

**PRAKTIK *PARENTING STYLE* OLEH GENERASI Y  
BAGI GENERASI ALPHA DI MI NEGERI 2 KEBUMEN**



**TESIS**

Disusun dan Diajukan kepada Pascasarjana Universitas Islam Negeri  
Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)

**Oleh :  
USWATUL KHASANAH  
NIM. 214120300011**

**PROGRAM STUDI  
MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
PASCASARJANA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
2023**

## **SURAT PERNYATAAN KEASLIAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Uswatul Khasanah

NIM : 214120300011

Jenjang : S-2

Fakultas : Pascasarjana

Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya sendiri kecuali bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Demikian pernyataan ini, dan apabila dikemudian hari terbukti ada unsur penjiplakan, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Purwokerto, 24 Juni 2023



Uswatul Khasanah

NIM. 214120300011



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
PASCASARJANA**

Alamat : J. Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto 53126 Telp : 0281-635624, 628250, Fax : 0281-636003  
Website : [www.pps.uinsaiizu.ac.id](http://www.pps.uinsaiizu.ac.id) Email : [pps@uinsaiizu.ac.id](mailto:pps@uinsaiizu.ac.id)

**PENGESAHAN**

Nomor 1458 Tahun 2023

Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto mengesahkan Tesis mahasiswa:

Nama : Uswatul Khasanah  
NIM : 214120300011  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : Praktik Parenting Style oleh Generasi Y Bagi Generasi Alpha di MI Negeri 2 Kebumen

Telah disidangkan pada tanggal **13 Juli 2023** dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **Magister Pendidikan (M.Pd.)** oleh Sidang Dewan Penguji Tesis.

Purwokerto, 26 Juli 2023  
Direktur,



**Sunhaji**



Dokumen ini telah ditanda tangani secara elektronik.

Token : 6PFARD



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
PASCASARJANA

Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto 53126 Telp : 0281-636624, 628250, Fax : 0281-636553  
Website : www.pps.uinsatu.ac.id Email : pps@uinsatu.ac.id

**PENGESAHAN TESIS**

Nama Peserta Ujian : Uswatul Khasanah  
NIM : 214120300011  
Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Tesis : Praktik *Parenting Style* oleh Generasi Y bagi Generasi Alpha di MI Negeri  
2 kebumen

No	Tim Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
1	Prof. Dr. Hj. Tutuk Ningsih, M.Pd. NIP. 19640916199803 2 001 Ketua Sidang/ Penguji		26/7-23
2	Dr. Munawir, S.Th.I., M.S.I. NIP. 19780515200901 1 012 Sekretaris/ Penguji		26/7-23
3	Dr. Novan Ardy Wiyani, M.Pd.I NIP. 19850525 201503 1 004 Pembimbing/ Penguji		26/7-23
4	Dr. Muh. Hanif, M.Ag., M.A. NIP. 19730605 200801 1 017 Penguji Utama		26/7-23
5	Dr. Mukhroji, M.S.I. NIP. 19690908 200312 1 002 Penguji Utama		26/7-23

Purwokerto, 26 Juli 2023

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Prof. Dr. Hj. Tutuk Ningsih, M.Pd.

NIP. 19640916199803 2 001

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal: Pengajuan Ujian Tesis

Kepada Yth.  
Direktur Pascasarjana UIN Saizu Purwokerto  
Di Purwokerto

*Assalamu'alaikum wr. wb.*

Setelah membaca, memeriksa dan mengadakan koreksi, serta perbaikan perbaikan seperlunya, maka Bersama ini saya sampaikan naskah mahasiswa :

Nama : Uswatul Khasanah

NIM : 21412030011

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Tesis : Praktik *Parenting Style* oleh Generasi Y bagi Generasi Alpha di MI Negeri 2 Kebumen

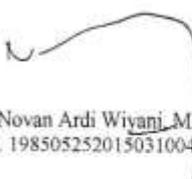
Dengan ini mohon agar tesis mahasiswa tersebut di atas dapat disidangkan dalam ujian tesis.

Demikian nota dinas ini disampaikan. Atas perhatian bapak, kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum wr. wb.*

Purwokerto, 19 Juni 2023

Pembimbing

  
Dr. Novan Ardi Wiyani, M.Pd.T  
NIP. 198505252015031004

**PRAKTIK PARENTING STYLE OLEH GENERASI Y BAGI  
GENERASI ALPHA  
DI MI NEGERI 2 KEBUMEN**

**Uswatul Khasanah  
NIM. 214120300011**

**Abstrak**

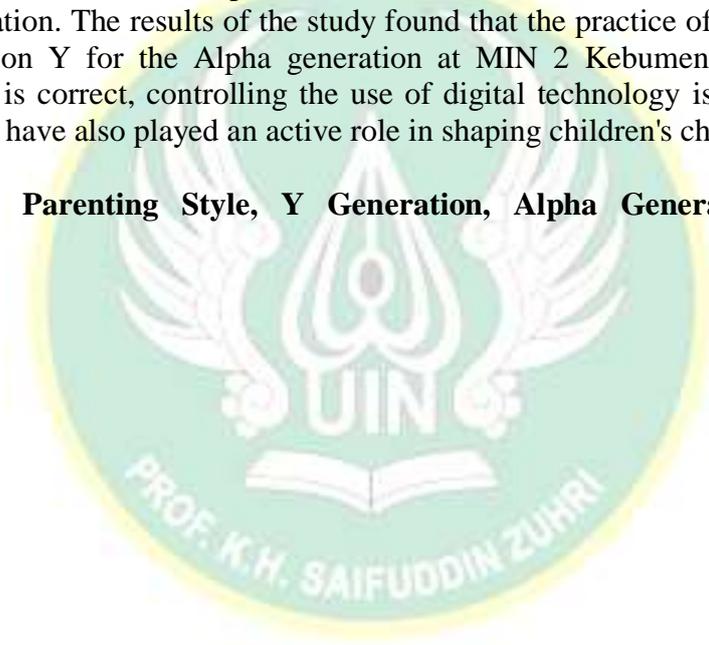
Anak-Anak tingkat MI sekarang merupakan anak bergenerasi Alpha yang terlahir di era teknologi digital, seperti *gadget*. Jadi, anak sehari-hari sudah berkawan dengan *gadget*. *Gadget* selain berdampak positif, juga berdampak negatif terhadap anak. Sehingga, orang tua generasi Alpha yang sebagian besar adalah bergenerasi Y perlu untuk memperkenalkan dan mengontrol penggunaan teknologi digital serta berperan dalam membentuk karakter anak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisa *parenting style* oleh generasi Y pada generasi Alpha di MI Negeri 2 Kebumen. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan jenis penelitian fenomenologi. Subjek penelitian ini adalah orang tua dan peserta didik kelas 1-5 MIN 2 Kebumen dengan teknik pengumpulan data dari wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis model Miles dan Huberman yang dilakukan secara interaktif, yaitu melalui pengumpulan data, reduksi data, klasifikasi dan penyajian data serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Hasil penelitian didapatkan bahwa praktik *parenting style* oleh generasi Y bagi generasi Alpha di MIN 2 Kebumen dalam memperkenalkan teknologi sudah benar, dalam mengontrol penggunaan teknologi digital sudah cukup efektif dan orang tua juga sudah berperan aktif dalam membentuk karakter anak.

**Kata Kunci:** *Parenting Style*, Generasi Y, Generasi Alpha, MIN 2 Kebumen

## ABSTRACT

MI level children are now Alpha generation children who were born in the era of digital technology, such as gadgets. So, everyday children are friends with gadgets. Gadgets besides having a positive impact, also have a negative impact on children. Thus, Alpha generation parents, most of whom are Y generations, need to introduce and control the use of digital technology and play a role in shaping children's character. This study aims to describe and analyze parenting style by generation Y in the Alpha generation at MI Negeri 2 Kebumen. The method used is a qualitative method with a type of phenomenological research. The subjects of this study were parents and students in grades 1-5 MIN 2 Kebumen with data collection techniques from interviews, observation and documentation. Data analysis techniques in this study used the Miles and Huberman model analysis which was carried out interactively, namely through data collection, data reduction, classification and presentation of data as well as drawing conclusions and verification. The results of the study found that the practice of parenting style by generation Y for the Alpha generation at MIN 2 Kebumen in introducing technology is correct, controlling the use of digital technology is quite effective and parents have also played an active role in shaping children's character.

**Keywords: Parenting Style, Y Generation, Alpha Generation, MIN 2 Kebumen**



## MOTTO

مَنْ جَدَّ وَجَدَ

*“Barang siapa yang bersungguh-sungguh, maka ia akan mendapatkan hasil”*

*“Berusaha, Berdoa dan Bertawakal”*

*“Selalu Bersyukur dalam Setiap Keadaan”*



## PERSEMBAHAN

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ

Dengan segala nikmat, karunia dan ridho Allah Swt, tesis ini mampu terselesaikan.

Tesis ini saya persembahkan untuk:

Bapak dan Ibu tercinta yang senantiasa mendoakan di setiap waktu dan selalu mendukung dengan penuh kesabaran, ketulusan dan kasih sayang dalam setiap langkahku. Serta untuk kakak adikku, terimakasih atas doa dan motivasi yang telah kalian berikan. Semoga kita semua selalu dalam perlindungan-Nya.

Aamiin.

Abah dan Ibu Nyai Pondok Pesantren Darul Abror yang selalu memberikan dorongan, motivasi dan nasihat. Semoga keluarga beliau selalu diberi kesehatan dan perlindungan dari-Nya.

Aamiin.

Calon suamiku, Trimo Priyono yang akan menjadi suamiku pada tanggal 07 Juli 2023 InsyaAllah, yang selalu mendampingi, memotivasi dan ikut berjuang dalam menyelesaikan tesis ini. Semoga nantinya kita menjadi keluarga yang sakinah mawaddah warahmah serta mendapatkan keturunan sholih-sholihah.

Aamiin.

Almamaterku tercinta, UIN K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto yang merupakan tempatku dalam mencari ilmu, pengalaman dan saudara. Semoga selalu jaya UIN Saizu Purwokerto. Aamiin.

## KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karuniaNya sehingga penelitian berjudul “Praktik *Parenting Style* oleh Generasi Y bagi Generasi Alpha di MI Negeri 2 Kebumen” dapat diselesaikan.

Penelitian dilakukan untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Magister (S2) UIN Profesor K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto. Bimbingan dan dukungan menjadi bagian erat dalam proses penulisan tesis ini. Terima kasih kepada pihak yang telah berkontribusi pada penyusunan tesis.

1. Bapak Prof. Dr. Mohammad Roqib, M.Ag. selaku Rektor UIN K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
2. Bapak Prof. Dr. H. Sunhaji, M.Ag. selaku Direktur Pascasarjana UIN K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
3. Ibunda Prof. Dr. Hj. Tutuk Ningsih, M.Ag. selaku ketua prodi Magister PGMI UIN K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto yang selalu memberi ruh semangat kepada para mahasiswa.
4. Bapak Dr. Novan Ardi Wiyani, M.Pd.I selaku pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberi arahan serta mencurahkan ilmu selama perjalanan perkuliahan maupun penyusunan tesis.
5. Keluarga besar MI Ma'arif NU Beji.
6. Keluarga besar MIN 2 Kebumen.
7. Keluarga Besar Pondok Pesantren Darul Abror.
8. Keluarga tercinta yang insya Allah selalu dalam kecintaan dan lindungan Allah SWT.
9. Keluarga pasangan yang telah mendampingi saya dalam menyelesaikan tesis.
10. Sahabat seperjuangan PGMI 2021/2022.

Tentu tesis ini masih penuh dengan kekurangan dan keterbatasan. Untuk itu, saran dan kritik konstruktif sangat diharapkan sebagai acuan perbaikan bagi penelitian selanjutnya. Semoga tesis ini dapat memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan. *Khoirunnaas anfa'uhum linnaas*

Purwokerto, 20 Juni 2023



Uswatul Khasanah



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>v</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Batasan dan Rumusan Masalah .....	9
C. Tujuan Penelitian .....	10
D. Manfaat Penelitian .....	11
E. Sistematika Penulisan .....	11
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Karakter Generasi Y dan Generasi Alpha .....	13
B. <i>Parenting Style</i> oleh Generasi Y .....	23
1. Memperkenalkan Teknologi Digital .....	27
2. Mengontrol Penggunaan Teknologi Digital .....	35
3. Membentuk Karakter Anak .....	40
C. Hasil Penelitian yang Relevan .....	44
D. Kerangka Berpikir .....	49
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Paradigma Penelitian .....	52
B. Jenis dan Pendekatan Penelitian .....	52
C. Subjek dan Tempat Penelitian.....	54
D. Teknik Pengumpulan Data .....	57
E. Teknik Analisis Data .....	58

F. Keabsahan Data .....	59
<b>BAB IV PEMBAHASAN</b>	
A. Praktik <i>Parenting Style</i> oleh Generasi Y bagi Generasi Alpha di MIN 2 Kebumen .....	65
B. Analisis Praktik <i>Parenting Style</i> oleh Generasi Y bagi Generasi Alpha di MIN 2 Kebumen .....	91
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	98
B. Saran-Saran .....	99
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>101</b>
<b>LAMPIRAN</b>	



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dini terhadap anak umumnya dimulai di lingkungan keluarga dan dilakukan oleh orang tua.<sup>1</sup> Pendidikan diberikan kepada anak sebagai modal utama, dimana para orang tua mengharapkan anaknya nantinya menjadi pribadi yang terdidik dan berkualitas. Begitupun juga, perhatian dan motivasi dari mereka sangat penting dibutuhkan anak untuk perkembangan pendidikannya. Bahkan semua ahli pendidikan sepakat bahwa keluarga merupakan pranata pendidikan yang pertama dan utama dalam memberikan bekal pendidikan bagi pengembang sumber daya manusia yang berkualitas. Karena memang anak-anak sejak masa bayi hingga usia prasekolah memiliki lingkungan tunggal, yaitu keluarga. Oleh sebab itu tidak mengherankan jika dikatakan bahwa kebiasaan yang dimiliki anak-anak sebagian besar terbentuk oleh pendidikan dalam keluarga, sejak dari bangun tidur hingga saat tidur kembali.

Pendidikan dalam keluarga merupakan inti dan fondasi dari upaya pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan dalam keluarga yang baik akan menjadi fondasi yang kokoh bagi upaya-upaya pendidikan selanjutnya baik di sekolah maupun di luar sekolah.<sup>2</sup> Setiap orang tua yang memiliki seorang anak pasti mendambakan anaknya menjadi orang yang berhasil. Berhasil dalam hal apapun, dalam akhlak, pendidikan, karir, dan lain sebagainya. Karena seorang anak digadang-gadang menjadi penerus dan pengganti mereka (orang tua) dalam kehidupan ini. Secara fitrah tidak ada orang tua di dunia ini yang menginginkan anak-anaknya menderita, kekurangan, dan tidak bahagia. Sehingga banyak dari orang tua yang dengan segala kekuatannya melakukan

---

<sup>1</sup>Saputra, Dwi Karunia, dkk. 2015. Gaya pengasuhan Otoriter dan Agresivitas pada Remaja Pertengahan di SMK Hidayah Semarang. *Jurnal Empati*, Vol. 4 No. 4. Hlm. 320-326.

<sup>2</sup>Rozak, Abd. 2018. Konsep Al-Ushrah (Keluarga) dalam Pendidikan Islam. *Attadib: Journal of Elementary Education*, Vol. 2 No. 2. Hlm. 105-122.

berbagai usaha masa depan anaknya. Sikap dan perilaku orang tua sangat berpengaruh terhadap perkembangan seorang anak. Ibnu Khaldun seperti dikutip oleh Hassan menyebutkan bahwa anak yang dididik dengan paksaan atau kekerasan akan cenderung tumbuh menjadi orang yang suka berbuat kasar, tidak mampu mengontrol emosi, kehilangan kreativitas, dan suka berbohong. Sehingga orang tua dalam mendidik anaknya harus memperhatikan juga keadaan jiwa seorang anak, tidak hanya mendidik anak dengan sesuka hati dan kehendaknya tanpa ada perhatian dan kebijaksanaan kepada anak.

Dalam upaya menghasilkan generasi penerus yang tangguh dan berkualitas, diperlukan adanya usaha yang konsisten dan kontinyu dari orang tua dalam melaksanakan tugas memelihara, mengasuh dan mendidik anak-anak mereka secara lahir maupun batin sampai seorang anak tersebut dewasa dan mampu berdiri sendiri sebagai manusia yang bertanggung jawab. Dengan demikian, maka orang tua harus memiliki usaha dalam mengasuh dan memelihara anak-anaknya, terutama pada masa sekarang.<sup>3</sup> Orang tua harus mampu mengasuh anaknya dengan baik jika ia menginginkan seorang anak yang bisa menempatkan diri pada zamannya. Karena tak jarang orang tua yang menginginkan anaknya berhasil dan sukses justru mendapatkan hasil yang sebaliknya dikarenakan kurangnya perhatian orang tua terhadap pendidikan anaknya. Dr. Abdullah Nashih Ulwan menjelaskan bahwa perhatian orang tua terhadap anaknya merupakan asas yang terkuat dalam pembentukan manusia yang utuh. Sebagaimana firman Allah dalam surah At-Tahrim ayat 6:<sup>4</sup>

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ  
لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ

Artinya: Wahai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya

<sup>3</sup>Sunarty, Kustiah. 2016. Hubungan Pola Asuh Orangtua dan Kemandirian Anak. *Journal of Educational Science and Technology* Vol.2 No. 3. Hlm. 152-160.

<sup>4</sup>Rozak, Abd. 2018. Konsep Al-Ushrah (Keluarga) dalam Pendidikan Islam. *Attadib: Journal of Elementary Education* Vo. 2 No.2. Hlm. 105-122.

malaikat-malaikat yang kasar, dan keras, yang tidak durhaka kepada Allah terhadap apa yang Dia perintahkan kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan. (Q.S. At-Tahrim (66): 6).

Namun, akhir-akhir ini. banyak orang tua. lebih memilih bekerja di luar rumah. dalam waktu yang tidak sedikit, sehingga berakibat terhadap kurangnya interaksi dengan anak-anak, contoh dalam segi komunikasi,. perhatian maupun motivasi.yang kemungkinan akan berpengaruh besar.terhadap.tingkat pendidikan anak. Maka orang tua. perlu menerapkan gaya pengasuhan. tertentu agar anak tetap bisa menjalankan aktivitas pendidikannya.dengan baik.<sup>5</sup> Menurut Humaini dalam kutipan Yusman, gaya pengasuhan orang tua.merupakan salah satu pendidikan. yang anak dapatkan secara informal, pendidikan yang orang tua berikan kepada anak telah dirasakan sejak anak memasuki usia dini.seperti mengajari untuk berbicara, berjalan serta membedakan mana yang baik. atau yang buruk..Gaya pengasuhan. juga mempengaruhi cara berpikir,. bersikap dan juga kecerdasan mereka..Maka dari itu,.peranan orang tua.terhadap proses pembelajaran anak sangatlah penting. demi mencapai tingkatan prestasi. yang diinginkan. Gaya pengasuhan. yang tepat dapat menjadikan. anak semangat. dan menjadi pribadi yang baik. pada peningkatan prestasi belajar. dalam fase tumbuh kembang anak.seiring dengan perkembangan yang dialami oleh anak. Fase tumbuh kembang anak.dapat dilihat dari karakteristik.dan tugas pengembangan seperti keterampilan motorik.halus, kasar, keterampilan bahasa.dan bersosialisasi..Karakteristik dan tugas tersebut. dapat dilihat dari keseharian perilaku anak seperti menggambar,.bermain,.rasa ingin tahu.dan sebagainya. Maka dari itu,.untuk mengasah kemampuan tersebut, diperlukan peran orang tua. dengan gaya pengasuhan. yang tepat sehingga akan menjadikan keberhasilan pada anak,. dalam membentuk minat,.motivasi, dan

---

<sup>5</sup>Utami, Fadilah dan Iis Prasetyo. 2021. Pengasuhan Keluarga terhadap Perkembangan Karakter Disiplin Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 5 No. 2. Hlm. 1777-1786.

cara berpikir. anak.<sup>6</sup> Gaya asuh. orang tua. kepada anak dengan gaya tertentu itu biasanya direfleksikan dengan perlakuan fisik maupun psikis yang diberikan orang tua. kepada anaknya.<sup>7</sup> Setiap orang tua. memiliki gaya. pengasuhan yang berbeda dalam mendidik. anak mereka. Pengasuhan yang diberikan oleh orang. tua berpengaruh terhadap pembentukan karakter. dan perilaku. anak. Karakter. dan perilaku yang dibentuk sangat menentukan kematangan. seseorang dalam melakukan sebuah tindakan atau dalam menyelesaikan masalah. Hal tersebut yang menjadikan gaya. pengasuhan menjadi unsur. penting di dalam pendidikan. anak.<sup>8</sup>

Perlu diketahui bahwa Indonesia. sebenarnya sudah cukup. kaya dengan isi dan cara. bagaimana gaya. pengasuhan dilaksanakan. Dilihat dari kultural dikenal dengan pendidikan sopan. santun, pendidikan budi. pekerti, dan pendidikan tata. krama. Dari agama dikenal pendidikan akhlaqul. karimah, kasih sayang dan sebagainya. Menurut Shadily dan Pringgodigdo dalam kutipan Arumdini bahwa dari kalangan pendidikan formal. dikenal ajaran Ki Hajar. Dewantara, Menteri. pengajaran pertama setelah Indonesia. merdeka dengan semboyannya yang terkenal: "*ing ngarso sung. thulodho, ing madyo. mangun karso, tut wuri. handayani*", artinya di depan menjadi. contoh, di tengah membangunkan. semangat, di belakang memberi dorongan. untuk maju.<sup>9</sup> Sebagai contoh jika orang. tua ingin anak-anaknya. berlaku santun atau. sopan, maka berilah contoh konkret. perilaku santun. di depan anak-anak.<sup>10</sup> Hasilnya, bangsa. Indonesia yang saat ini telah menjadi pemimpin. bangsa, para birokrat,. para politisi,. para pengusaha. dan para pelopor.

---

<sup>6</sup>Humaini, Ferry dan Arini Safitri. 2021. Hubungan Gaya Pengasuhan Orang Tua dengan Prestasi Belajar Anak. *Jurnal Studi Keislaman*, Vol. 2 No. 2. Hlm. 2747-1152.

<sup>7</sup>Nooraeni, R. 2017. Implementasi Program Parenting dalam Menumbuhkan Perilaku Pengasuhan Positif Orang Tua di PAUD Tulip Tarogong Kaler Garut. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, Vol. 13 No. 2 Hlm. 245-255.

<sup>8</sup>Suryadi, Bambang, dkk. 2017. Pengaruh Gaya Pengasuhan Orang Tua, Konsep Diri, dan Regulasi Diri Terhadap Motivasi Berprestasi Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 23 No. 2. Hlm. 91-98.

<sup>9</sup>Arumdini, Savira. 2016. Hubungan Antara Gaya Pengasuhan Orang Tua dengan Minat Baca Anak. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, Vol. 4 No. 2. Hlm. 466-765.

