teknologi Informatika terhadap Akhlak Siswa Kelas XI di SMAN 4 Palopo Tahun Ajaran 2018, : 27*
- Setianingsih, E. S. *Gadget “Pisau Bermata Dua” Bagi Anak?. In Seminar Pendidikan Nasional , Vol. 1, No. 1, 2019, : 397- 405*
- Situru, I. D., *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Waktu Saat Teduh Mahasiswa Teologi (dalam Lingkup Kelas G Teologi) di IAKN Toraja, 2020, : 4.*
- Sugiono, *Memeahami penelitian kualitatif*, Bandung: Alfabeta, 2005.
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1989).
- Sukaimi, S.A., *Peran Orang tua dalam Pembentukan Kepribadian Anak: Tinjauan Psikologi Perkembangan Islam. Dalam jurnal marwah*, 2013, 12(1), : 81
- Sunita, I., & Mayasari, E. (2018). *Pengawasan orangtua terhadap dampak penggunaan gadget pada anak. Jurnal Endurance*, 2018, 3(3) : 510-514.
- TR, Sri Dewi., *Dampak Positif Dan Negatif Gedged Untuk Perkembangan Spiritualitas PPGT Pada Masa Kini. 2020, : 3*

warisyah, Y., *Pendampingan Dialogis” Orang tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini in seminar nasional pendidikan, 2019, : 130-138*

Wulandari, W., Zikra, Z., & Yusri, Y.. *Peran orang tua dalam disiplin belajar siswa. JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia), 2017, 2(1): 24-31.*