<sup>10</sup>Novelia Candra, Ariyanti, dkk. 2017. Gaya Pengasuhan Orang Tua pada Anak usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 3 No. 2. Hlm. 1245-1355.

pembangunan yang berhasil.. Mereka menjadi orang. besar karena dalam perkembangan mereka telah mencontoh. orang-orang hebat, kemudian dibimbing oleh orang. ahli untuk menjadi orang hebat, serta dibantu dengan berbagai fasilitas. yang mereka perlukan untuk dapat mewujudkannya. Sebagai bandingan orang-orang. Eropa dan Amerika menjadi hebat. dengan salah satu gaya. pengasuhan sebagaimana yang dikembangkan oleh Baumrind. Baumrind membagi gaya pengasuhan menjadi empat tipe, yaitu: *authoritarian. style, permissive. style, authoritative. style* dan *indulgent. style*.<sup>11</sup>

Namun, perkembangan teknologi melahirkan fenomena menarik dalam kehidupan masyarakat dewasa ini yaitu maraknya budaya global dan gaya hidup serba instan. Fenomena ini terjadi sebagai dampak dari arus globalisasi yang sudah tidak bisa dibendung lagi. Globalisasi sering dimaknai sebagai hegemoni negara-negara maju (Barat) terhadap negara-negara terbelakang atau bangsa yang sedang berkembang. Mulai dari gaya berpakaian hingga gaya hidup, serta mengkonsumsi makanan instan hingga menyerap berita secara instan tanpa nalar kritis. Salah satu fenomena penting proses globalisasi telah melahirkan generasi gadget, istilah yang digunakan untuk menandai munculnya generasi millennial atau dikenal dengan generasi Y. Generasi millennial saat ini adalah mereka yang berusia 22-41 tahun; mereka yang kini berperan sebagai mahasiswa, *early jobber*, dan orang tua muda. Millennial lahir antara tahun 1986-2000. Gadget sebenarnya lebih pas diartikan dengan peralatan, sehingga generasi gadget dimaksudkan dengan generasi yang dalam kehidupannya selalu bersinggungan dengan yang namanya peralatan yang mengandung unsur teknologi informasi. Jadi, seolah-olah berbagai peralatan tersebut telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan mereka.

Dari penelusuran peneliti terhadap literatur menunjukkan bahwa generasi Y memiliki beberapa karakteristik, baik yang bersifat positif maupun

---

<sup>11</sup>Silitonga, M., & Yulastri, L. 2014. Hubungan Gaya pengasuhan Orang tua dengan Agresivitas Anak di SMPN 194 Jakarta Timur. *Jurnal Kesejahteraan Keluarga dan Pendidikan*, Vol. 1 No.1. Hlm. 7-11.

negatif. Diantara sifat positif generasi Y adalah rasa memiliki terhadap komunitas yang kuat, baik dalam konteks lokal maupun global, percaya diri dan toleran (*strong sense of community both local and global, confidence and tolerance*), sedangkan diantara sifat negatif generasi Y adalah sikap narsis. Kajian yang dilakukan Lita Mucharom, *Human Capital Management Coat* dari langkah Mitra Selaras, sebagaimana dimuat dalam majalah Femina menunjukkan bahwa generasi Y adalah pribadi yang bekerja untuk dapat menerapkan kreativitas, serta mencari lingkungan kerja yang santai penuh hura-hura. Mereka bekerja tidak terlalu serius, karena bekerja bukan untuk kehidupan atau menghidupi keluarga seperti yang dilakukan generasi sebelumnya. Mereka sangat *techno minded* dan berinteraksi lebih banyak lagi melalui *gadget* (*skype, whatsapp, twitter, facebook*), walau dengan teman satu kantor. Mereka juga selalu ingin tampil beda dan mendominasi dunia kerja. Generasi millennial yang merupakan pengguna internet secara umum kurang mampu memilah informasi.

Dewasa ini nampaknya telah terjadi kecenderungan pengguna internet yang sering mengenyampingkan nilai-nilai moral dan etika dalam berkomunikasi dan menyebarkan informasi di media sosial. Padahal dalam tatanan sosial, etika sangat diperlukan guna menghindari terjadinya pergesekan yang berujung kepada konflik. Hal ini memicu penyebaran berita *hoax* di masyarakat. Mengutip dari tulisan Gun Gun Heryanto, *hoax* dalam *Cambridge Dictionary* adalah rencana untuk menipu sekelompok besar orang, bisa juga diterjemahkan sebagai tipuan. Pada intinya, *hoax* adalah penyebaran informasi yang masif tidak berdasarkan data yang benar sebagai tipuan untuk memperdaya masyarakat. Eksistensi generasi Y, dengan segala kelebihan dan kekurangannya, tidak bisa dinafikan atau diabaikan begitu saja. Sebab, peran generasi Y dalam membangun peradaban bangsa juga sangat penting.<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup>Ali, H., & Lilik Purwandi. 2017. *Millennial Nusantara Pahami Karakternya, Rebut Simpatinya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Selanjutnya lahir adik dari generasi Y, yakni generasi Z atau generasi yang lahir antara tahun 1995 – 2010. Perlu dicatat, generasi Z sudah mulai dewasa, sebentar lagi akan mengambil alih kendali dunia dari para milenial. Di saat yang sama, generasi baru muncul, para balita itu disebut Generasi Alpha. Menurut lembaga penelitian sosial di Australia Mc Crindle, kelahiran generasi Alpha sudah mencapai laju 2,5 juta kelahiran per minggu.<sup>13</sup> Anak-anak generasi ini merupakan kelahiran tahun 2010 ke atas dengan usia tertua di tahun 2022 ialah 12 tahun.<sup>14</sup> Maka pendidikan yang dilampai oleh generasi alpha adalah pendidikan di sekolah dasar. Generasi alpha adalah generasi pertama yang lahir di dunia digital, generasi yang sudah sangat akrab dengan teknologi digital. Generasi alpha kini dikenal sebagai generasi paling berpengaruh dalam putaran ekonomi dunia dengan umur yang masih sangat dini. Salah satu karakteristik yang dimiliki oleh generasi alpha adalah ketergantungan terhadap teknologi. Banyak pakar mengatakan bahwa generasi alpha merupakan generasi yang paling terpelajar di dalam generasi manusia. Generasi alpha memiliki karakter yang perlu diperhatikan guru dan orang tua dalam memberikan bimbingan dan arahan agar mampu menggunakan media teknologi informasi lebih bermanfaat dan bijak. Tantangan guru adalah untuk membantu siswa membangun dan mengonsolidasi kompetensi-kompetensi prasyarat, memahami konsep baru secara mendalam, serta mengorganisasi baik konsep maupun kompetensi dalam sebuah jaringan pengetahuan.<sup>15</sup>

Perbedaan yang tampak antar generasi ini, seyogyanya disikapi dengan bijak oleh orang dewasa sebagai generasi yang lahir sebelum era generasi Alpha. Cara bersosialisasi yang dipraktikkan dalam keseharian juga tidak dengan mendikte, menganggap generasi alpha sebagai miniatur orang dewasa,

---

<sup>13</sup>Widaningsih, Tatik, et.al. 2019. Revolusi Industri 4.0 dan Pendidikan Anak Usia Dini untuk Generasi Alpha: Sebuah Telaah. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Untirta*, Vol. 2 No. 1. Hlm. 315-323.

<sup>14</sup>Istiqomah, Nurul dan Anggun Badu Kusuma. 2019. Pembelajaran Blended Learning Matematika di Era Generasi Alpha. *Prosiding Sendika*, Vol. 5 No. 1.Hlm. 595-600.

<sup>15</sup>Indrayana, Marrisa, et.al. 2018. Perancangan Buku Interaktif Pembelajaran Pengembangan Karakter pada Generasi Alfa, *Jurnal DKV Adiwarna*, Vol. 1 No. 12: 1-10.

atau menerapkan ukuran kebenaran sesuai pandangan pribadi (orang dewasa). Tentunya ini akan menyudutkan generasi alpha dalam lingkup sosial, padahal kecanggihan teknologi dan sains mendukung perkembangannya dalam berbagai aspek kehidupan.<sup>16</sup> Selain itu, generasi alpha memiliki pemikiran yang lebih kritis karena mendapat berbagai macam informasi pada masanya dengan sangat mudah. Khofifah Indar Parawansa juga berkomentar bahwa dengan kemajuan teknologi yang sedang terjadi akan menyebabkan generasi alpha tumbuh secara individualistis atau anti sosial.<sup>17</sup>

Berdasarkan pengamatan di lingkungan pendidikan, beberapa gaya pengasuhan orang tua generasi Y yang baik akan berdampak besar terhadap tingkat pendidikan generasi alpha. Hasil wawancara dengan salah satu guru MI Negeri 2 Kebumen Ibu Lilis Suryani, S.Pd.I, guru PNS yang mengajar di kelas IV menyampaikan bahwasanya ada salah satu siswanya yang bernama Ahmad Faidil Hibatullah, generasi alpha yang lahir pada tahun 2013 dengan orang tua yang merupakan generasi Y yang lahir pada tahun 1988. Berdasarkan pengamatan beliau, siswanya termasuk terkategori aktif dan kritis ketika di kelas. Siswa tersebut juga melek teknologi, dimana sudah bisa menggunakan *gadget* dengan baik. Siswa tersebut juga mempunyai wawasan yang cukup luas dari seumuran itu. Berdasarkan data yang diperoleh dari MI Negeri 2 Kebumen, ayah dari Ahmad Faidil Hibatulloh berprofesi sebagai dosen dan ibunya berprofesi sebagai pegawai kesehatan. Selain Ahmad, peneliti mendapat informasi mengenai salah satu siswa generasi alpha di MI Negeri 2 Kebumen dengan orang tua bergenerasi Y. Namun siswa tersebut sekarang sudah dalam keadaan yatim yaitu bernama Amanda. Berdasarkan hasil pengamatan, siswa tersebut dalam hal akademiknya terkategori sedang. Selain itu, Amanda juga termasuk anak pendiam. Orang tuanya berprofesi sebagai guru ngaji di salah

---

<sup>16</sup>Hendro Ariyanto, Aniendya Christianna. 2018. Perancangan Buku Interaktif Pembelajaran Pengembangan Karakter pada Generasi Alfa. *Jurnal DKV Adiwarna*. Vol. 1 No. 12. Hlm. 1-10.

<sup>17</sup>Alfirda Dewi Nugraheni. 2019. Penguatan Pendidikan Bagi Generasi Alfa Melalui Pembelajaran Sistem Berbasis Loose Parts pada PAUD. *Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran*. Hlm. 512-518.

satu TPQ. Ibu Lilis menyampaikan kepada peneliti kalau orang tua generasi sekarang itu termasuk orang tua-orang tua yang kritis. Mereka *update* terhadap hal-hal yang terkini, termasuk terhadap berita-berita terbaru. Mereka juga banyak yang menyampaikan kritikan apabila guru tidak memberikan perhatian lebih kepada anaknya ataupun memberikan informasi secara cepat. Namun dari sisi itu, mereka sangat mendukung apabila anaknya mengikuti kegiatan-kegiatan yang bertujuan mengembangkan bakat dan minat anak.<sup>18</sup>

Hasil wawancara dengan salah satu guru MI Negeri 2 Kebumen mengatakan bahwa di MI tersebut sekarang sudah mempunyai 21 kelas yaitu setiap kelasnya ada yang 4 ada yang 3 rombel. Kemudian, orang tua dari siswa-siswi yang ada di madrasah tersebut juga beragam dengan profesi yang bermacam-macam dan tingkat pendidikannya juga beragam, misal ada yang lulusan SD, SMP, SMA, dan Sarjana. Begitupun keragaman pada siswa ada yang mempunyai orang tua lengkap, ada yang sudah yatim, piatu ataupun yatim piatu. Informasi selanjutnya adalah tentang keunggulan dari MI Negeri 2 Kebumen. MI tersebut terkenal terutama di daerah Kebumen, dengan prestasi yang selalu diraih setiap tahunnya.<sup>19</sup> Hal itu tentunya menjadi hal menarik untuk diteliti yaitu tentang praktik *parenting style* oleh generasi Y bagi generasi alpha di MI Negeri 2 Kebumen. Selain itu dari hasil kajian riset-riset terdahulu masih belum ada yang membahas mengenai *parenting style* generasi Y bagi generasi alpha.

## **B. Batasan dan Rumusan Masalah**

### **1. Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu fokus pada aspek praktik *parenting style* oleh generasi Y bagi generasi alpha di MI Negeri 2 Kebumen.

---

<sup>18</sup>Hasil wawancara dengan Ibu Lilis Suryani, guru MI Negeri 2 Kebumen, pada hari Sabtu, 3 Maret 2023.

<sup>19</sup>Hasil wawancara dengan guru MI Negeri 2 Kebumen, pada hari Kamis, 13 Maret 2023.

## 2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti membuat rumusan masalah berupa pertanyaan “bagaimana praktik *parenting style* oleh generasi Y bagi generasi alpha di MI Negeri 2 Kebumen?. Sedangkan turunan rumusan masalahnya antara lain:

- a. Bagaimana praktik mengenalkan teknologi digital oleh generasi Y pada generasi Alpha di MI Negeri 2 Kebumen?
- b. Bagaimana praktik mengontrol penggunaan teknologi digital oleh generasi Y pada generasi Alpha di MI Negeri 2 Kebumen?
- c. Bagaimana praktik membentuk karakter oleh generasi Y pada generasi Alpha di MI Negeri 2 Kebumen?

## C. Tujuan Penelitian

### 1. Tujuan Umum

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan umum penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisa *parenting style* oleh generasi Y pada generas Alpha di MI Negeri 2 Kebumen.

### 2. Tujuan Khusus

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

- a. Untuk mendeskripsikan dan menganalisa *parenting style* dalam memperkenalkan teknologi digital oleh generasi Y pada generasi Alpha di MI Negeri 2 Kebumen
- b. Untuk mendeskripsikan dan menganalisa *parenting style* dalam mengontrol penggunaan teknologi digital oleh generasi Y pada generasi Alpha di MI Negeri 2 Kebumen
- c. Untuk mendeskripsikan dan menganalisa *parenting style* dalam membentuk karakter oleh generasi Y pada generasi Alpha di MI Negeri 2 Kebumen

#### **D. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis
  - a. Memberikan wawasan pengetahuan mengenai *parenting style* pada orang tua bergenerasi Y
  - b. Memperkaya khasanah keilmuan bidang pendidikan mengenai *parenting style*
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi orang tua yaitu memberikan informasi tentang berbagai jenis praktik *parenting style* kepada orang tua sehingga bisa dijadikan sumber inspirasi dalam memberikan gaya pengasuhan kepada anaknya.
  - b. Bagi guru yaitu sebagai bahan kajian guru untuk mengetahui bagaimana praktik *parenting style* oleh generasi Y bagi generasi Alpha di MI Negeri 2 Kebumen.
  - c. Bagi Kepala MI yaitu memberikan sumbangan saran atau ide baru untuk meningkatkan kerja sama antara guru dan orang tua.
  - d. Bagi peneliti lain yaitu menjadi referensi maupun acuan bagi mereka yang sedang melakukan kajian yang berkaitan dengan praktik *parenting style* oleh generasi Y bagi generasi Alpha.

#### **E. Sistematika Penulisan**

Secara keseluruhan, pembahasan tesis ini terbagi dalam tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian isi, dan bagian penutup. Pada bagian awal memuat halaman judul, halaman pengesahan, persembahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar lampiran, dan daftar tabel. Pada bagian isi tersusun dari lima bab, yaitu sebagai berikut.

Bab pertama, merupakan bab pendahuluan dari tesis ini yang memuat tentang latar belakang permasalahan, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian. Bab kedua, berisi landasan teori yang didalamnya terdapat kajian pustaka, kerangka teoritik. Pada bab ini terdapat empat sub bab. Sub bab pertama berisi tentang karakter generasi Y dan generasi Alpha. Sub bab

kedua mengkaji tentang *parenting style* oleh generasi Y Pada sub bab ketiga membahas hasil penelitian terdahulu yang relevan serta sub bab kelima memaparkan kerangka berpikir.

Bab ketiga berisi metode penelitian. Bab ini yang berisi paradigma, jenis dan pendekatan penelitian, tempat dan waktu penelitian, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan pemeriksaan keabsahan data. Bab keempat merupakan pembahasan dari hasil-hasil data hasil dari penelitian yang berlangsung untuk dianalisis lebih lanjut. Bab ini berisi tiga sub bab. Sub bab pertama berisi deskripsi umum MI Negeri 2 Kebumen. Sub bab kedua berisi temuan praktik *parenting style* oleh generasi Y terhadap generasi Alpha di MI Negeri 2 Kebumen dan pada sub bab ketiga berisi pembahasan tentang analisis praktik *parenting style* oleh generasi Y terhadap generasi Alpha di MI Negeri 2 Kebumen.

Bab kelima merupakan penutup. Pada bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran. Sub bab pertama berisi kesimpulan yang merupakan suatu jawaban dari rumusan masalah dalam bab pertama. Sedangkan pada sub bab kedua berisi saran yang memuat saran bagi lembaga dan peneliti selanjutnya. Pada bagian akhir tesis ini berisi daftar pustaka dan lampiran. Daftar pustaka berisi referensi yang digunakan dalam penyusunan tesis, dan lampiran memuat dokumen-dokumen pendukung dalam penelitian ini.

## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Karakter Generasi Y dan Generasi Alpha

Dalam beberapa tahun terakhir definisi generasi telah berkembang, salah satunya adalah definisi menurut Kupperschmidt's yang mengatakan bahwa generasi adalah sekelompok individu yang mengidentifikasi kelompoknya berdasarkan kesamaan tahun kelahiran, umur, lokasi, dan kejadian-kejadian dalam kehidupan kelompok individu tersebut yang memiliki pengaruh signifikan dalam fase pertumbuhan mereka. Dari beberapa definisi tersebut teori tentang perbedaan generasi dipopulerkan oleh Neil Howe dan William Strauss pada tahun 1991. Howe & Strauss membagi generasi berdasarkan kesamaan rentang waktu kelahiran dan kesamaan kejadian-kejadian historis. Pembagian generasi tersebut juga banyak dikemukakan oleh peneliti-peneliti lain dengan label yang berbeda-beda, tetapi secara umum memiliki makna yang sama.<sup>20</sup>

Sedangkan menurut Islam dijelaskan dalam hadits Bukhari (3651) dan hadits Muslim (2533) yang berbunyi;

عَنْ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ مَسْعُودٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ، عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ: خَيْرُ النَّاسِ قَرْنِي، ثُمَّ الَّذِينَ يَلُونَهُمْ، ثُمَّ الَّذِينَ يَلُونَهُمْ، ثُمَّ يَجِيءُ أَقْوَامٌ تَسْبِقُ شَهَادَةَ أَحَدِهِمْ يَمِينَهُ، وَيَمِينُهُ شَهَادَتُهُ. رواه البخاري، ومسلم

Dari Abdullah bin Mas'ud, dari Nabi bersabda: "Sebaik-baik manusia adalah masaku, lalu orang-orang sesudah mereka, kemudian orang-orang sesudah mereka. Selanjutnya datang kaum-kaum yang kesaksian salah seorang mereka mendahului sumpahnya dan sumpahnya mendahului kesaksiannya" (HR al-Bukhari dan Muslim)

Qarn di antaranya didefinisikan dengan mi'atu sanah. Yakni seratus tahun atau satu abad. Dalam bahasa kita disebut kurun. Dapat juga dimaknai

---

<sup>20</sup> Zazimah. 2015. Pengaruh Pola Asuh Otoriter terhadap Tingkat Agresivitas anak usia 4-6 Tahun di RA Insan Harapan, Kecamatan Pandak, Kabupaten Bantul.

masa atau waktu. Hadits di atas menjelaskan tentang kurun manusia yang terbaik yaitu masa Rasulullah dengan para sahabat beliau. Selanjutnya masa setelah sahabat adalah masa tabi'in, pengikut para sahabat. Setelah itu adalah masa tabi'ut tabi'in yakni pengikut tabi'in, dan seterusnya. Begitulah penjelasan Imam an-Nawawi rahimahullah.

Selain itu juga dijelaskan dalam surat Al-An'am ayat 6 yang berbunyi:

أَلَمْ يَرَوْا كَمْ أَهْلَكْنَا مِنْ قَبْلِهِمْ مِنْ قَرْنٍ مَكَّنَّهِمْ فِي الْأَرْضِ مَا لَمْ نُمَكِّنْ لَكُمْ وَأَرْسَلْنَا السَّمَاءَ عَلَيْهِمْ  
مُذْرَارًا وَجَعَلْنَا الْأَنْهَارَ تَجْرِي مِنْ تَحْتِهِمْ فَأَهْلَكْنَاهُمْ بِذُنُوبِهِمْ وَأَنْشَأْنَا مِنْ بَعْدِهِمْ قَرْنًا آخَرِينَ

Artinya:

Tidakkah mereka memperhatikan berapa banyak generasi sebelum mereka yang telah Kami binasakan, padahal (generasi itu) telah Kami teguhkan kedudukannya di bumi, yaitu keteguhan yang belum pernah Kami berikan kepadamu. Kami curahkan hujan yang lebat untuk mereka dan Kami jadikan sungai-sungai mengalir di bawah mereka, kemudian Kami binasakan mereka karena dosa-dosa mereka sendiri, dan Kami ciptakan generasi yang lain setelah generasi mereka.

Allah subhanahu wa ta'ala berfirman menasihati mereka seraya memperingatkan mereka akan datangnya azab dan pembalasan di dunia yang menimpa mereka, seperti halnya apa yang telah menimpa orang-orang dari kalangan umat-umat terdahulu yang perbuatannya serupa dengan perbuatan mereka. Padahal mereka lebih kuat, lebih banyak jumlahnya, serta lebih banyak harta benda dan anak-anaknya, juga lebih berkuasa serta lebih tinggi kebudayaannya ketimbang mereka. Untuk itu Allah subhanahu wa ta'ala berfirman: Apakah mereka tidak memperhatikan berapa banyaknya generasi-generasi yang telah Kami binasakan sebelum mereka, padahal (generasi itu) telah Kami teguhkan kedudukan mereka di muka bumi, yaitu keteguhan yang belum pernah Kami berikan kepada kalian. (Al-An'am: 6) Yakni mereka lebih banyak memiliki harta benda, anak-anak, bangunan-bangunan, kedudukan yang kuat, pengaruh yang luas, dan bala tentara. Dalam firman selanjutnya disebutkan: dan Kami curahkan hujan yang lebat atas mereka. (Al-An'am: 6)

Yang dimaksud dengan midraran ialah hujan yang diturunkan kepada mereka secara berangsur-angsur. dan Kami jadikan sungai-sungai mengalir di bawah mereka. (Al-An'am: 6) Yakni Kami perbanyak turunnya hujan atas mereka dan sumber-sumber air sebagai istidraj dan memuaskan mereka. Kemudian Kami binasakan mereka karena dosa mereka sendiri. (Al-An'am: 6) Yakni disebabkan dosa-dosa dan kejahatan-kejahatan yang mereka perbuat. dan Kami ciptakan sesudah mereka generasi yang lain. Al-An' am: 6) Yakni setelah generasi yang pertama dilenyapkan dan kami jadikan mereka sebagai bagian dari sejarah. dan Kami ciptakan sesudah mereka generasi yang lain. Al-An' am: 6) Yakni generasi lain untuk Kami uji lagi, ternyata generasi yang baru ini melakukan amal perbuatan yang serupa dengan pendahulu mereka; akhirnya mereka dibinasakan pula, sama seperti para pendahulunya. Karena itu, hati-hatilah kalian, wahai orang-orang yang diajak bicara, jangan sampai menimpa kalian apa yang pernah menimpa mereka. Tiadalah kalian menurut Allah lebih kuat daripada mereka.

Salah satu fenomena yang muncul pada abad 21 adalah fenomena Generasi Y atau *Generation Y* yang juga disebut dengan *Millennial Generation* yaitu kelompok anak muda yang berusia belasan tahun hingga awal tiga puluhan, lahir awal 1986 hingga awal 2000. Dari penelusuran peneliti terhadap literatur menunjukkan bahwa generasi Y memiliki beberapa karakteristik, baik yang bersifat positif maupun negatif. Diantara sifat positif generasi Y adalah rasa memiliki terhadap komunitas yang kuat, baik dalam konteks lokal maupun global, percaya diri dan toleran (*strong sense of community both local and global, confidence and tolerance*), sedangkan diantara sifat negatif generasi Y adalah sikap narsis. Kajian yang dilakukan Lita Mucharom, Human Capital Management Coat dari Langkah Mitra Selaras, sebagaimana dimuat dalam majalah Femina menunjukkan bahwa generasi Y adalah pribadi yang bekerja untuk dapat menerapkan kreativitas, serta mencari lingkungan kerja yang santai penuh hura-hura. Mereka bekerja tidak terlalu serius, karena bekerja bukan untuk kehidupan atau menghidupi

keluarga seperti yang dilakukan generasi sebelumnya. Mereka sangat *techno minded* dan berinteraksi lebih banyak lagi melalui *gadget* (*Skype, Whatsapp, Twitter, Facebook*), walau dengan teman satu kantor. Mereka juga selalu ingin tampil beda dan mendominasi dunia kerja.<sup>21</sup>

Hasil penelitian ini menunjukkan karakteristik generasi Y, secara umum dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu karakteristik positif dan negatif. Delapan jenis karakteristik positif yang dimiliki generasi Y adalah peduli teknologi baru, suka mencoba-coba, aktif, memiliki kreativitas tinggi, tidak takut dengan perubahan, memiliki ide-ide brilian, pintar, dan handal. Sebaliknya, delapan jenis karakteristik negatif yang melekat pada generasi Y adalah individualis, mudah bosan, ego sentris, tampil beda, tidak sabar, tidak peduli, memiliki komitmen dan loyalitas rendah, dan tidak pernah serius. Generasi Y, dengan segala karakteristik positif dan negatif yang dimiliki, memiliki berbagai masalah, yaitu adiksi *gadget*, tidak fokus belajar, emosi mudah terganggu, pornografi, dan pergaulan bebas.

Generasi Y ketika menghadapi masalah cenderung membicarakan dengan rekan sebaya dan orang tua. Anehnya, mereka ketika menghadapi masalah, tidak cenderung membicarakannya dengan konselor, psikolog, atau dosen penasehat akademik.<sup>22</sup> Lancaster dan Stillman memberikan perspektif sejarah generasi Y dengan membagi 70 tahun terakhir menjadi empat generasi yang berbeda.

1. Generasi Baby Boomer (1946–1964). Generasi besar ini disebabkan oleh banyak tentara yang pulang setelah Perang Dunia II dan memulai keluarga. Lebih banyak orang yang lahir dalam periode dua puluh tahun ini daripada waktu lainnya.

---

<sup>21</sup> Hurlock, E B. 2003. *Psikologi Perkembangan*. Edisi Kelima. Jakarta: Erlangga. Hlm. 36-47.

<sup>22</sup> Fitriyani, L. 2015. Peran Pola Asuh Orang Tua dalam Mengembangkan Kecerdasan Emosi Anak. *Jurnal Lentera*, 18 (1), Hlm. 93–110.

2. Generasi X (1965–1980). Generasi ini jauh lebih kecil dari generasi boomer. Gen X punya umumnya dicirikan sebagai orang yang pekerja keras, mandiri, dan skeptis.
3. Generasi Y (1986–2000). Generasi ini muncul selama dua dekade terakhir abad ke-20. Anggotanya diidentifikasi sebagai orang yang percaya diri dan berteknologi maju, dan mereka datang dengan rasa berhak.
4. Generasi Z (2001–2010). Ini nama mengacu pada mereka yang lahir sejak tahun 2000, kelompok yang kurang mendapat perhatian dalam literatur sejauh ini.<sup>23</sup>

Generasi Y terkadang juga disebut kaum milenial, karena mereka akan memulai mencapai usia delapan belas tahun dan memasuki perguruan tinggi atau angkatan kerja dewasa pada pergantian tahun. Sebagai anak-anak Baby Boomers, jumlah mereka diperkirakan akan melebihi jumlah generasi Baby Boomers. Perkiraan Pew Research Center, dari Sensus AS 2016 Proyeksi Biro, bahwa Milenial akan menyusul generasi Baby Boomers yang menua di tahun 2019. Generasi Y atau biasa disebut dengan generasi milenial mengacu pada individu yang lahir antara 1986 dan 2000. Ini adalah generasi terbaru untuk memasuki dunia kerja. Peristiwa penting termasuk peristiwa 11 September 2001, ancaman terorisme lainnya, globalisasi, resesi ekonomi yang parah, kekerasan di sekolah, dan wabah sindrom pernafasan akut yang parah. Generasi Y telah menjadi generasi yang sangat dilindungi dan terlalu dijadwal. Tempat kerja mencakup sosial *online* keterhubungan, kerja tim, kebebasan berekspresi, hubungan dekat dengan figur otoritas (seperti yang mereka miliki dengan orang tua), kreativitas, fleksibilitas kehidupan kerja, dan penggunaan teknologi.<sup>24</sup>

Generasi Y lebih suka bekerja dalam kelompok dengan *hands-on* pengalaman. Generasi Y tidak terlalu menghargai membaca dan

---

<sup>23</sup> Gunadi. 2019. Peran Orang Tua dalam Optimalisasi Tumbuh Kembang Anak untuk Membangun Karakter Jujur. Hlm. 34–47.

<sup>24</sup> Hafidz dan Rachmi Diana, N. dan R. 2021. Mengasah Kecerdasan Spiritual Melalui Aktivitas Berdoapada Anak Usia Dini. *Jurnal Ideass*, Hlm. 7.

mendengarkan. Mereka menginginkannya belajar menjadi kreatif, interaktif, dan menyenangkan. Generasi Y memiliki karakteristik unik yang mempengaruhi belajar dengan cara yang positif dan negatif. Untuk memastikan kesuksesan, pendidik perlu memahami bahwa Generasi Y tidak dapat dipaksakan menjadi generasi masa lalu. Di Malaysia, Generasi Y merupakan sekitar 40% dari angkatan kerja, dan saat ini jumlahnya kurang dari 30 tahun. Generasi Y tidak hanya kooperatif, tetapi juga optimis tentang masa depan dibandingkan generasi sebelumnya yaitu rekan kerja Baby Boomer dan Generasi X. Para penulis ini mengklaim bahwa Karyawan Generasi Y percaya diri, berpikiran sipil, cepat belajar, tidak menyukai jadwal kerja yang tidak fleksibel dan kebijakan dan prosedur kaku yang mengendalikan mereka. Menurut Md. Aminul Islam, Teh Wee Cheong, Dayang Hasliza dan Hazry Desa, generasi Y lebih suka bekerja lama dan melihat ini sebagai hal yang penting untuk bisa maju.<sup>25</sup>

Salah satu fenomena penting proses globalisasi telah melahirkan generasi *gadget*, istilah yang digunakan untuk menandai munculnya generasi millennial. Generasi millennial saat ini (pada tahun 2023) adalah mereka yang berusia 23-43 tahun. Mereka yang kini berperan sebagai mahasiswa, *early jobber*, dan orang tua muda. Millennial lahir antara tahun 1986-2000. *Gadget* sebenarnya lebih pas diartikan dengan peralatan, sehingga generasi *gadget* dimaksudkan dengan generasi yang dalam kehidupannya selalu bersinggungan dengan yang namanya peralatan yang mengandung unsur teknologi informasi. Jadi, seolah-olah berbagai peralatan tersebut telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan mereka. Tersambunganya *gadget* dengan internet, menghasilkan koneksi masyarakat satu sama lain sampai pada lintas daerah, negara, bahkan benua. Terkoneksi dalam hal ini artinya dapat melakukan percakapan, mencari, bahkan menyebarkan informasi berupa tulisan (chat), lisan (telepon), hingga *video call*. Dengan demikian, perkembangan ICT telah

---

<sup>25</sup> Hafidz dan Rachmi Diana, N. dan R. 2021. Mengasah Kecerdasan Spiritual Melalui Aktivitas Berdoapada Anak Usia Dini. *Jurnal Ideass*, Hlm. 9.

mengaburkan batas-batas geografis.<sup>26</sup> Mc Luhan menyebutnya sebagai *global village*, sebab manusia dapat menjelajah wilayah yang jauh meskipun hanya duduk di sebuah ruangan yang terbatas. Pada konteks ini pula, batas waktu juga menjadi tidak berarti. Hal itu juga disinggung oleh Paul Virillio dengan teori Dromologi. Menurutnya teknologi telah menghancurkan batas-batas ruang dan waktu atau kecepatan.<sup>27</sup>

Generasi Y dikenal dengan sebutan generasi millennial atau millenium. Ungkapan generasi Y mulai dipakai pada editorial koran besar Amerika Serikat pada Agustus 1993. Generasi ini banyak menggunakan teknologi komunikasi instan seperti *email*, *SMS*, *instant messaging* dan media sosial seperti *facebook* dan *twitter*, dengan kata lain generasi Y adalah generasi yang tumbuh pada era *internet booming*. Lebih lanjut Lyons mengungkapkan ciri-ciri dari generasi Y adalah karakteristik masing-masing individu berbeda, tergantung dimana ia dibesarkan, strata ekonomi, dan sosial keluarganya, pola komunikasinya sangat terbuka dibanding generasi-generasi sebelumnya, pemakai media sosial yang fanatik dan kehidupannya sangat terpengaruh dengan perkembangan teknologi, lebih terbuka dengan pandangan politik dan ekonomi, sehingga mereka terlihat sangat reaktif terhadap perubahan lingkungan yang terjadi disekelilingnya, memiliki perhatian yang lebih terhadap kekayaan.<sup>28</sup>

Manusia dikelompokkan ke dalam beberapa tahapan generasi berdasarkan waktu kelahirannya. Menurut Nurhasanah & Richardus, generasi yang lahir pada tahun 1946 – 1964 disebut dengan Baby Boomers. Sementara itu, generasi yang lahir pada tahun 1965-1979 disebut generasi X (Slacker atau Xers). Generasi Y adalah generasi yang lahir tahun 1986 – 2000. Generasi yang lahir setelah era milenial disebut generasi Z. Generasi Z dimulai dari kelahiran tahun di atas 2000 sampai akhirnya tiba lahirnya generasi Alpha

---

<sup>26</sup> Insania, J. S. 2019. Peran Pola Asuh Orangtua di Era Digital. 7(1), Hlm. 20–34.

<sup>27</sup> Handoko, Wahyuda Dwi. 2022. Gaya Pengasuhan Anak Usia Dini pada Suku Dayak Dusun Laek Desa Bengkulu. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2). Hlm. 728-737.

<sup>28</sup> Jahja, Y. 2011. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Prenandamedia Group. Hlm. 38-49.

yang lahir pada tahun 2010. Lie dkk. menyatakan bahwa bayi Alpha lahir dari orang tua Y dan menjadi adik generasi Z. Generasi pertama Alpha lahir ketika korporasi *Apple* meluncurkan produk *Ipad*, *Instagram*, dan *App* pada tahun 2010. Generasi terakhir Alpha akan lahir pada 2024. Sebutan lain mereka *screenagers* karena layar telah di hadapan mereka pada usia yang sangat dini. Sementara itu menurut Lithaetr dkk, generasi Alpha adalah anak dari generasi milenial. Maka dari itu generasi Alpha juga akan dikenal dengan sebutan “anak-anak millennium.”

Dari penjelasan di atas dapat dikatakan bahwa generasi Alpha lahir setelah generasi Z di masa teknologi informasi semakin maju yang ditandai dengan lahirnya korporasi *Apple* dan anak-anak tersebut sudah dapat menikmati kecanggihan layar pintar dalam kehidupannya sejak usia sangat dini. Oleh karena itu para orang tua yang memiliki anak generasi Alpha harus juga menguasai dan memiliki keterampilan menggunakan berbagai kecanggihan layar pintar dengan berbagai fitur aplikasi di dalamnya. Dengan kecanggihan teknologi yang ada saat ini tentu pola asuh anak akan berubah sesuai zamannya karena karakter yang dimiliki generasi Alpha berbeda dengan karakter-karakter generasi sebelumnya. Sesuai dengan yang dikatakan Fadlurahman dkk. bahwa perkembangan anak (generasi Alpha) di era 4.0, akan merubah cara pandang dan pola hidup masyarakat yang semula konvensional menjadi inkonvensional. Terlebih pertumbuhan teknologi, mau tidak mau masyarakat dituntut untuk berevolusi.<sup>29</sup>

Generasi Alpha akan menghadapi berbagai rintangan dalam menjalani kehidupan ini dikarenakan kemajuan teknologi yang tidak dapat dihindari dari berbagai dampaknya. Namun rintangan tersebut dapat menjadi peluang dan juga sebagai tantangan bagi mereka. Dengan demikian sebagai orang tua harus menanamkan nilai-nilai karakter pada anak-anak generasi Alpha sejak usia masih dini karena dengan menanamkan pendidikan karakter pada anak-anak

---

<sup>29</sup> Mardiana, N. S. 2020. Pengaruh Pola Asuh Otoriter Orang Tua terhadap Interaksi Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 20(1). Hlm. 22.

diharapkan dapat menjadi bekal dalam menghadapi peluang dan tantangan tersebut. Terlebih kita sedang menghadapi wabah Covid-19 sehingga anak-anak memiliki banyak waktu di rumah, baik waktu belajar, bermain dan juga membantu pekerjaan orang tua di rumah.<sup>30</sup> Dengan banyaknya waktu kebersamaan anak-anak dan orang tua di rumah diharapkan hubungan mereka semakin hangat dan dekat, namun tidak demikian yang terjadi di lapangan.

Banyak orang tua yang berpikir dan mengeluh karena waktu belajar mereka saat ini diadakan di rumah (*school from home*). Situasi seperti ini bagi sebagian orang tua membuat tidak nyaman karena mereka harus membantu menyelesaikan tugas-tugas belajar anaknya, bahkan anak-anak menyerahkan tugas-tugas belajar mereka kepada orang tuanya. Bagi sebagian anak menggunakan media *smartphone* tidak memberikan solusi dalam melakukan pembelajaran, khususnya bagi anak-anak generasi Alpha. Mereka cenderung menggunakan media tersebut untuk memberinya kesenangan serta kepuasan akan kebutuhan hiburan mereka misalnya menggunakan *tiktok*, menonton *youtube*, bermain *game online* dan mengesampingkan tujuan awal menggunakan media belajar tersebut karena mereka sudah tidak dapat dipisahkan dari teknologi.<sup>31</sup>

Putra mengatakan bahwa generasi Alpha, generasi yang lahir dari generasi sebelumnya, yakni generasi millennial dan lahir di atas tahun 2000. Generasi milenial ini generasi yang memiliki ciri khas, generasi melek digital, yakni generasi yang sangat dekat dengan teknologi gawai yang mereka hadapi dan mereka gunakan sudah menjadi bagian dari hidup mereka sepenuhnya. Dengan kata lain mereka akan mudah menguasai teknologi digital dan mereka tidak dapat dipisahkan.<sup>32</sup> Orang tua pun banyak yang membiarkan keadaan seperti ini terjadi dengan banyak alasan, sehingga berdampak negatif pada

---

<sup>30</sup> Mashar, R. 2015. *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya*. Jakarta: Kencana, Hlm. 39-49.

<sup>31</sup> Mulyani, N. 2018. *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*. Penerbit Gava Media. Hlm. 89-99.

<sup>32</sup> Murtopo, B. A. 2017. Pendidikan Anak Di Era Digital. *Cakrawala: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam dan Studi Sosial*, 1(2), Hlm. 1-14.

kehidupan sehari-hari mereka, seperti sikap malas untuk berkomunikasi dengan orang tua dan juga orang-orang di sekitar rumahnya, malas mengerjakan tugas apapun, dan juga menjadi pemarah. Jika terus diabaikan, keadaan seperti ini akan terus berlanjut dan memberikan pengaruh yang luar biasa buruknya terhadap masa depan anak-anak. Sesuai dengan fenomena yang terjadi di lapangan maka dapat dikatakan bahwa anak-anak generasi

Alpha memiliki ciri-ciri karakter yang berbeda dengan karakter generasi sebelumnya. Adapun ciri-ciri tersebut antara lain:<sup>33</sup>

1. Sebagaimana dikatakan oleh Santosa, anak generasi Alpha cenderung praktis dan berperilaku instan. Anak-anak generasi Alpha menyukai pemecahan masalah yang praktis. Mereka enggan meluangkan proses panjang mencermati suatu masalah. Hal ini disebabkan anak-anak ini lahir dalam dunia yang serba instan. Dimulai dari bangun tidur, makan, ke sekolah, belajar, semua serba instan. Sebaiknya orang tua perlu mendidik anak tentang konsep proses daya tahan, dan komitmen dalam menyelesaikan tugas.
2. Cinta kebebasan dan perilaku yang berubah. Perjalanan waktu dulu sampai sekarang pastinya membawa banyak perbedaan, salah satunya perilaku anak yang mengalami perubahan setiap generasinya. Sering terdengar perbincangan di sekitar yang menyebutkan kalau generasi sekarang berbeda dengan generasi terdahulu.
3. Percaya diri. Anak generasi ini juga terlahir dengan percaya diri yang tinggi. Ini merupakan sikap yang sangat positif. Namun anak-anak ini juga harus tahu bahwa apabila ingin sukses, rasa percaya diri juga harus diimbangi dengan kompetensi diri. Sebagai orang tua berikanlah lingkungan yang kondusif untuk anak agar kepercayaan diri dan kompetensi anak bisa tumbuh subur. Namun orang tua juga perlu perlahan

---

<sup>33</sup> Ndari, S. S. dkk. 2018. Metode Perkembangan Sosial Emosi Anak Usia Dini. *Jurnal Edu Publisher* 1(3), Hlm. 543-574.

melepasnya agar mengembangkan kompetensinya secara mandiri. Anak-anak akan mulai percaya diri melangkah tanpa pendampingan orang tua.

4. Keinginan besar untuk mendapatkan pengakuan. Semua orang butuh pengakuan atas usaha kerasnya. Terlebih generasi ini cenderung ingin mendapatkan *reward*, seperti pujian, hadiah, ataupun penghargaan.
5. Jauh dari buku dan majalah. Hal ini disebabkan ditelusuri melalui *Google*, terbukalah jendela dunia yang berisi segala informasi dan gambar yang berkaitan dengan topik tersebut. Buku dan majalah fisik juga telah tergantikan dengan adanya buku elektronik atau *e-book*.
6. Terbiasa dengan digital dan teknologi informasi. Generasi ini mahir dalam menggunakan segala macam *gadget* yang ada, dan menggunakan teknologi dalam keseluruhan aspek serta fungsi sehari-hari anak-anak ini lebih memilih berkomunikasi melalui dunia maya, media sosial daripada menghabiskan waktu bertatap muka dengan orang lain.
7. Tantangan untuk orang tua. Tantangan terbesar orang tua dan pendidik adalah saat kita tidak dapat menyediakan informasi yang cukup untuk anak. Generasi inipun lebih suka mencari jawaban melalui internet daripada orang tuanya.<sup>34</sup>

Mc Crindle menyebutkan bahwa sebanyak 2,5 juta anak generasi Alpha lahir di dunia setiap minggunya. Menurutnya, gen A merupakan generasi yang paling akrab dengan internet sepanjang masa. Mc Crindle juga memprediksi bahwa generasi Alpha tidak lepas dari *gadget*, kurang bersosialisasi, kurang daya kreativitas, dan juga bersikap individualis. Generasi Alpha menginginkan hal-hal yang instan dan kurang menghargai proses. Keasyikan mereka dengan *gadget* membuat mereka teralienasi secara sosial. Selain itu, koran Tribun Jambi merangkum karakteristik generasi Alpha, sebagai berikut.

---

<sup>34</sup> Nurmalitasari, F. 2015. Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah. *Buletin Psikologi*, 23(2), Hlm. 103.

1. Mereka dominan, dan suka mengatur. Anak Alpha merasa nyaman ketika menjadi orang yang memerintah. Anak-anak lainnya mirip induk ayam, senang mengurus orang lain, khususnya yang lemah. Hanya saja mereka juga terdorong untuk menunjukkan dominasi dengan mengeksploitasi kelemahan orang lain. Hal ini sebagai manifestasi mereka untuk menjadi yang pertama, terbaik, atau dikenal. Namun, tidak berarti mereka suka mem-*bully*.
2. Mereka tak suka berbagi. Anak-anak generasi Alpha terlihat enggan berbagi. Mereka menekankan pentingnya kepemilikan pribadi. Mereka mungkin akan tak mampu lagi mengatakan, "Ini buat kamu", dan akan lebih sering mengatakan, "Ini punyaku! Semua punyaku!"
3. Mereka tidak mau mengikuti aturan. Mama ingin mereka mewarnai gambar dengan rapi. Mereka pasti akan mematahkan crayonnya. Ketika mama ingin mereka memakai popok, bedong, jaket, atau mendudukkan mereka di kursi makan atau car seat, mereka selalu punya cara untuk meloloskan diri.
4. Teknologi menjadi bagian dari hidup mereka, dan tidak akan mengetahui dunia tanpa jejaring sosial. Anak Alpha sudah berkenalan dengan *smartphone* sejak bayi, dan tidak memandangnya sebagai sebuah alat. Teknologi akan terintegrasi begitu saja dalam hidup mereka. Mereka begitu mudah mengoperasikan *smartphone* yang bagi orang tuanya terlihat rumit, dan lebih menyukainya ketimbang laptop atau komputer desktop. Mereka juga tertarik pada aplikasi yang menarik secara visual dan mudah digunakan, dan berharap semuanya dibuat sesuai kebutuhan mereka.<sup>35</sup>

Secara sosial, menurut Dr. Neil Aldrin, M.Si, psikolog, generasi Alpha cenderung bersikap lebih pragmatis materialistik, karena dibesarkan di era kemajuan teknologi. Mereka juga berpikir dengan sangat praktis, kurang

---

<sup>35</sup>Alfirda Dewi Nugraheni. 2019. Penguatan Pendidikan Bagi Generasi Alfa Melalui Pembelajaran Sistem Berbasis Loose Parts pada PAUD. *Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran*, Hlm. 512-518.

memerhatikan nilai-nilai, dan secara umum lebih egois dibanding generasi-generasi sebelumnya. Kemajuan teknologi yang pesat ini pun ke depannya pasti akan mempengaruhi mereka, mulai dari gaya belajar, materi yang dipelajari di sekolah, sampai dengan pergaulan mereka sehari-hari. Dari semua yang mereka dapatkan tadi, akan membuat generasi Alpha ini menjadi lebih cerdas dibandingkan generasi-generasi sebelumnya. Seperti yang diungkapkan *Professor of demography and director of the Australian demographic and social research institute*, Peter MC Donald. “tentunya generasi Alpha akan lebih pintar. Karena akses mereka terhadap informasi sangat besar, dibandingkan dengan masa lalu.” Mendidik generasi Alpha atau menjadi orang tua dari generasi yang sangat akrab dengan teknologi dan generasi yang paling cerdas bukan berarti hal yang mudah.<sup>36</sup>

#### **B. Parenting Style oleh Generasi Y**

Secara bahasa *parenting* berasal dari bahasa Inggris, berasal dari kata *parent* yang berarti orang tua. Sedangkan dalam kamus *oxford*, *parenting* adalah *the process of caring for your child or children*. Martin Davies memberikan penjelasan mengenai *parenting* yaitu *process of promoting and supporting the physical, emotional, sosial, and intellectual development of a child from infancy to adulthood*. Takdir Ilahi, dalam buku “Quantum Parenting” ia memaknai *parenting* dengan sebuah proses memanfaatkan keterampilan mengasuh anak yang dilandasi oleh aturan-aturan yang agung dan mulia. *Parenting style* atau gaya asuh merupakan bagian dari proses pemeliharaan anak dengan menggunakan teknik dan metode yang menitikberatkan pada kasih sayang dan ketulusan cinta yang mendalam dari orang tua. Hassan Syamsi Basya menyatakan bahwa mendidik anak membutuhkan seni dan metode khusus. Pendidikan anak bukanlah proses biasa yang akan diketahui dan dikuasai seiring perjalanan waktu, namun akan

---

<sup>36</sup> Mashar, R. 2015. *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya*. Kencana. Hlm. 35-46.

selalu berproses dan berlanjut. Oleh karena itu tidak semua orang tua dapat melakukan tugasnya mendidik anak dengan baik.<sup>37</sup>

Menurut Candra dalam kutipan Brooks, pengasuhan anak adalah suatu proses. interaksi yang berlangsung. secara terus menerus yang tidak hanya dipengaruhi anak tetapi dipengaruhi orang tua.<sup>38</sup> Menurut Humaini, gaya. pengasuhan orang tua merupakan salah satu pendidikan yang anak dapatkan secara informal, pendidikan yang orang tua berikan kepada anak sejak anak memasuki usia dini. seperti mengajari untuk berbicara,. berjalan serta membedakan mana yang baik. atau yang buruk.. Gaya pengasuhan juga mempengaruhi karakter,. cara berpikir,. bersikap juga kecerdasan mereka.<sup>39</sup>

Perjalanan waktu dari zaman dahulu sampai sekarang membawa banyak perbedaan. Antara lain perilaku anak yang mengalami perubahan di setiap generasinya. Sering kita mendengar orang-orang menyebutkan jika generasi anak-anak zaman sekarang berbeda perilakunya dengan generasi dahulu. Maka dari itu, sering terdengar orang tua itu membanding-bandingkan perilaku generasi sekarang dengan perilaku orang tua di usia yang sama dahulu.<sup>40</sup> Tiap generasi membawa karakteristik demografik yang berbeda dengan generasi sebelumnya ataupun setelahnya. Perbedaan itu antara lain perbedaan kepercayaan, keyakinan, karir, keseimbangan kerja, keluarga, peran gender, dan lingkungan pekerjaan. Kita sekarang sering mendengar istilah-istilah baru tentang generasi, ada generasi Baby Boomers, generasi X, generasi Y, generasi X, dan generasi Alpha.<sup>41</sup>

---

<sup>37</sup> Hill, N. E., and Taylor, L. C. 2004. Parent-school involvement and children's academic achievement: Pragmatics and issues. *Curr. Direct. Psychol. Sci.* 13, Hlm. 161–164.

<sup>38</sup> Candra, Ariyanti Novelia, dkk., 2017. Gaya Pengasuhan Orang Tua pada Anak usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak.* 3(2). Hlm. 2580-9504.

<sup>39</sup> Humaini, Ferry dan Arini Safitri. 2021. Hubungan Gaya Pengasuhan Orang Tua dengan Prestasi Belajar Anak. *Jurnal Studi Keislaman.* 2(2). Hlm. 2747-1152.

<sup>40</sup> Ratuliu, Mona. 2018. *Digital Parentthink (Tips Mengasuh Kids Zaman Now)*. Jakarta: Noura. Hlm. 110-115.

<sup>41</sup> Nuryatmawati, Azizah Muthi, & Fauziah, P. 2020. Pengaruh Pola Asuh Permisif Terhadap Kemandirian Anak Usia Dini. *Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini,* 6(2599-042X). Hlm. 81–92.

Setiap populasi generasi muncul umumnya pada kurun waktu setiap 15-18 tahun. Setelah masa generasi Baby Boomers selesai, muncul generasi X yang lahir antara 1965-1980. Pada tahun-tahun ini komputer sudah mulai ada. Tetapi, dalam penggunaannya masih terlalu sulit. Sehingga banyak orang malas untuk memakai komputer. Orang justru lebih menyukai mesin ketik ketika mereka ingin mengetik dokumen.<sup>42</sup> Begitupun juga mereka dalam kegiatan menghitung. Seiring berjalannya waktu, berbagai inovasi teknologi terus bermunculan. Contoh, dahulu TV belum ada *remote control*nya, bahkan masih banyak yang belum memiliki televisi berwarna. Kemudian lanjut, ke generasi Y yang merupakan populasi generasi yang lahir antara tahun 1986-1996. Pada era generasi ini komputer sudah semakin menjamur atau tidak banyak digunakan. Karena muncul berbagai alat teknologi seperti; *video game, pager, handphone, smartphone, hingga gadget*. Selain itu, mereka juga mulai menikmati internet sehingga dapat mengakses informasi dengan lebih cepat. Hal inilah yang menjadikan generasi Y mempunyai ide-ide kreatif yang visioner dan inovatif. Mereka juga berpikiran terbuka dan mampu *multitasking*.<sup>43</sup>

Generasi Y yang dikenal dengan generasi milenial umumnya mengikuti perkembangan mode, suka makan di restoran, pergi ke mall, hingga menghabiskan uang untuk liburan. Tetapi generasi ini masih suka bertatap muka dalam berkomunikasi.<sup>44</sup> Zaman terus berganti dan keadaan terus berubah. Kehidupan 10 tahun yang lalu dengan sekarang sudah sangat berbeda apalagi 20, 30 tahun yang lalu. Setiap hari ada saja hal baru yang membuat kita tidak boleh berhenti belajar. Jika melihat tren dunia yang terjadi sekarang, salah satu tantangan kita sebagai orang tua adalah membentuk anak yang tangguh sehingga mereka bisa *survive* di tengah banyaknya persaingan di

---

<sup>42</sup> Palupi, Y. 2015. Digital Parenting Sebagai Wahana Terapi Untuk Menyeimbangkan Dunia Digital Dengan Dunia Nyata Bagi Anak. *Seminar Nasional Universitas PGRI Yogyakarta*. Hlm. 47-50.

<sup>43</sup> Mardiana, N. S. 2020. Pengaruh Pola Asuh Otoriter Orang Tua terhadap Interaksi Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 20(1), Hlm. 22.

<sup>44</sup> Ratuliu, Mona. 2018. *Digital Parentthink (Tips Mengasuh Kids Zaman Now)*. Jakarta: Noura. Hlm. 76-79.

masa mendatang. Karena semakin banyaknya *role model* yang bisa dilihat anak melalui televisi, internet, diantaranya melalui media sosial.<sup>45</sup>

Tugas orang tua adalah membimbing anak untuk memberikan definisi sukses yang positif. Kesuksesan itu bisa dicapai apabila mau berusaha. Orang tua membantu anak untuk membuat *goal* atau cita-cita dengan jelas dan membuat rencana yang harus dilakukan untuk bisa mewujudkannya. Selain itu, juga mengajarkan anak untuk bisa mengatur keuangan agar tidak besar pengeluaran daripada pendapatan akibat mengikuti gaya hidup yang beredar di media sosial.<sup>46</sup> Selain itu, orang tua juga perlu tahu informasi terkini dalam era digital juga mengenai tren anak sekarang. Jangan sampai orang tua tidak tahu informasi sedikitpun tentang topik yang dibicarakan anak. Orang tua tidak meninggalkan anak-anak terlalu lama dengan rasa penasarannya terhadap topik tertentu. Tidak meninggalkan anak untuk mencari jawaban sendiri. Hal ini penting agar orang tua tetap menjadi andalan anak untuk membimbingnya disaat dia tidak memiliki jawaban atas pertanyaan-pertanyaannya. Seperti saat anak belum siap secara mental untuk menerima informasi yang tidak sesuai dengan usianya. Misalnya, melihat konten pornografi pada usia dini. Hal itu akan menimbulkan efek negatif terhadap pemikiran anak.<sup>47</sup>

Metode pendidikan yang sangat berpengaruh dalam pembentukan anak menurut Dr. Abdullah Nashih 'Ulwan dalam bukunya "Tarbiyatul Aulad Fil Islam menyebutkan ada lima perkara yaitu:

1. Mendidik dengan Keteladanan

Keteladanan dalam pendidikan adalah cara yang paling efektif dan berhasil dalam mempersiapkan anak dari segi akhlak, membentuk mental

---

<sup>45</sup> Daradjat, Zakiah. 2001. Pendidikan Islam dalam Keluarga dan Sekolah. Jakarta: CV Ruhama. Hlm. 124-154.

<sup>46</sup> Palupi, Y. 2015. Digital Parenting Sebagai Wahana Terapi Untuk Menyeimbangkan Dunia Digital Dengan Dunia Nyata Bagi Anak. *Seminar Nasional Universitas PGRI Yogyakarta*, Hlm. 47-50.

<sup>47</sup> Alfirda Dewi Nugraheni. 2019. Penguatan Pendidikan Bagi Generasi Alfa Melalui Pembelajaran Sistem Berbasis Loose Parts pada PAUD. *Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran*, Hlm. 512-518.

dan sosialnya. Hal itu dikarenakan pendidik adalah panutan atau idola dalam pandangan anak dan contoh yang baik di mata mereka. Anak akan mengikuti tingkah laku pendidiknya, meniru akhlaknya, baik disadari maupun tidak. Bahkan semua bentuk perkataan dan perbuatan pendidik akan terpatritasi dalam diri anak dan menjadi bagian dari persepsinya, diketahui ataupun tidak.

## 2. Mendidik dengan Kebiasaan

Sudah dipastikan bahwa lingkungan yang baik memiliki pengaruh sangat besar dalam pendidikan seorang muslim untuk membentuk keshalihan dan ketakwaannya, dan pembentukan pribadinya yang beriman, berakidah dan berakhlak mulia. Ketika anak mendapatkan pendidikan yang baik dari kedua orang tuanya dan guru-gurunya dan mendapatkan lingkungan yang kondusif dari temannya yang shalih, maka anak akan terdidik dalam akhlak yang mulia, keimanan, ketakwaan, serta terbiasa dengan setiap etika yang luhur dan mulia.

Ketika kemampuan anak dan fitrahnya dalam menerima instruksi dan pembiasaan lebih besar dibandingkan usia atau fase lainnya, maka pendidik baik itu orang tua maupun guru harus mengonsentrasikan untuk memberi instruksi kebaikan kepada anak dan membiasakannya sejak ia mulai memahami kehidupan. Menurut Imam Al-Ghazali, “ Anak adalah amanah bagi orang tuanya. Hatinya yang suci adalah substansi yang berharga. Jika ia dibiasakan dengan kebaikan, ia akan tumbuh dalam kebaikan dan bahagia di dunia dan di akhirat.

## 3. Mendidik dengan Nasihat

Metode pendidikan yang efektif dalam membentuk keimanan anak, akhlak, mental, dan sosialnya, adalah metode mendidik dengan nasihat. Hal ini disebabkan nasihat memiliki pengaruh yang besar untuk membuat anak mengerti tentang hakikat sesuatu dan memberinya kesadaran tentang prinsip-prinsip Islam. Sehingga tidak heran kalau Al-Qur'an menggunakan

manhaj ini untuk mengajak bicara kepada setiap jiwa, serta mengulang-ulangnya pada banyak ayat.

Tentu sudah pasti anak akan lebih mudah terpengaruh oleh nasihat dan lebih cepat menerima peringatan. Maka dari itu, para pendidik haruslah memahami masalah ini dan menggunakan manhaj Al-Qur'an dalam memberikan nasihat dan bimbingan dalam proses mempersiapkan anak-anak mereka (sebelum mencapai usia remaja) keimanannya, akhlak, serta membentuk mental dan sosialnya. Jika mereka menginginkan kebaikan, kesempurnaan, kematangan akhlak, akal dan emosinya untuk anak-anak mereka.

#### 4. Mendidik dengan Perhatian atau Pengawasan

Maksud dari pendidikan dengan perhatian adalah mengikuti perkembangan anak dan mengawasinya dalam pembentukan akidah, akhlak, mental dan sosialnya. Begitu juga dengan terus mengecek keadaannya dalam pendidikan fisik dan intelektualnya. Tidak diragukan bahwa mendidik dengan cara ini dianggap sebagai salah satu dari asas yang kuat dalam membentuk manusia yang seimbang, yaitu yang memberikan semua haknya sesuai dengan porsinya masing-masing, yang sanggup mengemban semua tanggung jawab yang harus dipikunya, yang melakukan semua kewajibannya dan yang terbentuk menjadi muslim hakiki sebagai batu pertama untuk membangun fondasi Islam yang kokoh.

#### 5. Mendidik dengan Hukuman

Hukuman yang diterapkan pendidik di rumah atau di sekolah, tentu berbeda secara kuantitas, kualitas dan caranya dengan hukuman yang diterapkan negara kepada masyarakat. Pendidik atau orang tua harus menjadi seorang yang bijak dalam menggunakan hukuman yang sesuai dengan tingkat kecerdasan, anak, pengetahuan dan wataknya. Maksud dari

hukuman adalah akan memberi pelajaran yang lebih berpengaruh dan nasihat yang lebih kuat.<sup>48</sup>

Seorang ahli psikologi dari Amerika bernama Urie Bronfenbrenner (1917-2005) merumuskan teori ekologi dalam psikologi perkembangan untuk menjelaskan bagaimana kualitas yang diwarisi oleh seorang anak dan lingkungan tempatnya berinteraksi dapat mempengaruhi bagaimana tumbuh kembang anak. Melalui teori ekologinya tersebut, Bronfenbrenner menekankan pentingnya untuk mempelajari seorang anak dalam konteks lingkungan yang beragam yang juga dikenal dengan istilah sistem ekologi dalam usaha untuk memahami proses perkembangannya.

Teori ekologi yang merupakan salah satu dari teori psikologi perkembangan berpendapat bahwa kita akan menghadapi berbagai lingkungan yang berbeda di sepanjang rentang usia kita yang dapat mempengaruhi perilaku kita dalam berbagai segi. Bronfenbrenner membagi beberapa aspek teori ekologi dalam psikologi perkembangan yang dapat mempengaruhi perkembangan anak yaitu:<sup>49</sup>

#### 1. Mikrosistem

Lingkungan mikrosistem adalah lingkungan yang paling kecil dan langsung dihadapi anak, yaitu lingkungan dimana ia hidup dan bertemu dengan orang-orang yang berinteraksi secara langsung. Mikrosistem mencakup rumah, sekolah atau penitipan anak, kelompok teman sebaya atau lingkungan komunitas dari sang anak. Interaksi di dalam mikrosistem biasanya melibatkan keterlibatan pribadi dengan keluarga, teman sekelas, guru, pengasuh yang memberi pengaruh kepada anak.

Bagaimana cara orang-orang dalam lingkungan tersebut berinteraksi dengan anak akan mempengaruhi bagaimana anak tersebut tumbuh. Begitu pula cara anak bereaksi terhadap orang-orang dalam mikrosistem akan mempengaruhi bagaimana mereka memperlakukan

---

<sup>48</sup> Ulwan, Abdullah Nashih. 2020. *Tarbiyatul Aulad Fil Islam* (Pendidikan Anak dalam Islam). Sukoharjo: Insan kamil Solo. Hlm. 516-621.

<sup>49</sup> Jatmiko, Agus. 2016. *Pendidikan Berwawasan Ekologi*. *Jurnal Pendidikan Islam: Al-Tadzkiyyah*, Vol. 7. Hlm. 45-60

anak tersebut. Pengaruh mikrosistem terhadap tumbuh kembang anak berupa teori ekologi dalam psikologi perkembangan bisa dilihat juga dari contoh-contoh macam pola asuh anak menurut psikologi yang sering diterapkan oleh orang tua:

a. Pola Otoriter

Gaya pengasuhan yang membatasi dan menggunakan hukuman untuk menuntut anak agar mengikuti perintah-perintah orang tua. Orang tua menetapkan batas-batas yang tegas tanpa memberi kesempatan anak untuk mengeluarkan pendapat. Pola pengasuhan ini dihubungkan dengan ketidak mampuan anak-anak untuk bergaul secara sosial.

b. Pola Otoritatif

Pola ini mendorong anak agar belajar mandiri dengan masih menetapkan batas-batas yang diberikan orang tua, sehingga tindakan-tindakan anak masih terkendali. Pola ini memungkinkan musyawarah secara verbal dan ekstensif, adanya kehangatan dan pertunjukan kasih sayang dari orang tua ke anak. Pola pengasuhan ini dihubungkan dengan kemampuan anak-anak untuk berfungsi secara sosial.

c. Pola Permisif

Terbagi menjadi dua yaitu permisif indifferent dimana orang tua tidak terlibat dalam kehidupan anak sehingga anak menjadi inkompeten secara sosial dan kekurangan kendali diri. Sedangkan pola permisif indulgent dimana orang tua terlibat dalam kehidupan anak melalui pemanjaan dengan sedikit batasan atau kendali terhadap tingkah laku anak, sehingga anak menjadi inkompeten secara sosial dan juga kurang dapat mengendalikan diri.

2. Mesosistem

Mesosistem meliputi interaksi antar mikrosistem yang berbeda dimana seorang anak berada. Pada intinya mesosistem adalah suatu sistem yang terbentuk dari mikrosistem dan melibatkan hubungan antara rumah dan sekolah, teman sebaya dan keluarga atau antara keluarga dan sekolah

dalam psikologi perkembangan. Bermain dengan teman sebaya dengan relasi yang baik dapat mengurangi tekanan pada anak, meningkatkan perkembangan secara kognitif, dan lain sebagainya. Contoh lain, ketika seorang anak diabaikan orang tuanya, ia mungkin akan mengalami kemungkinan kecil untuk mengembangkan perilaku yang positif terhadap gurunya, merasa canggung dengan teman sekelasnya dan menarik diri dari pergaulan.

### 3. Eksosistem

Eksosistem berkaitan dengan hubungan yang mungkin terjadi antara dua atau lebih setting lingkungan, salah satunya kemungkinan bukan lingkungan yang melibatkan seorang anak namun tetap mempengaruhinya walau bagaimanapun. Orang lain atau tempat lain yang tidak berinteraksi secara langsung dengan anak namun tetap dapat mempunyai pengaruh kepada anak meliputi ekosistem tersebut. Ketahuilah juga mengenai psikologi lingkungan, teori dalam psikologi lingkungan, dan faktor situasional dalam psikologi komunikasi. Misalnya lingkungan tempat kerja orang tua, lingkungan rumah yang lebih luas dan keluarga besar. Contohnya, seorang ayah yang kerap mengalami kesulitan di tempat kerja bisa saja melampiaskan hal tersebut kepada sang anak di rumah dan memperlakukan anak dengan buruk. Ibu bekerja yang menitipkan anak kepada *babysitter* atau pengasuh, terlalu banyak menonton televisi dengan tayangan yang penuh kekerasan, dan lainnya.

### 4. Makrosistem

Lingkungan yang paling besar dan jauh dari orang-orang dan tempat yang masih dapat memberikan pengaruh signifikan pada anak adalah makrosistem. Lingkungan ini tersusun akan pola budaya dan nilai-nilai sang anak, khususnya keyakinan dan ide dominan anak sebagaimana sistem politik dan ekonomi. Konteks budaya akan melebarkan status sosial dan ekonomi dari seseorang atau keluarganya, etnis atau ras. Misalnya, anak-anak di daerah perang akan mengalami perkembangan yang berbeda daripada anak yang tumbuh di masyarakat yang damai dan

sejahtera. Orang yang dilahirkan di keluarga miskin akan harus bekerja keras setiap harinya melebihi orang – orang lain. Anggaran pendidikan yang dikurangi oleh pemerintah juga dapat mempengaruhi perkembangan anak, juga anak yang hidup di daerah yang masih tradisional, dan lain sebagainya.

#### 5. Chronosistem

Chronosistem memberikan kegunaan dari dimensi waktu yang mempertunjukkan pengaruh akan perubahan dan kontinuitas dalam lingkungan seorang anak. Chronosistem bisa berupa perubahan, transisi dan tingkatan dalam struktur keluarga, alamat, status pekerjaan orang tua, perubahan sosial dalam masyarakat seperti ekonomi dan perang. Mungkin juga melibatkan konteks sosial budaya yang dapat mempengaruhi seseorang. Contoh klasiknya adalah perceraian sebagai perubahan hidup yang besar mungkin saja akan mempengaruhi tidak saja hubungan dari pasangan tersebut akan tetapi juga perilaku anak-anak mereka. Menurut penelitian secara umum, anak-anak mendapat pengaruh secara negatif pada tahun pertama setelah perceraian. Contoh lain adalah penggunaan teknologi tinggi oleh anak untuk bermain game, menjelajah internet dan lain sebagainya.

Adapun sebagai konstruksi dari teori-teori tersebut, setiap sistem mengandung peraturan, norma, dan peran yang akan membentuk perkembangan psikologis seseorang. Contohnya, keluarga yang tinggal di pemukiman tengah kota akan menghadapi banyak tantangan dibanding keluarga yang tinggal di komunitas terbatas seperti kejahatan atau kemiskinan. Semakin canggihnya teknologi di masa kini. Misalnya zaman sekolah dulu, mengerjakan tugas atau PR modalnya hanya buku tulis, bolpoin atau pensil. Sedangkan zaman sekarang, bapak ibu guru sering memberikan tugas sekolah yang harus dikumpulkan dalam bentuk *print out* atau dikirim melalui surel dan materinya terkadang harus mencari di internet. Hal ini memang akan berdampak positif bagi anak yaitu berupa anak bisa mendapatkan beragam ilmu pengetahuan dalam waktu singkat.

Namun, hal ini juga bisa memunculkan dampak negatif bagi anak, kalau mereka tidak menggunakannya dengan bijak. Konten bermuatan kekerasan, pornografi, perjudian, penipuan, terorisme, radikalisme, provokasi SARA, dan lain-lain dengan mudahnya bermunculan di dunia maya. Bayangkan apabila mereka mengakses semua informasi tersebut tanpa pembekalan dari orang tua.<sup>50</sup>

Memang, sebagai orang tua tidak bisa terus menerus melindungi anak-anak dari tantangan zaman, tapi yang bisa orang tua lakukan sekarang ini adalah mendampingi anak-anak dalam menggunakan teknologi dan selalu membimbing mereka agar melindungi diri sendiri. Orang tua zaman dahulu mungkin tidak perlu belajar *parenting* seperti orang tua zaman sekarang. Namun kondisi perkembangan zaman yang pesat menuntut kita untuk terus belajar menjadi orang tua yang selalu bisa mendampingi anak dalam kondisi apapun. Menuntut kita untuk terus membaca buku, mencari informasi lewat internet dan mengikuti kelas-kelas *parenting* agar bisa memiliki informasi terbaru mengenai cara membimbing anak-anak agar anak-anak bisa menghadapi perkembangan dunia dengan jiwa yang tangguh.<sup>51</sup>

### **1. Memperkenalkan Teknologi Digital**

Anak-anak jaman sekarang terlahir di era teknologi digital, komputer atau *gadget* seperti *smartphone* dan *tablet* sudah menjadi kawan sehari-hari. Kata *gadget* berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang mempunyai fungsi khusus. Pengertian lain *gadget* yaitu sebuah perangkat atau teknologi elektronik yang berkembang pesat dan mempunyai fungsi tertentu dengan berbagai jenis diantaranya yaitu *smartphone, mobile phone, iphone, blackberry, ipad, tablet, dan netbook*.<sup>52</sup> *Gadget* merupakan perangkat canggih yang memiliki berbagai macam

---

<sup>50</sup> Wangi, Ratna Mega. 2017. *Character Parenting Space*. Bandung: Read Publishing House. Hlm. 111-115..

<sup>51</sup> Ratuliu, Mona. 2018. *Digital Parentthink (Tips Mengasuh Kids Zaman Now)*. Jakarta: Noura. Hlm. 88-90.

<sup>52</sup> Wangi, Ratna Mega. 2017. *Character Parenting Space*. Bandung: Read Publishing House. Hlm. 123-135.

fitur dan aplikasi yang dapat menyajikan informasi, pendidikan, sosial budaya, olahraga, ekonomi maupun politik guna membantu hidup manusia menjadi lebih praktis. Tentu *gadget* menjadi hal yang menarik bagi anak-anak, dikarenakan gadget menyediakan dimensi-dimensi gerak, warna, suara, dan lagu sekaligus dalam satu perangkat untuk berbagai tujuan seperti bermain *game*, menonton video, mendengarkan lagu, mengobrol dengan teman-teman mereka, dan menjelajahi situs web. *Gadget* merupakan perangkat-perangkat jadul yang berevolusi menjadi perangkat yang lebih spesifik, bersifat praktis dan dirancang dengan teknologi canggih. Intinya gadget adalah alat elektronik yang mengalami inovasi dari waktu ke waktu sehingga membuat hidup manusia lebih praktis.<sup>53</sup>

Berdasarkan penelitian yang dipublikasikan *uswitch.com* menunjukkan bahwa lebih dari 25% anak-anak di seluruh dunia mempunyai *gadget* sebelum usia mereka genap 8 tahun. Satu dari tiga anak mulai menggunakan *smartphone* ketika berumur 3 tahun dan satu dari sepuluh anak menikmati gadget dalam usia yang lebih muda yaitu 2 tahun. Pada kasus yang lain, sebuah survei oleh Common Sense Media yang ditujukan kepada 350 orang tua di Philadelphia, Amerika Serikat menyatakan bahwa anak-anak mulai usia 4 tahun sudah mempunyai perangkat *smartphone* pribadi tanpa pengawasan orang tua. Ada 25% orang tua mengaku meninggalkan anak mereka sendirian menggunakan *gadget* saat menjelang tidur, 33% orang tua mengaku anaknya yang berusia 3-4 tahun suka menggunakan lebih dari satu *smartphone*, 42% mengaku anaknya yang berusia 1 tahun cenderung menggunakan *gadget* untuk bermain *game*, menonton video, dan bermain aplikasi, 70% orang tua mengaku mengizinkan anaknya yang berusia 6 bulan sampai 4 tahun bermain *smartphone* ketika mereka sedang mengerjakan pekerjaan rumah, dan 65% orang tua melakukan hal yang sama untuk menenangkan anak

---

<sup>53</sup> Alfirda Dewi Nugraheni. 2019. Penguatan Pendidikan Bagi Generasi Alfa Melalui Pembelajaran Sistem Berbasis Loose Parts pada PAUD. *Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran*, Hlm. 512-518.

saat berada di tempat umum. Menurut survei yang diselenggarakan oleh Google pada Desember 2014 hingga Februari 2015, rata-rata orang Indonesia secara akumulatif menghabiskan waktu 5,5 jam sehari menatap layar *smartphone*-nya. Menurut salah satu pakar psikologi, setidaknya ada delapan aspek perkembangan anak yang akan terpengaruh oleh penggunaan *gadget*.<sup>54</sup>

a. Perkembangan motorik

Anak yang memiliki usia balita memiliki tugas perkembangan yang perlu mereka capai dalam aspek motorik halus dan kasar. Misal; pada usia ini anak diharapkan sudah dapat menulis namanya dengan baik dan benar (motorik halus), mengancingkan bajunya secara mandiri (motorik halus), menangkap bola (motorik kasar), dan sebagainya. Tentunya kemampuan ini tidak hadir secara instan, melainkan harus dilatih dan diasah setiap saat. Namun, kecenderungan anak yang memainkan *gadget* secara berlebihan membuat mereka jadi kehilangan waktu untuk melakukan permainan yang melibatkan fisik. Akhirnya, banyak yang mengeluhkan kalau tulisan tangannya kurang rapi, mengalami kesulitan pada pengaturan keseimbangan tubuh dan lain-lain.<sup>55</sup>

Pengaruh *gadget* pada perkembangan motorik anak memang luar biasa. Hal itu terlihat salah satunya dari berkurangnya fokus anak di kelas. Atau, ada juga kasus anak yang terlalu aktif bermain tetapi tidak terarah. Berdasarkan penelitian, bahwa penyebab dari itu adalah anak terlalu banyak bermain *gadget* atau *overdosis*. Maka seharusnya, orang tua melatih motorik kasar anak-anak dengan berbagai kegiatan fisik, misalnya berenang, main futsal, taekwondo, atau bahkan menari.

---

<sup>54</sup> Murtopo, B. A. 2017. Pendidikan Anak Di Era Digital. *Cakrawala: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam dan Studi Sosial*, 1(2). Hlm. 1–14.

<sup>55</sup> Mulyani, N. 2018. *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*. Penerbit Gava Media. Hlm. 35-40.

Kegiatan-kegiatan fisik ini sangat efektif pada anak yang semula memiliki keluhan dari sisi motorik kasar.

b. Perkembangan Fisik

Menyibukkan diri dengan *gadget* kadang membuat anak-anak menjadi enggan melakukan aktivitas fisik. Padahal beraktivitas fisik bisa mendatangkan banyak manfaat. Selain menghindarkan anak dari obesitas yang bisa menjadi sumber penyakit, beraktivitas fisik juga bisa melepaskan hormon endorfin yang dapat mendatangkan perasaan senang dan nyaman sehingga membuat seseorang berenergi. Ikatan Dokter Anak di Amerika Serikat ( American Academy of Pediatrics/AAP) merekomendasikan lamanya *screen time* sebagai berikut:

- 1) Anak di bawah 18 bulan sama sekali tidak diperkenankan menggunakan *gadget* kecuali untuk aplikasi video *chatting* itupun hanya untuk memebuhi kebutuhan komunikasi dengan orang tua atau kakek neneknya. Apabila ingin mengenalkan media digital bagi anak berusia 18-24 bulan, maka hanya program dengan kualitas baiklah yang diperkenankan dan penggunaanya dan pengawasan penuh orang tua.
- 2) Batasi *screen time* maksimal satu jam perhari pada anak usia 2-5 tahun. Orang tua tetap harus menemani dan membimbing anak-anaknya. Anak berusia diatas 6 tahun diberikan batasan waktu yang tegas dalam menggunakan media digital di luar waktu wajib seperti sekolah, melakukan aktivitas fisik, mengerjakan tugas sekolah, menunaikan tanggung jawab di rumah, dan tidur malam.
- 3) Waktu makan dan berkendara adalah saat mutlak tidak boleh menggunakan *gadget*. Kamar tidur juga merupakan lokasi yang bebas *gadget*.
- 4) Ajak anak bersosialisasi secara bijaksana dan menghargai orang lain, baik dari (*online*) maupun luring (*offline*)

c. Perkembangan Moral

Pastikan orang tua tahu apa yang mereka akses atau tonton setiap hari, karena saat ini anak dengan mudah dapat terpapar konten yang tidak sesuai dengan usia mereka. Misalnya, *game* yang memperlihatkan adegan kekerasan, tindakan kriminalitas, menyakiti orang lain, baik disengaja ataupun tidak, bahkan perbuatan asusila. Karena bukan tidak mungkin anak-anak akan mempraktikkan apa yang mereka lihat selama ini.<sup>56</sup>

d. Perkembangan Sosial

Anak-anak yang terlalu sibuk dengan *gadget* maupun *game-game* lainnya juga memiliki kecenderungan malas bersosialisasi. Mereka tetap *keep in touch* dengan teman-temannya melalui *instants messenger*. Namun intensitas mengobrol *face to face* nya jadi semakin berkurang. Padahal bertatap muka tetap dibutuhkan agar anak-anak dapat mempelajari mimik dan bahasa tubuh lawan bicaranya.<sup>57</sup> Berdasarkan penelitian, kemampuan bersosialisasi dan membentuk koneksi ternyata dapat memengaruhi kesejahteraan emosi serta psikis seseorang. Dalam bersosialisasi, anak jadi bisa mempelajari respons emosinya terhadap perilaku orang lain. Begitu juga sebaliknya, anak bisa mempelajari dan mengobservasi reaksi orang lain. Sehingga anak jadi belajar mawas diri (*aware*) terhadap diri dan lingkungannya.<sup>58</sup>

e. Perkembangan Identifikasi Gender

Derasnya arus informasi seiring dengan hadirnya TV maupun internet membuat kita jadi semakin mudah mendapatkan bermacam informasi, termasuk diantaranya gambaran mengenai peran gender di lingkungan kita. Sayangnya, semakin lama, semakin banyak tayangan

---

<sup>56</sup> Nurmalitasari, F. 2015. Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah. *Buletin Psikologi*, 23(2). Hlm. 103.

<sup>57</sup> Ratuliu, Mona. 2018. *Digital Parentthink (Tips Mengasuh Kids Zaman Now)*. Jakarta: Noura. Hlm. 125-130.

<sup>58</sup> Nurmalitasari, F. 2015. Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah. *Buletin Psikologi*, 23(2). Hlm. 105.

maupun konten yang secara sadar maupun telah menyajikan pergeseran nilai peran gender wanita dan pria yang sesungguhnya.

f. Perkembangan Bahasa

Zaman sekarang, anak-anak tidak perlu repot-repot menunggu tayangan TV. Ada banyak sekali aplikasi bahasa yang bisa diunduh di *smartphone* ataupun tablet pintar sehingga anak-anak bisa belajar bahasa asing kapan dan dimana saja. Karena internet juga, informasi yang berasal dari satu belahan dunia bisa kita baca dan nikmati di detik yang sama dengan penduduk belahan bumi lain. Maka tak heran, lambat laun kemampuan anak-anak Indonesia dalam berbahasa Inggris maupun bahasa asing lainnya jauh lebih baik jika dibandingkan dengan zaman dahulu. Namun, penggunaan *gadget* yang terlalu dini pada anak bisa menyebabkan keterlambatan bicara atau *speech delay*. Hal ini disebabkan anak lebih sering mendengar suara dan menonton dari *gadget*.<sup>59</sup>

g. Perkembangan Neurologi

Saraf-saraf otak ini terbentuk dari banyaknya informasi dari luar yang diserap oleh panca indera kita (penglihatan, perasa, pendengaran, penciuman, dan pengecap) lalu diproses oleh otak. Semakin banyak stimulasi yang terekspos oleh lingkungan, semakin banyak dan semakin sering informasi yang diserap oleh anak sehingga semakin berkembanglah sambungan saraf-saraf ini dengan kukuh. Saat ini ada banyak aplikasi maupun tayangan yang bertujuan untuk memperkenalkan bermacam informasi pada anak-anak. Namun, dengan adanya itu, orang tua perlu waspada supaya sering menstimulasi anak melalui *gadget* maupun TV sesuai dengan *screen*

---

<sup>59</sup> Palupi, Y. 2015. Digital Parenting Sebagai Wahana Terapi Untuk Menyeimbangkan Dunia Digital dengan Dunia Nyata Bagi Anak. *Seminar Nasional Universitas PGRI Yogyakarta*, Hlm. 47-50.

*time* anak agar mereka masih berkesempatan untuk beraktivitas fisik, terutama di luar ruangan.<sup>60</sup>

#### h. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif adalah kemampuan pola pikir kritis dan logika berpikir. Biasanya stimulasi pada aspek ini didapatkan dari proses pembelajaran lingkungan yang terjadi seiring berjalannya waktu. Seiring semakin maraknya media massa dan semakin canggihnya teknologi, kedua hal itupun memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap perkembangan pola pikir dan logika anak. Segala yang berlebihan pasti tidak baik. Bahkan, untuk suatu hal yang positif. Demikian pula dengan *gadget*. Apabila digunakan tanpa memperhatikan aturan penggunaan *gadget*, maka akan mendatangkan dampak negatif, seperti;<sup>61</sup>

##### 1) Kesehatan Mata

Menurut Dr. Kianti, seorang dokter mata anak, paparan *blue light* yang berasal dari layar *gadget* atau perangkat media digital lainnya secara berlebih pada mata, terlebih anak-anak bisa berdampak macam-macam, antara lain; mata kering atau berpasir dan lelah yang bisa menyebabkan sakit kepala. Tidak jarang juga, disamping keluhan-keluhan tersebut ditemukan pula kelainan refraksi (kelainan mata), seperti; rabun jauh, silinder dan *hypermetropia*. Namun, kelainan refraksi ini bukan murni disebabkan oleh *gadget*.

##### 2) *Text Neck*

*Text neck* adalah istilah yang diciptakan oleh seorang ahli *chiropactic* asal Amerika Serikat, Dr. Dean L. Fishman, *Text Neck* adalah tekanan berlebihan di sekitar leher karena terlalu lama

---

<sup>60</sup> Shabir, Khairiyah Husain. 2011. *Ibu dalam Mendidik Generasi Muslim*. Jakarta: Firdaus. Hlm. 77-80.

<sup>61</sup> Wangi, Ratna Mega. 2017. *Character Parenting Space*. Bandung: Read Publishing House. Hlm. 110-123.

menunduk atau menekuk leher akibat penggunaan *gadget*. Sebuah studi menunjukkan bahwa posisi kepala yang condong ke depan karena bermain *gadget* bisa membebani tulang belakang hingga setara dengan berat badan rata-rata anak usia 12 tahun atau sekitar enam buah bola baling.<sup>62</sup>

### 3) Risiko Anak Terpapar Konten Pornografi

Hal ini dikarenakan *gadget* bisa dibawa kemana-mana sehingga orang tua tidak bisa selalu melihat apa yang sedang anak lihat. Menurut penelitian, pada usia 0-17 tahun, rata-rata ada 42 % anak yang sudah melihat konten porno. Sejumlah 65 % dari angka tersebut mengaku tidak mau melihat lagi karena saat pertama merupakan ketidaksengajaan. Sisanya, mereka mengaku berminat untuk melihat lagi. Menurut psikolog Roslina Verauli, anak-anak yang asyik dengan konten porno biasanya memiliki masalah depresi dan sudah menunjukkan perilaku yang berbeda. Verauli juga mengungkapkan kalau semakin sehat hubungan anak dengan orang tua, anak semakin tidak terpengaruh dengan konten-konten yang berbau pornografi.

Selain *gadget* mempunyai dampak negatif, *gadget* tentu mempunyai dampak positif. Diantaranya;<sup>63</sup>

#### 1) Mencari Referensi

Terkadang anak diberi tugas oleh gurunya untuk mencari jawaban atau referensi dari *internet*. Sehingga *gadget* bisa digunakan anak untuk belajar.

#### 2) Menjadikan Anak-Anak Semakin Kreatif

Banyak referensi-referensi yang bisa didapatkan di *gadget*, sehingga akan muncul motivasi -motivasi bagi anak untuk berkarya.

---

<sup>62</sup> Ratuliu, Mona. 2018. *Digital Parentthink (Tips Mengasuh Kids Zaman Now)*. Jakarta: Noura. Hlm. 100-105.

<sup>63</sup> Ratuliu, Mona. 2018. *Digital Parentthink (Tips Mengasuh Kids Zaman Now)*. Jakarta: Noura. Hlm. 145-150 .

### 3) Semakin Mudah Berkolaborasi dengan Banyak Komunitas

Selain anak-anak mendapatkan referensi, anak juga bisa belajar membangun jejaring sebagai bekal mereka masuk ke dunia kerja nantinya. Tetapi juga hal ini perlu ada pengawasan dari orang tua. Jadi, apabila *gadget* masih dimanfaatkan sebagai alat untuk mencari informasi penting, alat bantu untuk mengerjakan tugas sekolah, menonton *film* bersama keluarga, atau bermain *game* edukasi dengan batas waktu tertentu, tentunya *gadget* masih bisa dikatakan bermanfaat untuk anak-anak. Namun, apabila *gadget* dirasakan sudah berubah fungsi menjadi senjata yang mematikan, yang menimbulkan keresahan dan kekhawatiran terhadap kesehatan fisik maupun mental, sebaiknya pertimbangkan lagi kalau ingin membiarkan anak bermain *gadget*.<sup>64</sup>

## 2. Mengontrol Penggunaan Teknologi Digital

### a. Menemani Anak Eksis di Media Sosial

Semua media sosial sebenarnya memiliki batasan usia untuk penggunaannya. Beberapa media sosial seperti *facebook* dan *instagram* menerapkan batasan minimal 13 tahun ke atas. Ada juga yang memberikan batasan usia minimal 18 tahun, seperti Path, Flickr, dan Youtube. Banyak yang bilang kalau mencegah itu lebih baik daripada mengobati. Sayangnya saat ini banyak anak-anak yang memalsukan usia mereka agar bisa mendaftar dan memiliki akun media sosial walaupun usia mereka di bawah 13 tahun. Menurut Ibu Rita Nurlita, Aparatur Sipil Negara di Diskominfo Pemkot Depok yang merupakan founder Komunitas Internet Sahabat Anak (KISA), Kisa Muda, dan Keluarga Digital Indonesia, pada usia di bawah 13 tahun anak-anak dikhawatirkan belum bisa berpikir dan bertindak bijak saat menggunakan media sosial. Misalnya,

---

<sup>64</sup> Alfirda Dewi Nugraheni. 2019. Penguatan Pendidikan Bagi Generasi Alfa Melalui Pembelajaran Sistem Berbasis Loose Parts pada PAUD. *Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran*, Hlm. 512-518.

- 1) Mengumbar foto, kata-kata (status), komentar, atau data pribadi yang bisa membahayakan mereka
- 2) Mengakses situs-situs yang mengandung unsur kekerasan dan pornografi.
- 3) Menjadi korban *cyberstalking* dan *cyberbullying*.

Terkadang sebagai orang tua bisa juga kecolongan. Anak terlanjur terkena *cyberbullying* atau bahkan merupakan pelaku *cyberbullying* walaupun niatnya hanya bercanda. Sebagai orang tua perlu waspada dan peka terhadap setiap perubahan perilaku anak-anak agar tidak kecolongan apabila ternyata mereka menjadi korban *bully*. Selain itu, juga perlu membekali dan memberikan pemahaman kepada anak agar tidak menjadi pelaku *cyberbullying*. Karena bisa jadi, akan tidak paham kalau dia telah membully orang lain. Mereka berpikir itu hanya bercanda.

Untuk memberikan pemahaman kepada anak-anak terkait *cyberbullying*, ada beberapa hal yang perlu orang tua lakukan. Pertama, perlu ditumbuhkan rasa menyayangi dan menghargai kepada orang lain sejak usia dini sehingga mereka terbiasa untuk menghargai perbedaan (fisik, pendapat, kekurangan ataupun kelebihan) yang dimiliki masing-masing individu. Selain itu, perlu juga disampaikan pemahaman mengenai empati. Jadi, anak-anak bisa memahami bagaimana perasaannya kalau dipermalukan, diejek, dimusuhi dan dibuat tidak nyaman oleh orang lain.<sup>65</sup>

Saat mereka beraktivitas di dunia maya seperti mengunggah status atau komentar, sebaiknya didampingi dan dipantau. Jadi, kalau ada kata-kata mereka yang cenderung menyasar ke arah *bullying*, bisa segera diingatkan dan diajak berdiskusi. Karena bisa jadi mereka sebenarnya tidak tahu apakah yang dilakukannya termasuk

---

<sup>65</sup> Ratuliu, Mona. 2018. *Digital Parentthink (Tips Mengasuh Kids Zaman Now)*. Jakarta: Noura. Hlm. 111-118.

*cyberbullying* atau tidak. Maka tanamkan kepada anak bahwa mereka istimewa, unik, dan keren. Orang tua juga harus menumbuhkan percaya diri agar anak-anak tetap tenang dan santai saat *di-bully* oleh teman-temannya. Selain itu, orang tua juga harus mengingatkan kepada anak bahwa banyak orang yang menyayangi dan mendukungnya. Jadi, lebih baik memperbaiki kualitas diri dan tidak terpengaruh oleh *bullyan* orang lain.

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan ketika orang tua mengizinkan anak-anak bermedia sosial. Sebelum anak diperbolehkan bermedia sosial, seharusnya,<sup>66</sup>

- 1) Pastikan usia anak sudah memenuhi standar usia yang diperbolehkan memiliki akun media sosial.
- 2) Berikan pembekalan dan pemahaman literasi digital mengenai bahaya dan manfaat media sosial untuk anak-anak.
- 3) Berikan pendampingan dan membangun komunikasi yang baik kepada anak-anak sehingga kita dapat memantau kegiatan mereka saat menggunakan media sosial.

Sebelum memberikan akses internet dan *gadget* pada anak, sebaiknya orang tua;

- 1) Memberikan pemahaman kepada anak tentang manfaat, bahaya, serta aturan penggunaan internet (misalnya, waktunya kapan dan berapa lama, apa saja konten yang boleh diakses dan tidak, ada apa saja di media sosial, siapa saja yang menjadi temannya dan sebagainya)
- 2) Mengarahkan anak untuk menggunakan media sosial untuk hal yang lebih berguna dan kreatif misalnya mempromosikan hasil karya.

---

<sup>66</sup> Ratuliu, Mona. 2018. *Digital Parentthink (Tips Mengasuh Kids Zaman Now)*. Jakarta: Noura. Hlm. 150-155.

3) Menekankan pada anak untuk berhati-hati dalam menanggapi unggahan orang lain.

Sedangkan hal yang tidak boleh diterapkan diantaranya;

- 1) Tidak memberikan *gadget* tanpa pendampingan
- 2) Tidak membiarkan anak mengumbar data dan kehidupan pribadi.

b. Produktif Tanpa *Smartphone*

*Smartphone* dibuat untuk memudahkan orang berkomunikasi. Namun, sayangnya kalau sedang *hang out* sama orang lain, jadinya mempersulit komunikasi di dunia nyata. Lepas dari *smarthphone* memang tidak mudah, membutuhkan proses. Namun, setelah lepas tidak menggunakan *smartphone*. Maka, anak mau tidak mau akan terdesak keadaan. Anak-anak akan merasa bingung dan tidak tahu akan melakukan apa. Sehingga akhirnya, anak akan mencari hal yang bisa dijadikan hobi dan bisa mengerjakan tanpa *smartphone*. Misalnya; hobi olahraga, melukis, menulis, ataupun hobi-hobi yang lain.

Akses untuk memiliki media sosial sendiri pun jadi gampang, semuanya diinstal di *smarthphone* sendiri. Melalui media sosial juga menjadi dekat dengan *role model* yang sering memberi inspirasi. Biasanya *role model* adalah orang-orang terkenal. Sekarang orang bisa dengan mudah terkenal. Tapi dahulu satu-satunya cara supaya terkenal yaitu masuk TV, koran atau radio. Namun sekarang, bisa dikenal orang-orang lewat benda yang diselipkan di kantong.

Menurut psikolog Elizabeth Santosa orang tua bijak akan membimbing anaknya menemukan kiat-kiat dan langkah-langkah dalam menggapai tujuannya. Mengingat anak zaman *now* terbiasa dengan ritme yang serba cepat, baiknya orang tua zaman *now* pun mengarahkan anak-anaknya dengan cara serupa. Misalnya, anak ingin menjadi penyanyi saat usia 16 tahun. Orang tua zaman *now* bersama anak duduk bersama mendesain sebuah "*road map*" menuju cita-citanya. Misalnya lagi usia lima tahun mengikuti kursus bernyanyi

dan mengikuti beberapa kompetisi. Usia delapan tahun, mengusahakan pendampingan dengan pelatih vokal privat dan bekerja sama membentuk karakter publik dan kostum.

Sejak media sosial hadir, tugas sebagai makhluk sosial seolah bertambah. Narsis sepertinya menjadi salah satu menu teratas dan seringkali menjadi prioritas dalam kegiatan sehari-hari. Kebutuhan narsis membuat semakin sibuk. Sibuk memilih pakaian, makanan, restoran dan kegiatan-kegiatan yang bagus kalau diunggah di media sosial. Semakin banyak *like* atau *follower*, semakin baik. Bahkan karena didorong oleh kebutuhan menjadi warganet yang hits, orang tua kerap menuntut anak untuk berprestasi di berbagai bidang dan juga fotogenik agar konten media sosial orang tua jadi menarik. Tidak jarang, dari sana muncul berbagai persaingan dan perdebatan, adu kuat dan juga adu keren antara satu warganet dengan lainnya. Melihat fenomena ini, orang tua perlu mulai menyadari seberapa jauh telah melibatkan orang-orang yang disayang untuk memenuhi kebutuhan narsis.<sup>67</sup>

Adanya media sosial juga membuat para orang tua jadi membanding-bandingkan anak mereka dengan anak yang ada di media sosial. Membandingkan anak dengan anak yang lain hanya akan membuat anak-anak merasa tidak percaya diri. Bahkan paksaan untuk memenuhi tuntutan yang tinggi dari orang tua bisa membuat anak frustrasi dan merusak hubungan orang tua dan anak. Sebagai warganet, *like*, *comment*, dan *follower* seringkali menjadi ukuran kesuksesan orang tua. Maka, orang tua perlu hati-hati, karena tanpa sadar anak akan melihat dan mencontoh orang tua. Karena belakangan ini, fenomena yang melanda para remaja yang eksis di media sosial, mereka rela dengan sadar melanggar norma demi mendapat banyak

---

<sup>67</sup> Ratuliu, Mona. 2018. *Digital Parentink (Tips Mengasuh Kids Zaman Now)*. Jakarta: Noura. Hlm. 62-71.

*follower* dan *like* di media sosialnya. Orang tua perlu menanamkan sejak dini bahwa salah satu simbol kesuksesan sebagai manusia adalah bermanfaat bagi orang lain. Supaya anak mengerti bahwa simbol kesuksesan tidak hanya sebatas *like*, *follower*, materi yang berlimpah, dan popularitas di media sosial. Orang tua diajak berdiskusi mengenai hal-hal kecil yang bisa disyukuri setiap hari. Badan yang sehat, melihat orang yang disayangi tersenyum, dimasakkan sayur kesukaan. Hal itu bisa menjadi keindahan sendiri, walaupun tidak selalu indah untuk diunggah di media sosial.<sup>68</sup>

### 3. Membentuk Karakter Generasi yang Tangguh

Resiko memiliki anak di zaman super canggih ini adalah ketangguhannya menjadi dipertanyakan. Dikarenakan teknologi semakin lama semakin canggih. Generasi terkini hidupnya jadi relatif lebih mudah jika dibandingkan dengan zaman orang tua dulu. Tidak perlu usaha keras untuk melakukan kegiatan sehari-hari, semua kebutuhan dan keinginan pun seringkali bisa terwujud secara instan. Contoh; ingin air panas, tinggal pencet dispenser atau putar keran. ingin memanaskan makanan, tinggal pencet tombol microwave, ingin makan tetapi ART atau ibu tidak masak, tinggal buka *smartphone* pesan makanan secara *online*.

Tanpa kita sadari, teknologi yang serba canggih ini memperkecil kesempatan anak kita belajar menunggu, menghadapi kekecewaan, menghadapi masalah dan menggunakan akalinya untuk mencari solusi. Anak tidak paham kalau untuk mendapatkan apa yang kita inginkan terkadang harus melewati proses yang tidak enak. Namun, itu adalah satu-satunya jalan untuk menjadi manusia yang tangguh dan memiliki daya juang yang tinggi. Dahulu, ketika orang tua masih kecil tanpa sadar sudah belajar menjadi anak yang tangguh dan berdaya juang tinggi dari kejadian sehari-hari. Karena kegiatan sehari-hari memang terkondisi agar belajar

---

<sup>68</sup> Yaumi, Muhammad. 2014. *Pendidikan Karakter Landasan, Pilar, dan Implementasi*. Jakarta: Kencana. Hlm. 79-90.

untuk berjuang. Contoh; setiap harus pergi ke sekolah dengan berjalan kaki dari rumah selama 20-30 menit. Jika sesampai di sekolah baru ingat ada PR yang ketinggalan, maka harus berlari ke rumah untuk mengambil PR, lalu kembali ke sekolah. Sampai sekolah, masih harus menghadapi konsekuensi berjalan jongkok keliling lapangan karena datang terlambat. Namun, pengalaman ini membuat selalu ingat untuk mengecek segala keperluan sebelum berangkat sekolah. Belum lagi kalau pulang sekolah di tengah jalan tiba-tiba turun hujan. Maka, harus mencari solusi dengan berteduh dahulu di rumah penduduk sekitar atau warung agar tidak kehujanan. Dari kejadian itu, membuat tumbuh dengan jiwa yang tangguh. Ada banyak hal yang bisa dipelajari dengan kejadian itu. Menghadapi berbagai masalah dan mencari solusinya satu per satu otomatis menstimulasi untuk berpikir dan mengambil keputusan sendiri.<sup>69</sup>

Berbeda dengan anak zaman sekarang yang tidak perlu melakukan itu semua, karena hidup mereka sudah serba nyaman. Pergi ke sekolah, diantar kendaraan pribadi, jika ada tugas yang ketinggalan di rumah, maka tinggal menelpon orangtua dan dengan segera orang tua mengantar ke sekolah. Kalau saja orang tua tidak bisa mengantar, maka bisa pesan ojek *online*. Di zaman yang canggih ini, anak-anak tidak banyak melewati proses yang mengasah daya juang mereka. Oleh karena itu, orang tua perlu menciptakan berbagai situasi untuk terus menstimulasi anak supaya mereka memiliki daya juang yang tinggi.

a. Belajar Berjuang

Pola pikir anak-anak berbeda dengan pola pikir orang tua. Sering anak-anak dituntut orang tua supaya belajar, makan makanan yang sehat, tidak banyak main *game*, tidak jajan sembarangan. Dari sini, orang tua mengutamakan agar anak melakukan hal-hal yang penting. Bagi orang tua, hal yang penting itu harus dilaksanakan

---

<sup>69</sup> Prastowo, Andi. 2011. *Seabrek Perilaku/Sikap Orang Tua Yang Harus dihindari terhadap Anak*. Jogjakarta: Buku Biru, Hlm. 34.

walaupun rasanya tidak enak. Karena sesuatu yang penting dipercayai akan membawa kebaikan untuk diri. Prinsip ini muncul dari hasil aktivitas berpikir. Sementara anak-anak yang masih berusia kecil belum memiliki keterampilan berpikir yang baik. Kebanyakan prinsip anak adalah enak-tidak enak. Kalau rasanya enak walaupun tidak penting, maka tetap dijalani dan hal yang tidak enak walaupun itu penting, tidak dijalani.<sup>70</sup>

b. Mengatur Emosi dan Strategi

Mendampingi belajar anak untuk berjuang memang harus konsisten agar anak cepat mengenali pola berjuangya. Agar anak cepat paham bahwa untuk mendapatkan apa yang diinginkan perlu melakukan usaha-usaha tertentu. Misaknya konsistensi yaitu satu hal yang tidak mudah bagi orang tua. Apalagi ketika si kecil mendadak menangis meraung-raung ketika tahu bahwa apa yang diinginkan tidak bisa didapat dengan mudah. Misalnya ketika si kecil minta permen. Agar anak tidak mudah mendapatkannya, orang tua bisa menjawab, "Boleh, setelah makan sayurnya semangkuk sampai habis ya!" Mungkin anak akan kecewa karena tidak bisa mendapatkan permen atau bisa jadi anak akan melancarkan strateginya dengan menangis sejadi-jadinya, berteriak, berusaha sekuat tenaga agar orangtua merasa terganggu, lalu bersedia memberinya permen tanpa harus makan sayur terlebih dahulu. Inilah yang dinamakan strategi anak.<sup>71</sup>

Walaupun mereka masih anak-anak, tapi mereka sudah cukup pintar dalam melancarkan berbagai strateginya demi mendapatkan apa yang mereka inginkan. Maka dari itu, orang tua harus cerdas dalam membedakan arti tangisan mereka. Apakah mereka benar-benar

---

<sup>70</sup> Darling N, Steinberg L.1993. Parenting style as context: An integrative model. *Psychological Bulletin* 113(3). Hlm. 487-496.

<sup>71</sup> Papalia, D. E, Sally O & Ruth, F. 2009. *Human Development*. Jakarta: Salemba Humanika.

menangis dari dalam hati atau akal-akalan supaya bisa mendapatkan apa yang mereka inginkan. Oleh karena itu, setiap hari orang tua harus melatih keterampilan dan kepekaan dalam membedakan apa yang sebenarnya dirasakan dan dilakukan oleh anak-anak.

c. Bergaul Lahir Batin

Dunia silaturahmi virtual yang semakin ramai sejak hadirnya media sosial, *instant messenger*, *milis* dan lain-lainnya, malah semakin mempersulit terjalannya pergaulan lahir batin dengan anak. orang tua sering hanya hadir secara fisik di samping anak-anak, jadi tidak jarang malah menghasilkan anak-anak yang rewel, karena anak sibuk untuk berstrategi demi merebut perhatian orang tuanya. sebenarnya prinsipnya anak-anak juga senang mendapatkan yang enak-enak. Walaupun dapatnya jarang, kalau enak, anak-anak pasti akan mau terus. Jika mendapatkannya gratis tetapi tidak enak, maka anak-anak pasti tidak akan mau. Begitupun juga dengan momen anak bersama orang tua. Walaupun jadwal bertemu dengan orang tua tidak terlalu banyak, kalau saat-saat bersamaan dengan orang tua dibuat enak dan berkualitas, anak pasti akan menikmati tiap-tiap momen kebersamaan dengan orang tua. Bandingkan ini dengan kita yang sering bertemu dengan anak, tetapi setiap kali bertemu malah isinya tidak selalu mengenakan. Akhirnya, bukannya menikmati, banyak anak yang malah merasa ogah bersama kita.

Sebagai orang tua, harus hati-hati dengan buruknya relasi emosi antara orang tua dan anak bisa menghasilkan *generation gap* yang semakin lama semakin buruk. Semakin bertambah usia anak, semakin terasa bahwa relasi orang tua dan anak sepertinya memang ada yang salah. Percaya tidak percaya, situasi seperti ini terjadi di banyak rumah. Namun, ketika orang tua bergaul secara lahir dan batin dengan anak, perubahan-perubahan emosi pada anak akan bisa dirasakan dengan sangat cepat. Orang tua akan sangat cepat

mengetahui apa yang sedang anak rasakan. Bergaul lahir batin bersama anak adalah dengan hadir sepenuhnya, melibatkan tak hanya raga, tetapi juga segenap jiwa orang tua.

Awalnya bergaul lahir batin dengan anak memang tidak mudah. Selain bingung dan belum tahu caranya, tidak jarang pikiran orang tua malah dipenuhi pekerjaan di kantor, urusan rumah tangga, atau masalah-masalah lainnya. Jadi, cara yang paling mudah adalah mulai menjalaninya terlebih dahulu. Mengikuti kegembiraan anak saat anak bermain. Ikut keseruan anak ketika nonton TV bersama. Berhenti memikirkan pekerjaan yang menumpuk di kantor atau masak apa besok ketika bermain dengan sang anak. Orang tua menghadirkan untuk anak lahir dan batin.<sup>72</sup>

### C. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian terdahulu bertujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan dan acuan. Selain itu, untuk menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian ini. Maka dalam kajian pustaka ini peneliti mencantumkan hasil-hasil penelitian terdahulu sebagai berikut:

1. Tesis yang ditulis oleh Eha Sohira yang berjudul “*Pengaruh Gaya Pengasuhan Orang Tua, Konsep Diri, dan Regulasi Diri terhadap Motivasi Berprestasi Siswa kelas VIII MTs Pembangunan UIN Jakarta*”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh gaya pengasuhan orang tua, konsep diri, dan regulasi diri terhadap motivasi berprestasi siswa kelas VIII MTs Pembangunan UIN Jakarta. Persamaan penelitian terdahulu dengan yang akan peneliti lakukan adalah sama-sama meneliti tentang gaya pengasuhan orang tua. Sementara itu, perbedaannya adalah apabila peneliti terdahulu lebih memfokuskan pada pengaruhnya terhadap

---

<sup>72</sup> Ratuliu, Mona. 2018. *Digital Parentthink (Tips Mengasuh Kids Zaman Now)*. Jakarta: Noura. Hlm. 125-130.

siswa, sedangkan dalam penelitian ini lebih difokuskan pada praktik *parenting style* generasi Y bagi generasi Alpha.<sup>73</sup>

2. Tesis yang ditulis oleh Rofiatun Nisa' yang berjudul *Pengaruh Pola Asuh Orang Tua dan Interaksi Sosial terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Se-Kecamatan Lowokwaru Kota Malang*, dimana tesis ini bertujuan untuk mengetahui serta menganalisis bentuk pola asuh orang tua, kondisi interaksi sosial dan hasil belajar. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dimana mempunyai perbedaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu penulis akan melakukan penelitian lebih mendalam mengenai *parenting style* pada orang tua dengan pendekatan kualitatif.<sup>74</sup>
3. Penelitian yang ditulis oleh Ariyanti Novelia Candra dkk yang berjudul *Gaya Pengasuhan Orang Tua pada Anak usia Dini*, dimana dalam penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa masih banyak orang tua yang kurang memberikan batasan dan aturan kepada anak. Perbedaan dalam penelitian yang penulis susun adalah target usia anak yang diteliti. Jika di penelitian terdahulu yaitu dilakukan pada anak usia 4-6 tahun. Sedangkan pada penelitian ini targetnya anak yang bergenerasi Alpha..<sup>75</sup>
4. Penelitian yang ditulis oleh Silvia Mariah Handayani dkk berjudul *Analisis Gaya Pengasuhan Autoritarian Terhadap Kemandirian Remaja di Desa Laguboti Kecamatan Pollung Kabupaten Humbahas* bertujuan untuk mengetahui pengaruh gaya pengasuhan autoritarian terhadap kemandirian remaja di Desa Laguboti Kecamatan Pollung Kabupaten Humbahas.<sup>76</sup>

---

<sup>73</sup> Sohira, Eha. 2020. *Pengaruh Gaya Pengasuhan Orang Tua, Konsep Diri, dan Regulasi Diri terhadap Motivasi Berprestasi Siswa kelas VIII MTs Pembangunan UIN Jakarta*. Tesis.

<sup>74</sup> Nisa', Rofiatun. 2018. *Pengaruh Pola Asuh Orang Tua dan Interaksi Sosial terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Se-Kecamatan Lowokwaru Kota Malang*. Tesis.

<sup>75</sup> Candra, Ariyanti Novelia, dkk., 2017. *Gaya Pengasuhan Orang Tua pada Anak usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Anak*. Vol. 3 No. 2.

<sup>76</sup> Supraptiningsih, Nuriyah. 2018. *Pengaruh Penggunaan Metode Sosiodrama terhadap Motivasi Belajar dan Keterampilan Berbicara*. Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

Dalam penelitian ini disebutkan bahwa gaya pengasuhan *authoritarian* berpengaruh terhadap kemandirian remaja.<sup>77</sup>

5. Penelitian yang ditulis oleh Ferry Humaini yang berjudul *Hubungan Gaya Pengasuhan Orang Tua dengan Prestasi Belajar Anak* dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh gaya pengasuhan orang tua dengan prestasi belajar anak. Dimana terdapat persamaan dengan penelitian yang penulis akan lakukan yaitu penulis juga akan mengkaitkan gaya pengasuhan orang tua dengan kondisi prestasi anak di sekolah. Perbedaannya terdapat pada subjek penelitian, dimana dalam penelitian terdahulu diambil dari berbagai tingkatan kelas di MI, tetapi dalam penelitian yang penulis akan lakukan menghususkan pada siswa bergenerasi Alpha.<sup>78</sup>
6. Penelitian Rose M.E. Huver et.al. dengan judul *Kepribadian dan Pola Asuh Remaja (Personality and Parenting Style in Parents of Adolescents)*. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2010 terhadap keluarga di Netherland. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola asuh berpengaruh terhadap perkembangan kepribadian remaja.
7. Penelitian Kingsley Nyarko dengan judul *Hubungan Pola Asuh Autoritative dan Motivasi Akademik Remaja (Authoritative Parenting Style on Adolescents Academic Achievement)*. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2011 dengan pendekatan kuantitatif. Komponen yang digunakan untuk mengukur variabel *authoritative parenting style* meliputi penerimaan atau dukungan orang tua terhadap anak, pengawasan atau kontrol orang tua terhadap anak dan aspek kejiwaan orang tua. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan positif dan signifikan antara *authoritative parenting* dan motivasi belajar anak.

---

<sup>77</sup> Mariah Handayani, Silvia, dkk. 2018. *Analisis Gaya Pengasuhan Authoritarian terhadap Kemandirian Remaja di Desa Laguboti Kecamatan Pollung Kabupaten Humbahas*". Vol. 9 No. 2.

<sup>78</sup> Humaini, Ferry. 2021. Hubungan Gaya Pengasuhan Orang Tua dengan Prestasi Belajar Anak. *Jurnal Studi Keislaman*, Vol. 2 No. 2. Hlm. 1747-2152.

8. Penelitian Johari Talib dkk dengan judul *Dampak Pola Asuh pada Perkembangan Anak (Effects of Parenting Style on Children Development)*. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2011 terhadap 200 keluarga dengan pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa authoritative style berpengaruh positif terhadap sikap dan motivasi belajar anak.
9. Penelitian Jolita Jonyniene dan Roy M. Kern dengan judul *Gaya Hidup Psikologi dan Pola Asuh pada Orang Tua di Lithuania (Individual Psychology Lifestyles and Parenting Style in Lithuanian Parents of 6-12 years old)*. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2012 dan menunjukkan hasil bahwa *authoritative parenting* dilakukan oleh orang tua yang memiliki sikap optimis, fokus pada solusi, tingkat stres rendah, bertanggung jawab dan kooperatif.
10. Penelitian Nur Dian Oktafiany dkk dengan judul *Hubungan Parenting terhadap Kecerdasan Emosi Siswa SMP Diponegoro 1 Jakarta (Correlation of Parenting Method to the Student's Emotional Quotients of Diponegoro 1 Jakarta Junior High School)*. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2013 dengan responden siswaswi SMP Diponegoro 1 Jakarta. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada korelasi positif antara pola asuh/parenting dan kecerdasan emosi anak, dan pola parenting terbaik adalah demokratis.
11. Penelitian Miftahul Jannah dengan judul *Pola Pengasuhan Orang Tua dan Moral Remaja dalam Islam*. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2015 daerah Darussalam Banda Aceh. Penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gaya pengasuhan orang tua tidak terlepas dengan moral dalam mendidik perilaku anak, bagaimana agar memiliki moral dalam kehidupan, terutama di lingkungan keluarga dan sekolah.
12. Penelitian yang dilakukan oleh Tiara Permata Bening dkk. dengan judul *Pengasuhan Orang Tua dalam Mengembangkan Emosional Anak Usia*

*Dini di Era Digital*. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2021. Penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa gaya pengasuhan yang diterapkan orang tua adalah demokratis, otoriter semi demokratis, dan permisif. Faktor pengaruhnya adalah pendidikan dan kesadaran orang tua, keharmonisan dalam keluarga, serta kesibukan orang tua. Dampaknya, anak yang mendapatkan pengasuhan demokratis dan otoriter semi demokratis mencapai tingkatan perkembangan emosional sesuai harapan. Anak yang mendapatkan pengasuhan permisif mencapai tingkat perkembangan mulai berkembang.

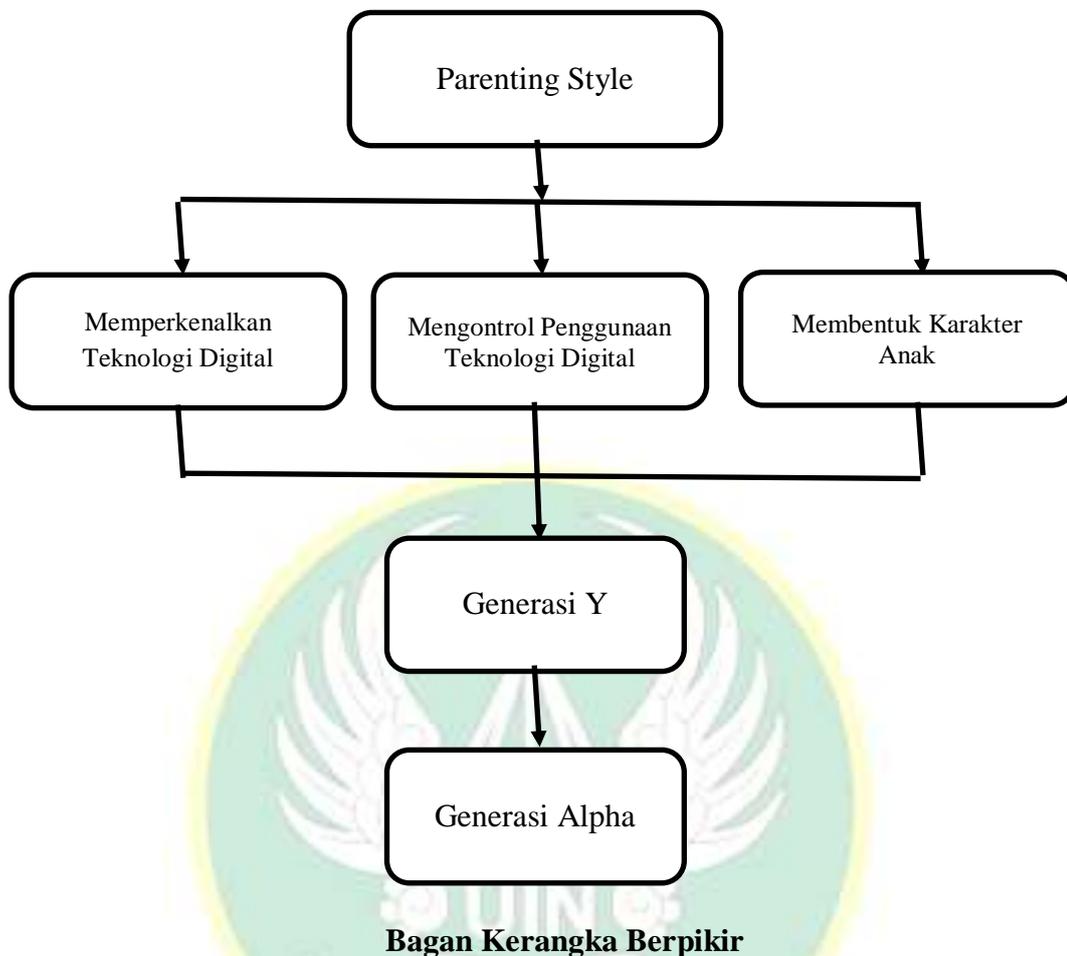
13. Penelitian oleh Herviana Muarifah Ngewa dengan judul *Peran Orang Tua dalam Pengasuhan Anak*. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2019. Metode penelitiannya adalah penelitian kualitatif. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pendidikan dan pengasuhan sangat penting bagi anak. Karena orang tua adalah tempat untuk membangun pondasi awal pertumbuhan dan perkembangan anak. Oleh karena itu, sangat dibutuhkan persiapan dan perencanaan pengasuhan yang berkualitas bagi anak dengan memperhatikan hal-hal berikut: bersiap-siap menjadi orang tua, memahami peran orang tua, memahami konsep diri orang tua, dan melibatkan peran ayah.
14. Penelitian oleh Qurrotu Ayun dengan judul *Pola Asuh Orang Tua dan Metode Pengasuhan dalam Membentuk Kepribadian Anak*. Penelitian ini dilakukan di daerah Salatiga pada tahun 2017. Metode penelitian ini adalah penelitian kualitatif, Hasil penelitian ini menunjukkan Orang tua yang merupakan lingkungan yang pertama kali anak temui memberikan kontribusi yang besar dalam membentuk kepribadian seorang anak. Keluarga memiliki model pola asuh serta metode dalam memberikan pendidikan.
15. Penelitian oleh Wahyuni Panggabean dkk. dengan judul *Pengaruh Gaya Pengasuhan Orang Tua, Identitas Moral dan Pemisahan Moral remaja terhadap Perilaku Cyberbullying Remaja*. Penelitian ini dilakukan pada

tahun 2022. Metode penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ingginya pengasuhan penolakan yang dilakukan oleh ibu dan pemisahan moral remaja yang juga tinggi akan mendorong remaja untuk melakukan perilaku cyberbullying kepada orang lain. Karakteristik keluarga yaitu lama pendidikan ibu dan status pekerjaan ibu berpengaruh secara signifikan terhadap gaya pengasuhan penolakan ibu.

Dari riset-riset terdahulu masih belum ada yang membahas mengenai praktik *parenting style* generasi Y bagi generasi Alpha. Sehingga peneliti tertarik memilih objek penelitian atau meneliti tentang *parenting style* generasi Y bagi generasi Alpha di MI Negeri 2 Kebumen.

#### **D. Kerangka Berpikir**

Tiap generasi membawa karakteristik demografik yang berbeda dengan generasi sebelumnya atau juga setelahnya. Generasi Y yang merupakan populasi yang lahir pada tahun 1985-1996 sudah menikmati kecanggihan internet untuk mengakses informasi dengan lebih cepat. Generasi Y yang biasa disebut dengan generasi millennial ini banyak yang sudah mempunyai anak dan merupakan anak yang bergenerasi Alpha yang lahir antara tahun 2010 sampai sekarang. Generasi Alpha tersebut sebagian besar sekarang sedang menimba ilmu di tingkat dasar yaitu MI. Peneliti akan meneliti bagaimana praktik *parenting style* oleh generasi Y bagi generasi Alpha di MI Negeri 2 Kebumen dengan kerangka berpikir digunakan adalah sebagai berikut:



Dari kerangka berpikir di atas, dijelaskan bahwa peneliti berupaya ingin meneliti tentang praktik *parenting style* oleh generasi Y bagi generasi Alpha. Dimana peneliti akan membahas secara mendetail bagaimana praktik *parenting style* mereka, orang tua bergenerasi Y yang diberikan kepada siswa MI yang bergenerasi Alpha. Indikator penelitian ini anatara lain; orang tua generasi Y dalam memperkenalkan teknologi digital pada generasi Alpha, orang tua generasi Y dalam mengontrol penggunaan teknologi digital pada generasi Alpha dan orang tua generasi Y dalam membentuk karakter pada generasi Alpha. Peneliti bertujuan ingin mendeskripsikan dan menganalisa *parenting style* orang tua generasi Y bagi generasi Alpha dalam tiga indikator di atas. Peneliti memilih sampel orang tua generasi Y, dimana generasi Y

adalah orang yang mempunyai kelahiran antara 1985-1996. Orang tua bergenerasi Y tersebut berasal dari berbagai profesi baik ada yang petani, karyawan swasta, guru, perangkat, wiraswasta, dan lain-lain. Sedangkan sampel selanjutnya dari anak yang bergenerasi Alpha adalah siswa yang lahir antara tahun 2010 sampai sekarang. Siswa yang menjadi target penelitian adalah siswa dari kelas satu sampai kelas lima MI Negeri 2 Kebumen



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Paradigma Penelitian**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan paradigma postpositivistik. Paradigma ini biasanya dikaitkan dengan penelitian kualitatif yang sifatnya deskriptif analitis, komparatif, menitik beratkan pada makna, dan data yang diperoleh dapat melalui hasil pengamatan dan analisis dokumen. Paradigma konstruktivisme memandang bahwa kenyataan itu merupakan hasil konstruksi atau bentukan manusia itu sendiri. Adanya realitas kehidupan sosial menurut paradigma ini bukan merupakan realitas yang natural, tetapi merupakan bentuk dari hasil konstruksi.<sup>79</sup>

#### **B. Jenis dan Pendekatan Penelitian**

##### **1. Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang berdasar pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu. Filsafat postpositivisme yang juga sering disebut sebagai paradigma interpretif dan konstruktif memandang realitas sosial sebagai sesuatu yang utuh/holistik, kompleks, dinamis, penuh makna, dinamis, dan hubungan gejala bersifat interaktif. Penelitian ini dilakukan pada obyek yang alamiah. Obyek alamiah yaitu obyek yang berkembang apa adanya, tidak dimanipulasi oleh peneliti dan kehadiran peneliti tidak mempengaruhi dinamika yang ada pada obyek tersebut.<sup>80</sup>

Metode penelitian kualitatif digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam, suatu data yang mengandung makna. Makna artinya data

---

<sup>79</sup> Lexy J Moleong. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. Hlm. 51.

<sup>80</sup> Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 2 ed.. Bandung: Alfabeta. Hlm. 17–18.

yang sebenarnya, data yang pasti yang merupakan nilai dibalik data yang tampak. Oleh sebab itu, penelitian kualitatif tidak menekankan pada generalisasi, namun menekankan pada makna.

## 2. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian fenomenologi. Fokus dengan pendekatan fenomenologi artinya adalah pengalaman yang dialami oleh individu. Bagaimana individu memaknai pengalamannya tersebut berkaitan dengan fenomena tertentu yang sangat berarti bagi individu yang bersangkutan. Pengalaman yang dibahas disini bukan sekedar pengalaman biasa, melainkan pengalaman yang berkaitan dengan struktur dan tingkat kesadaran individu secara langsung maupun tidak langsung.

Penelitian tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis tertentu, tetapi hanya menggambarkan “apa adanya” tentang suatu variabel, gejala atau keadaan. Umumnya penelitian deskriptif tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis. Senada dengan Sukmadinata bahwa penelitian deskriptif ditujukan untuk mendeskripsikan suatu keadaan atau fenomena-fenomena tertentu apa adanya. Dalam studi ini seorang peneliti tidak melakukan manipulasi atau memberikan perlakuan-perlakuan tertentu terhadap objek penelitian, seluruh kegiatan atau peristiwa berjalan seperti ada adanya.

Penelitian deskriptif adalah penelitian yang digunakan untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang oleh sejumlah individu atau sekelompok orang dimaksudkan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain secara holistik dalam bentuk kata-kata dan bahasa dan tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis.

Penelitian ini tidak mengutamakan besarnya populasi atau sampling. Bila data yang terkumpul sudah mendalam dan bisa menjelaskan fenomena yang diteliti, maka tidak perlu mencari sampling

lain. Disini yang lebih ditekankan adalah persoalan kedalaman (kualitas) data bukan banyaknya (kuantitas) data. Hal ini sesuai dengan pertimbangan pemilihan jenis dan pendekatan fenomenologi yang didasarkan untuk menjawab masalah-masalah tujuan dari penelitian yakni mendeskripsikan serta menganalisis. Pendekatan kualitatif deskriptif dipilih karena peneliti ingin mendeskripsikan praktik *parenting style* generasi Y bagi generasi Alpha di MI Negeri 2 Kebumen. Dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi untuk memperoleh data yang diperlukan.

### C. Subjek dan Tempat Penelitian

Subjek penelitian adalah benda, hal atau orang, tempat data untuk variabel penelitian yang dipermasalahkan. Ada beberapa subjek penelitian yang diambil oleh peneliti, antara lain:

#### 1. Orang Tua

Orang tua dijadikan sebagai sumber informasi penelitian yang akan diambil data mengenai praktik *parenting style* mereka pada anaknya. Pemilihan sampel orang tua ini merupakan pemilihan yang berdasarkan pada tahun kelahiran serta profesi-profesi orang tua. Orang tua yang diteliti ada 10 orang, dimana diambil 2 sampel dari setiap kelas di MI Negeri 2 Kebumen. Orang tua yang diteliti merupakan orang tua yang termasuk generasi Y atau generasi milenial, dimana mereka lahir antara tahun 1985-2000 dan mempunyai pekerjaan yang berbeda-beda. Generasi ini mempunyai anak yang merupakan generasi Alpha dan mereka sedang menempuh pendidikan di madrasah ibtidaiyah. Peneliti menjadikan orang tua sebagai narasumber primer. Orang tua atau wali siswa MI Negeri 2 Kebumen yang bergenerasi Y antara lain:

No.	Nama Orang Tua	Tempat Tanggal Lahir
1	Daromah	02-09-1985
2	Siti Muntakiyah	10-4-1992
3	Maylina Devi	17-05-1992
4	Siti Safarotunnadiroh	30-11-1994
5	Khomsatun	06-12-90
6	Laelatul Isnaeni	30-05-1993
7	Tursini	28-02-1991
8	Yeni	15-12-1992
9	Rina Riana	26-12-1992
10	Yeni Trisnowati	02-04-1990

## 2. Siswa

Data juga diambil dari siswa, dimana akan diambil data kondisi siswa baik di sekolah maupun di rumah. Siswa yang dijadikan sampel adalah siswa yang bergenerasi Alpha. Mereka merupakan siswa kelas 1-5 yang diambil dari setiap kelas 2 anak. Jadi, anak yang akan dijadikan sampel ada 10 anak. Siswa tersebut antara lain:

No	Nama Siswa	Tempat Tanggal Lahir
1	Aryo Bagas Wicaksono	20-05-2016
2	Azfar Alfaro Suprobo	03-08-2014

4	Abbas Aly Zainul M	18-04-2015
5	Alivia Zalfa Azzahra	18-04-2014
6	Aldebaran Nocolas Aditya Bu'lolo	01-08-2013
7	Gavriel Dzaka Abinaya	08-06-2013
8	Mohammad Mahfudz	15-07-2013
9	Rizki Pamuji	29-06-2011
10	Iis Iswatun Hasanah	19-12-2011

### 3. Guru

Guru dijadikan sebagai subjek penelitian, dimana guru akan diminta untuk memberikan informasi mengenai kondisi peserta didik dari siswa kelas 1 sampai 5. Guru dijadikan subjek penelitian, dikarenakan guru adalah pihak yang berinteraksi dengan siswa dalam waktu yang cukup lama. Guru juga adalah orang yang melakukan penilaian terhadap siswa baik dari segi pengetahuan, sikap maupun keterampilan siswa. Sehingga data yang bersumber dari guru menjadi poin penting yang berpengaruh terhadap hasil penelitian. Guru yang dijadikan sampel ada 10 orang yaitu guru kelas 1 sampai kelas 5

Tempat yang akan dijadikan sebagai tempat penelitian ini berada di MI Negeri 2 Kebumen yang berlokasi di Jl. Ps. Tanjungsari, RT 03 RW 03, Gandu, Tanjungsari, Kecamatan Petanahan, Kabupaten Kebumen, Jawa Tengah. MI Negeri 2 Kebumen termasuk madrasah yang sudah terakreditasi A dan termasuk madrasah yang mempunyai banyak prestasi baik di bidang seni maupun olahraga. Hal itu bisa dibuktikan dari banyaknya piala dan penghargaan yang MI Negeri 2 Kebumen peroleh.

## D. Teknik Pengumpulan Data

### 1. Wawancara

Teknik wawancara dalam penelitian ini adalah untuk mencari informasi dari beberapa sumber mengenai praktik *parenting style* oleh generasi Y bagi generasi Alpha. Wawancara dilakukan kepada informan utama dan informan pendukung. Pihak pertama adalah pewawancara dan pihak kedua adalah narasumber yang bertujuan untuk digali data dan informasi yang dibutuhkan peneliti.<sup>81</sup> Wawancara yang digunakan adalah wawancara terstruktur dan wawancara semi terstruktur. Wawancara diberikan kepada orang tua, guru dan siswa MI Negeri 2 Kebumen.

### 2. Observasi

Dalam penelitian ini, kegiatan pengamatan yang dilakukan adalah terkait dengan praktik *parenting style* oleh generasi Y bagi generasi Alpha di MI Negeri 2 Kebumen. Observasi yang dilakukan yaitu praktik *parenting style* oleh generasi Y bagi generasi Alpha. Observasi dilaksanakan di rumah siswa yang dijadikan sampel penelitian. Selain itu, observasi juga dilakukan di MI Negeri 2 Kebumen pada siswa yang dijadikan sebagai sampel penelitian.

### 3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi merupakan teknik pelengkap dari observasi dan wawancara. Dokumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa dokumen tertulis untuk menunjang hasil penelitian. Dokumentasi merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan peneliti untuk mendapatkan gambaran dari sudut pandang subjek melalui media tertulis dan dokumen lainnya.<sup>82</sup> Dokumentasi yang peneliti butuhkan adalah dokumentasi yang berhubungan dengan praktik *parenting style* generasi Y bagi generasi Alpha di MI Negeri 2 Kebumen.

---

<sup>81</sup> Sukandarrumudi. 2004. *Metodologi Penelitian Petunjuk Praktis untuk Penelitian Pemula*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press. Hlm. 69.

<sup>82</sup> Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 2 ed.. Bandung: Alfabeta. Hlm. 17–18.

## E. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan suatu proses menyusun secara sistematis dari data yang diperoleh dari hasil catatan di lapangan, wawancara, dan bahan-bahan lainnya, sehingga dapat dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.<sup>83</sup> Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah alur menurut Miles dan Huberman. Teknik analisis data meliputi:

### 1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi maupun dokumentasi untuk memperoleh data yang lengkap. Data diperoleh dengan teknik wawancara dengan beberapa informan. Wawancara dilakukan secara langsung terhadap para informan untuk mendapatkan data yang lengkap dan mendalam. Peneliti juga melakukan observasi. Kelengkapan data penelitian diperoleh dari arsip dan foto pada saat penelitian.

### 2. Reduksi data

Mereduksi data berarti memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Data yang telah diperoleh dipilih dan disesuaikan dengan hal-hal pokok sesuai dengan fokus penelitian. Data yang dibutuhkan baik wawancara maupun dokumentasi adalah data yang terkait dengan fokus permasalahan.

### 3. Penyajian data

Penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, bagan alur, dan sejenisnya. Penyajian data yang dilakukan oleh peneliti dalam bentuk deskriptif mengenai permasalahan yang telah dicantumkan. Data yang telah dikelompokkan dan difokuskan dianggap dapat menjawab permasalahan dalam penelitian.

---

<sup>83</sup> Sugiyono, 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 2 ed.. Bandung: Alfabeta. Hlm. 22-27

#### 4. Penarikan kesimpulan dan verifikasi data

Dari data yang telah disajikan kemudian peneliti menarik kesimpulan. Verifikasi dilakukan berdasarkan pada reduksi data dan penyajian data yang merupakan jawaban dari permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini.<sup>84</sup> Data-data yang diperoleh dari observasi, wawancara, data dokumentasi kemudian ditarik suatu simpulan. Simpulan yang disampaikan tidak jauh dari fokus penelitian.

### F. Keabsahan Data

Keabsahan data dalam penelitian ini diperoleh dengan teknik triangulasi. Untuk menguji keabsahan data peneliti menggunakan triangulasi sumber. Triangulasi sumber digunakan untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh dari beberapa sumber. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik keabsahan data triangulasi dimana peneliti menggunakan sumber data dari buku, dokumen, hasil wawancara dan observasi. Hal ini digunakan untuk tujuan menunjukkan bahwa penelitian ini benar-benar ilmiah dan hasilnya dapat dipertanggungjawabkan. Peneliti memanfaatkan sumber sebagai teknik memperoleh keabsahan data.. Adapun uji keabsahan data yang dapat dilaksanakan. ‘

#### 1. *Credibility*

Uji *credibility* (kredibilitas) atau uji kepercayaan terhadap data hasil penelitian yang disajikan oleh peneliti agar hasil penelitian yang dilakukan tidak diragukan sebagai sebuah karya ilmiah dilakukan.<sup>85</sup>

##### a. Perpanjangan Pengamatan

Perpanjangan pengamatan dapat meningkatkan kredibilitas/ kepercayaan data. Dengan perpanjangan pengamatan berarti peneliti

---

<sup>84</sup> Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 2 ed.. Bandung: Alfabeta. Hlm. 57-65.

<sup>85</sup> Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 2 ed.. Bandung: Alfabeta. Hlm. 365.

kembali ke lapangan, melakukan pengamatan, wawancara lagi dengan sumber data yang ditemui maupun sumber data yang lebih baru. Perpanjangan pengamatan berarti hubungan antara peneliti dengan sumber akan semakin terjalin, semakin akrab, semakin terbuka, saling timbul kepercayaan, sehingga informasi yang diperoleh semakin banyak dan lengkap.

Perpanjangan pengamatan untuk menguji kredibilitas data penelitian difokuskan pada pengujian terhadap data yang telah diperoleh. Data yang diperoleh setelah dicek kembali ke lapangan benar atau tidak, ada perubahan atau masih tetap. Setelah dicek kembali ke lapangan data yang telah diperoleh sudah dapat dipertanggungjawabkan benar berarti kredibel, maka perpanjangan pengamatan perlu diakhiri.<sup>86</sup>

b. Meningkatkan Ketekunan

Meningkatkan ketekunan berarti melakukan pengamatan secara berkelanjutan, maka kepastian data dan urutan kronologis peristiwa dapat dicatat atau direkam dengan baik, sistematis. Meningkatkan kecermatan merupakan salah satu cara mengontrol atau mengecek pekerjaan apakah data yang telah dikumpulkan, dibuat, dan disajikan sudah benar atau belum.

Untuk meningkatkan ketekunan peneliti dapat dilakukan dengan cara membaca berbagai referensi, buku, hasil penelitian terdahulu, dan dokumen-dokumen terkait dengan membandingkan hasil penelitian yang telah diperoleh. Dengan cara demikian, maka peneliti akan semakin cermat dalam membuat laporan yang pada akhirnya laporan yang dibuat akan semakin berkualitas.<sup>87</sup>

---

<sup>86</sup> Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 2 ed.. Bandung: Alfabeta. Hlm. 366.

<sup>87</sup> Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 2 ed.. Bandung: Alfabeta. Hlm. 367–68.

### c. Triangulasi

Wiliam Wiersma dalam Sugiyono mengatakan triangulasi dalam pengujian kredibilitas diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai waktu. Dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, dan waktu.<sup>88</sup>

#### 1) Triangulasi Sumber

Untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Data yang diperoleh dianalisis oleh peneliti sehingga menghasilkan suatu kesimpulan selanjutnya dimintakan kesepakatan (*membercheck*) dengan tiga sumber data.

#### 2) Triangulasi Teknikol

Untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya untuk mengecek data bisa melalui wawancara, observasi, dokumentasi. Bila dengan teknik pengujian kredibilitas data tersebut menghasilkan data yang berbeda, maka peneliti melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang bersangkutan untuk memastikan data mana yang dianggap benar.

#### 3) Triangulasi Waktu

Data yang dikumpulkan dengan teknik wawancara di pagi hari pada saat narasumber masih segar, akan memberikan data lebih valid sehingga lebih kredibel. Selanjutnya dapat dilakukan dengan pengecekan dengan wawancara, observasi atau teknik lain dalam waktu atau situasi yang berbeda. Bila hasil uji menghasilkan data yang berbeda, maka dilakukan secara berulang-ulang sehingga sampai ditemukan kepastian datanya.<sup>89</sup>

---

<sup>88</sup> Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitaif, Kualitatif, dan R&D*, 2 ed.. Bandung: Alfabeta. Hlm. 368.

<sup>89</sup> Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitaif, Kualitatif, dan R&D*, 2 ed.. Bandung: Alfabeta. Hlm. 369–370.

d. Analisis Kasus Negatif

Melakukan analisis kasus negatif berarti peneliti mencari data yang berbeda atau bahkan bertentangan dengan data yang telah ditemukan. Bila tidak ada lagi data yang berbeda atau bertentangan dengan temuan, berarti masih mendapatkan data-data yang bertentangan dengan data yang ditemukan, maka peneliti mungkin akan mengubah temuannya.<sup>90</sup>

e. Menggunakan Bahan Referensi

Yang dimaksud referensi adalah pendukung untuk membuktikan data yang telah ditemukan oleh peneliti. Dalam laporan penelitian, sebaiknya data-data yang dikemukakan perlu dilengkapi dengan foto foto atau dokumen autentik, sehingga menjadi lebih dapat dipercaya.<sup>91</sup>

f. Mengadakan *Membercheck*

Tujuan *membercheck* adalah untuk mengetahui seberapa jauh data yang diperoleh sesuai dengan apa yang diberikan oleh pemberi data. Jadi tujuan *membercheck* adalah agar informasi yang diperoleh dan akan digunakan dalam penulisan laporan sesuai dengan apa yang dimaksud sumber data atau informan.<sup>92</sup>

2. *Transferability*

*Transferability* merupakan validitas eksternal dalam penelitian kualitatif. Validitas eksternal menunjukkan derajat ketepatan atau dapat diterapkannya hasil penelitian ke populasi di mana sampel tersebut diambil. Pertanyaan yang berkaitan dengan nilai transfer sampai saat ini masih dapat diterapkan/dipakai dalam situasi lain. Bagi peneliti nilai transfer sangat bergantung pada si pemakai, sehingga ketika penelitian

---

<sup>90</sup> Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 2 ed.. Bandung: Alfabeta. Hlm. 370.

<sup>91</sup> Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 2 ed.. Bandung: Alfabeta. Hlm. 370.

<sup>92</sup> Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 2 ed.. Bandung: Alfabeta. Hlm. 371.

dapat digunakan dalam konteks yang berbeda di situasi sosial yang berbeda validitas nilai transfer masih dapat dipertanggungjawabkan.<sup>93</sup>

### 3. *Dependability*

Reliabilitas atau penelitian yang dapat dipercaya, dengan kata lain beberapa percobaan yang dilakukan selalu mendapatkan hasil yang sama. Penelitian yang *dependability* atau reliabilitas adalah penelitian apabila penelitian yang dilakukan oleh orang lain dengan proses penelitian yang sama akan memperoleh hasil yang sama pula.

Pengujian *dependability* dilakukan dengan cara melakukan audit terhadap keseluruhan proses penelitian. Dengan cara auditor yang independen atau pembimbing yang independen mengaudit keseluruhan aktivitas yang dilakukan oleh peneliti dalam melakukan penelitian. Misalnya bisa dimulai ketika bagaimana peneliti mulai menentukan masalah, terjun ke lapangan, memilih sumber data, melaksanakan analisis data, melakukan uji keabsahan data, sampai pada pembuatan laporan hasil pengamatan.<sup>94</sup>

### 4. *Confirmability*

Objektivitas pengujian kualitatif disebut juga dengan uji *confirmability* penelitian. Penelitian bisa dikatakan objektif apabila hasil penelitian telah disepakati oleh lebih banyak orang. Penelitian kualitatif uji *confirmability* berarti menguji hasil penelitian yang dikaitkan dengan proses yang telah dilakukan. Apabila hasil penelitian merupakan fungsi dari proses penelitian yang dilakukan, maka penelitian tersebut telah memenuhi standar *confirmability*.<sup>95</sup>

---

<sup>93</sup> Sugiyono, 371–72.

<sup>94</sup> Sugiyono, 372.

<sup>95</sup> Sugiyono, 373.

**BAB IV**  
**PEMBAHASAN**

**A. Praktik *Parenting Style* Oleh Generasi Y bagi Generasi Alpha di MI Negeri 2 Kebumen.**

Penelitian ini dilakukan di MIN 2 Kebumen dengan responden peserta didik dan orang tua peserta didik MIN 2 Kebumen.

Tabel 3  
Jumlah Populasi Penelitian

No	Kelas	Peserta Didik	Orang Tua
1.	I	2	2
2.	II	2	2
3.	III	2	2
4.	IV	2	2
5.	V	2	2
Total		10	10

Populasi baik peserta didik maupun orang tua peserta didik dianggap homogen. Dari penelitian ini jumlah sampel peserta didik berjumlah 10 dan orang tua 10. Sehingga jumlah sampel penelitian ada 20.

1. *Parenting Style* Generasi Y bagi Generasi Alpha dalam Memperkenalkan Teknologi Digital

Tabel 4  
*Parenting Style* Generasi Y bagi Generasi Alpha dalam Memperkenalkan Teknologi Digital

No.	Indikator	Frekuensi (Mempraktikkan)	
		Iya	Tidak
1.	Memperkenalkan <i>gadget</i> pada anak	10	0

2.	Memberi pemahaman tentang pengaruh <i>gadget</i> pada perkembangan anak	10	0
3.	Memberi pemahaman tentang dampak negatif bermain <i>gadget</i>	10	0
4.	Memberi pemahaman tentang dampak positif bermain <i>gadget</i>	10	0

Anak-anak jaman sekarang terlahir di era teknologi digital, komputer atau *gadget* seperti *smartphone* dan *tablet* sudah menjadi kawan sehari-hari. Tentu *gadget* menjadi hal yang menarik bagi anak-anak, dikarenakan *gadget* menyediakan dimensi-dimensi gerak, warna, suara, dan lagu sekaligus dalam satu perangkat untuk berbagai tujuan seperti bermain *game*, menonton video, mendengarkan lagu, mengobrol dengan teman-teman mereka, dan menjelajahi situs web. Begitupun juga dengan anak-anak di MI Negeri 2 Kebumen, sebagian besar anak-anak sudah mengenal *gadget*, walaupun tidak semua fitur atau aplikasi di kenal. Tapi, aplikasi-aplikasi yang sedang *booming* mereka sudah mengenalnya, seperti *WA*, *facebook*, *tiktok*, *youtube* dan *game*. Hal itu berdasarkan wawancara dengan anak-anak dan wali murid MI Negeri 2 Kebumen.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali murid kelas 1 MI Negeri 2 Kebumen atas nama Daromah, kelahiran 02 September 1986. Beliau adalah ibu dari anak bernama Aryo Bagas Wicaksono, dimana merupakan ibu dan sekaligus guru di MI Wotbuwono, Klirong Petanahan. Beliau mengatakan bahwa anaknya yang dipanggil Aryo tidak mempunyai *gadget* sendiri, tapi ketika mau bermain *gadget* itu pinjam punya ibu atau ayahnya. Aryopun sekarang sudah tahu bagaimana mengoperasikan *gadget*. Contohnya, memainkan *game*, *youtube* dan *tiktok*. Jadi, Aryo mula-mula bisa memainkan *game* itu setelah bermain dengan temannya yang lebih dewasa. Jadi, terkadang Aryo membawa *gadgetnya* ke luar

rumah. Sehingga, tanpa Aryo diajari oleh ibunya bermain *game*, dia sudah bisa sendiri. Sebelumnya, Aryo oleh ibunya dikenalkan dengan *youtube*, dimana orang tua Aryo rajin *download* video-video pembelajaran yang menyenangkan di *youtube*. Orang tua Aryo berharap dengan adanya *gadget*, bisa meningkatkan tingkat pengetahuan Aryo. Namun, lama-kelamaan Aryo mungkin jenuh, sehingga mencari *game-game* yang sekarang sedang viral, seperti *game* ML, FF dan lain-lain. Padahal, orang tuanya juga sudah menyediakan *game* yang sudah *download*kan yaitu *game offline*, seperti *game* cacing. Hal itu, dimaksudkan hanya untuk hiburan Aryo. Selain *game*, Aryo tahu mengenai *tiktok*. Pada saat itu, ibunya Aryo sengaja *download* aplikasi *tiktok* untuk membeli sesuatu. Aplikasi tersebut juga sengaja disembunyikan di folder tertentu. Tapi ternyata ditemukan oleh Aryo, sehingga Aryo pun ikut melihat-lihat tontonan-tontonan yang ada di *tiktok*. Orang tua Aryo tidak melarang Aryo untuk bermain *gadget*, namun orang tua Aryo tetap hanya ingin memperkenalkan fitur-fitur atau aplikasi-aplikasi, atau tontonan-tontonan yang kiranya bermanfaat untuk Aryo. Selain itu, orang tua Aryo juga berharap Aryo tidak ketagihan terus untuk bermain *game*.<sup>96</sup>

Sebagaimana dikatakan Aryo Bagas Wicaksono yang biasa dipanggil Aryo dengan kelahiran 20 Mei 2016, bahwasannya dia tidak mempunyai *gadget* sendiri, tapi diperbolehkan untuk meminjam punya ayah atau ibunya. Memang dari sekolah terutama wali kelas 1, Ibu Sugiatiningsih, S.Pd. mengatakan bahwa siswa kelas 1 dilarang untuk mempunyai *gadget* sendiri. Hal itu, dijadikan aturan karena khawatir anak-anak melihat atau bermain hal-hal yang sepantasnya tidak ditonton atau dimainkan. Begitupun juga ketika di madrasah, siswa tidak pernah untuk diminta membawa *gadget*. Khusus kelas I itu ada grup WA tersendiri.

---

<sup>96</sup> Wawancara dengan orang tua Aryo di Tanggungari pada tanggal 09 Juni 2023.

Jadi, guru bisa berinteraksi secara *online* untuk membahas tentang kepentingan anak terutama yang berhubungan dengan madrasah.<sup>97</sup>

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di rumah, bahwasannya memang benar Aryo tidak mempunyai *gadget* sendiri, yang mempunyai ayah dan ibunya. Terkadang *gadget* mereka jadi rebutan dia dengan adik-adiknya.<sup>98</sup>

Hal itu juga senada dengan kakak kelasnya yaitu Abbas Aly Zainul M., dia juga tidak mempunyai *gadget* sendiri dan menurut wali muridnya yang bernama Siti Muntakiyah, kelahiran 04 februari 1992 mengatakan bahwa Abbas pertama aktif bermain *gadget* pada saat tahun adanya virus corona. Berawal dari pembelajaran *daring*, yang kemudian Abbas menjulur ke aplikasi-aplikasi lain yang tidak berhubungan dengan pelajaran, contohnya *game*. Saat itu Abbas mengenal adanya *youtube*, dimana Abbas dapat melihat tontonan-tontonan yang diinginkan. Selain itu Abbas bermain *game* cacing yang *download*kan oleh ibunya. Namun lama kelamaan karena kekhawatiran orang tua, maka terkadang *gadget*nya tidak diisi paket internet. Hal itu diupayakan agar Abbas tidak terlalu sering memegang *gadget*.<sup>99</sup>

Sama halnya wali kelas 1, Bapak Sarwono, S.Pd. juga menghimbau agar wali murid tidak terlalu sering untuk memberikan *gadget* kepada anak. Hal itu untuk mencegah ketagihan anak dan juga untuk mengatur kegiatan anak agar lebih disiplin. Dikarenakan anak kelas II yang masih kelas rendah perlu pengawasan lebih dalam hal penggunaan teknologi digital. Abbas sendiri menyatakan bahwa dirinya itu bisa bermain *gadget* karena diajari teman-temannya. Terkadang teman bermain kerumah Abbas dan membawa *gadget*. Jadi, Abbas juga ikut melihat dan belajar.<sup>100</sup>

---

<sup>97</sup> Wawancara dengan Aryo di MI Negeri 2 Kebumen pada tanggal 09 Juni 2023.

<sup>98</sup> Observasi kegiatan Aryo di Tanjungsari pada tanggal 09 Juni 2023

<sup>99</sup> Wawancara dengan Iorang tua Abbas di Tanjungsari pada tanggal 10 Juni 2023

<sup>100</sup> Wawancara dengan Bapak Sarwono, wali kelas 2 MI Negeri 2 Kebumen pada tanggal 09 Juni 2023

Selanjutnya teman satu kelas dengan Abbas, dia bernama Azfar Alfaro Suprobo yang lahir pada tanggal 8 Maret 2014 beralamat di Kedadongan RT 03 RW 04 Kecamatan Klirong Kabupaten Kebumen. Alfaro mempunyai orang tua yang masih muda, yaitu ibunya yang berumur 31 tahun dan ayahnya berusia 34 tahun. Keduanya merupakan penjahit, biasanya menjahit baju-baju seragam sekolah. Walaupun sibuk menjahit, mereka tetap berusaha semaksimal mungkin dalam mengasuh anaknya, termasuk Alfaro. Terkait pengenalan teknologi digital yang sekarang ini sudah merambah ke anak-anak, orang tua Alfaro tidak ketinggalan teknologi dan juga memperbolehkan Alfaro untuk mengenalnya. Alfaro pertama dikenalkan dengan *youtube*. Setelah mengenal *youtube*, Alfaro sering melihat video permainan lego. Hingga akhirnya dia bermain yang lain seperti aplikasi *snack*. Dia sering bermain dengan teman tetangganya. Hal itu peneliti amati ketika di rumahnya, dia sedang bermain *gadget* dan melihat video-video *snack* bersama temannya di depan rumah.<sup>101</sup>

Selanjutnya, peneliti melakukan wawancara dengan orang tua dari Quwwat Alfatih Shidiq yang lahir pada tanggal 16 Juni 2014 beralamat di desa Kebonsari RT 02 RW 01 Petanahan Kebumen, dimana orang tua dari Fatih adalah seorang perangkat desa dan karyawan swasta. Terkait hubungannya dengan teknologi digital, Fatih tetap diperkenalkan orang tuanya dengan *gadget*. Namun, pengenalan itu sebatas agar Fatih tidak ketinggalan zaman. Untuk hal-hal mendalam yang ada pada media sosial, Fatih belum diperbolehkan, Fatih diperbolehkan hanya untuk melihat video-video yang pantas dilihat anak dan permainan *game* yang juga aman untuk dimainkan anak. Hal itu dilakukan orang tua Fatih untuk mencegah adanya dampak negatif dari *gadget* kepada Fatih. Menurut guru atau wali kelasnya Fatih, Fatih termasuk anak yang nurut perintah guru dan juga

---

<sup>101</sup> Wawancara dengan orang tua Alfaro di Kedadongan pada tanggal 10 Juni 2023

tidak telalu aktif bermain di kelas. Ketika Fatih diwawancarai, Fatih mengatakan kalau dia jarang bermain *gadget*.<sup>102</sup>

Sedangkan untuk siswa bernama Alivia Zalfa Azzahra yang merupakan siswa kelas 3 kelahiran 18 April 2014 beralamat di desa Sidomulyo RT 02 Rw 03 Petanahan Kebumen dengan orang tua bernama Farid Kholi dan Khomsatun yang keduanya lahir pada tanggal 11 Desember 1988 dan 12 Juni 1990. Bapaknya Zahra panggilannya merupakan pekerja wiraswasta, terkadang mengikuti proyek, sedangkan ibunya menjadi ibu rumah tangga. Sama halnya dengan orang tua-orang tua yang lain. Orang tua Zahra juga tetap mengikuti perkembangan teknologi digital. Namun, dalam hal penggunaan teknologi terutama *gadget* kepada anak itu selalu diperhatikan. Menurutnya, ketika Zahra bermain *gadget* itu seringkali menjadikan tidak perhatian terhadap perkataan orang tuanya. Sehingga, ibunya Zahra seringkali mengingatkan agar Zahra ketika bermain *gadget* harus menonton yang baik-baik. Zahra lebih kenal dengan *gadget* itu ketika pembelajaran daring di sekolah yang akhirnya setiap hari Zahra memegang *gadget*.<sup>103</sup>

Teman Zahra satu kelas yang bernama Aldebaran Nocolas Aditya Bu'lolo juga tak kalah dengan teman-teman lainnya. Adit panggilannya. Dia lahir 08 Januari 2013. Ketika Adit diwawancarai tentang *gadget*. Dia dengan cepat menjawab bahwasannya dia sering bermain *gadget* di rumah. Hal itu dipertegas lagi oleh pernyataan dari ibunya. Dimana Adit sudah mengenal *gadget* itu waktu kecil dan dia juga sudah mempunyai *gadget* sendiri. Sehingga, Adit lumayan bebas untuk bermain *gadget*. Namun, orang tua Adit khususnya ibunya selalu memantau dan mengingatkan. Hal itu disampaikan oleh ibunya Adit yang bernama Laelatul Isnaeni yang termasuk generasi Y dengan kelahiran 30 Mei 1993. Dimana ayahnya berprofesi di pelayaran yang seringnya pulang beberapa bulan sekali.

---

<sup>102</sup> Wawancara dengan orang tua Fatih di Kebonsari pada tanggal 10 Juni 2023

<sup>103</sup> Wawancara dengan Zalfa di Sidomulyo pada tanggal 10 Juni 2023

Sehingga, untuk pengasuhan penuh kepada ibunya. Ibunya membelikan *gadget* kepada Adit dikarenakan sering merebut *gadget* ibunya. Padahal *gadget* ibunya digunakan untuk hal-hal yang penting seperti, bisnis dan lain-lain.<sup>104</sup>

Selain Adit, ada siswa yang juga dibelikan *gadget* oleh orang tuanya yaitu Gavriel Dzaka Abinaya. Siswa yang merupakan generasi Alpha ini telah mengenal *gadget* ketika masih kecil. Orang tua dari Gavriel sendiri mengenalkan *gadget* tentunya karena perkembangan zaman sekarang. Dimana teknologi bisa dimanfaatkan untuk kepentingan manusia. Terutama untuk seorang siswa belajar. hal itu, karena pelajaran-pelajaran di kelas 4, banyak yang tidak dikuasai oleh orang tua dari Gavriel. Sehingga, orang tua berharap dengan dibelikan *gadget*, anak bisa mencari referensi-referensi pelajaran yang ada di *gadget*. Menurut Gavriel sendiri *gadget* yang dimilikinya sekarang tetap selalu dikontrol oleh orang tuanya.<sup>105</sup>

Hal itu senada dengan cara pengasuhan yang dilakukan oleh orang tua dari Iis Iswatun Khasanah yang merupakan generasi millennial dengan kelahiran Bapaknya 06 Oktober 1986 dan ibunya kelahiran 04 februari 1990. Dimana orang tua dari Iis juga membelikan dan mengenalkan *gadget* kepada Iis dengan maksud agar Iis bertambah ilmu pengetahuan dan orang tua Iis yang juga kesulitan untuk mempelajari materi-materi yang ada di kelas V. Selain itu, karena orang tua Iis adalah pedagang, maka *gadgetnya* selalu penting setiap hari untuk keperluan bisnis. Berdasarkan wawancara dengan Iis, Iis termasuk anak Alpha yang *update*. Dimana Iis sudah mempunyai akun seperti; *WA*, *facebook*, dan *instagram*. Namun, dia tidak suka bermain *game*. Hal itu, mungkin karena dia seorang

---

<sup>104</sup> Wawancara dengan orang tua Adit di Tanjungsari pada tanggal 10 Juni 2023

<sup>105</sup> Wawancara dengan Gavriel di MI Negeri 2 Kebumen pada tanggal 10 Juni 2023

perempuan yang lebih suka dengan interaksi dengan orang lain atau bermedia sosial.<sup>106</sup>

Berbeda dengan gaya Rizki Pamuji, generasi Alpha yang merupakan anak dari pasangan generasi Y dari bapak Sunarno yang lahir pada tanggal 03 Mei 1990 dan Yeni Trisnowati dengan kelahiran 26 Desember 1992. Mereka yang merupakan teman sekelas Iis. Menurut info dari ibunya, Rizki mengenal terlebih dahulu *gadget* dari temannya. Dia sering bermain *gadget* di rumah tetangga yang menyewakan *wifi*. Dimana di rumah tersebut menyewakan data *wifi* 1000 per jam. Hal tersebut menarik Rizki Pamuji untuk rutin ke rumah tersebut untuk numpang internetan. Setelah ditanya, Rizki mengatakan kalau dia suka internetan dengan melihat video-video *snack* dan dia terkadang bermain *game*.<sup>107</sup>

Terakhir generasi Alpha selanjutnya yang diteliti atas nama Ahmad Mahfudz Zidiq yang satu kelas dengan Gavriel. Mahfudz yang kata ibunya itu adalah anak yang lebih aktif di motorik, untuk kaitannya dengan pengenalan *gadget*, dia lebih suka melihat video-video *youtube* yang berhubungan dengan cara-cara pembuatan sesuatu. Hal itu disampaikan ibunya karena sering menemui Mahfudz sedang sibuk membuat-buat. Dia lebih suka berpetualang daripada berdiam diri di rumah. Begitupun juga, kalau dia bosan bermain *gadget*, Mahfudz keluar untuk mencari hal baru. Mahfudz adalah anak ketiga dari pasangan yang sama-sama berprofesi sebagai guru. Namun, Mahfudz lebih dekat dengan ibunya, karena satu sekolah dengan ibunya. Sehingga dalam pengasuhan lebih menonjol kepada ibunya Mahfudz. Menurut salah satu pakar psikologi, setidaknya ada delapan aspek perkembangan anak yang akan terpengaruh oleh penggunaan *gadget* antara lain; perkembangan motorik, perkembangan fisik, perkembangan moral, perkembangan sosial, perkembangan identifikasi gender, perkembangan bahasa, perkembangan neurologi,

---

<sup>106</sup> Wawancara dengan orang tua Iis di Dorowati pada tanggal 10 Juni 2023

<sup>107</sup> Wawancara dengan orang tua Rizki di Sidomulyo pada tanggal 09 Juni 2023

perkembangan kognitif. Hal itu semua peneliti telusuri dengan meneliti kesepuluh anak yang dijadikan sampel penelitian.<sup>108</sup>

Salah satunya, ada Ahmad Mahfudz Zidiq, dimana anak yang satu ini mempunyai kekhasan tertentu. Dia suka dengan petualangan, kegiatan yang butuh banyak kegiatan motorik. Hal itu dia dapatkan sumber informasi dari *gadget* yang dia gunakan. Menurut wawancara dengan ibunya, Mahfudz suka sekali melihat tontonan di *youtube* yang berisi petualangan dan orang-orang yang membuat karya atau barang. Dari hasil pencarian informasi tersebut, Mahfudz mulai dengan gaya belajarnya dengan secara langsung mempraktikkan sesuatu yang ingin dibuat. Contoh saja; layangan. Dia merakit layangan dengan tangan sendiri. Dia tidak minta diajari orang lain, tapi langsung belajar dari *gadget*. Hal itulah yang kadang membuat orang tua Mahfudz berpikir kalau Mahfudz memang motoriknya berjalan. Bahkan pernah, ketika dia melihat sesuatu benda yang menarik di jalan. Dia langsung mengingat dan mencari informasi tentang benda tersebut di *gadget*. Setelah itu, Mahfudz mempraktikkan untuk membuatnya. Hanya saja orang tua agak sedikit khawatir, karena terkadang alat yang untuk membuat adalah alat-alat yang berbahaya, contohnya; pisau. Sehingga orang tua Mahfudz semaksimal mungkin untuk bisa mendampingi kerja anaknya supaya tidak terjadi sesuatu yang tidak diinginkan. Ibunya Mahfudz tetap memberi pemahaman kepada Mahfudz tentang apa yang seharusnya dilihat dan dipraktikkan ketika melihat *youtube*.<sup>109</sup>

Namun, dari pengaruh *gadget* yang menjadi menghambat perkembangan Mahfudz adalah perkembangan akademiknya. Dikarenakan Mahfudz lebih suka mendengarkan *youtube*, jadi dia sedikit terhambat ketika diminta untuk belajar membaca dan menulis. Kecenderungan anak yang memainkan *gadget* secara berlebihan membuat mereka jadi

---

<sup>108</sup> Wawancara dengan orang tua Mahfudz di Krandegan pada tanggal 10 Juni 2023

<sup>109</sup> Wawancara dengan orang tua Mahfudz di Krandegan pada tanggal 10 Juni 2023

kehilangan waktu untuk melakukan permainan yang melibatkan fisik. Akhirnya, banyak yang mengeluhkan kalau tulisan tangannya kurang rapi, mengalami kesulitan pada pengaturan keseimbangan tubuh dan lain-lain.<sup>110</sup> Salah satunya Mahfudz, dia agak malas bila diminta untuk menulis tulisan banyak dan membaca buku. Usaha orang tua Mahfudz semaksimal mungkin memberikan fasilitas untuk Mahfudz mengembangkan seperti kegiatan membaca dengan membelikan banyak buku. Namun, hal itu belum bisa membuat Mahfudz untuk rajin membaca buku. Hingga akhirnya ibu dari Mahfudz tetap menerima kekurangan itu dengan sebisa mungkin untuk tetap mengusahakan agar Mahfudz bisa difasilitasi baik untuk meningkatkan perkembangan motoriknya ataupun kognitifnya. Hal itu juga disampaikan oleh Ibu Musyarofah, sekaligus wali kelasnya, yang mengatakan bahwa Mahfudz sering malas ketika diminta untuk merangkum tulisan yang banyak. Hal itulah yang terkadang membuat tingkat akademik Mahfudz belum maksimal. Namun, Mahfudz mempunyai kelebihan dari segi keterampilan tangannya, yaitu kegiatan memanah. Dia pernah menjadi peserta lomba Aksioma cabang olahraga yaitu lomba memanah mewakili peserta dari MI Negeri 2 Kebumen. Berdasarkan wawancara dengan Mahfudz, bahwa yang mengajari dia memanah adalah ayahnya. Dimana ayahnya merupakan seorang guru di MI juga.<sup>111</sup>

Selain Mahfudz, ada lagi anak yang mengalami perkembangan dari segi motorik. Berdasarkan wawancara dengan ibu dari Alivia Zalfa Azzahra, beliau menceritakan bahwa anaknya suka sekali melihat tontonan-tontonan cara membuat miniatur di *youtube*. Jadi sering ibunya menemui benda-benda buatan Zalfa berserakan di rumah. Pada awalnya, ibunya Zalfa memang agak resah karena ulah Zalfa tersebut. Sebab, rumah jadi berantakan dan banyak sampah. Sehingga terkadang, hasil karya Zalfa

---

<sup>110</sup> Wawancara dengan orang tua Mahfudz di Krandegan pada tanggal 10 Juni 2023

<sup>111</sup> Wawancara dengan Mahfudz di MI Negeri 2 Kebumen pada tanggal 10 Juni 2023

dibuang ke tempat sampah. Namun, tidak lama kemudian Zalfa ditunjuk untuk mengikuti lomba kerajinan tangan, dan dari lomba tersebut, Zalfa mendapatkan juara 1. Akhirnya dari hasil lomba itulah, orang tua Zalfa tersadar ternyata Zalfa punya perkembangan motorik yang bagus dan itu didukung dengan dia sering menonton video-video di *youtube*. Jadi, orang tua Zalfa mengizinkan zalfa untuk menggunakan *gadget*. Tapi dengan batas waktu tertentu dan juga tontonan yang dilihat adalah tontonan-tontonan bermanfaat dan mengembangkan keterampilannya.<sup>112</sup>

Namun, dari kebiasaan Zalfa yang suka melihat tontonan di *gadget*, tingkat sosialnya agak berkurang. Hal itu dirasakan oleh orang tuanya sendiri. Ibu dari Zalfa mengatakan bahwa akibat dari bermain *gadget*, Zalfa sering tidak mendengarkan apa yang dikatakan orang tuanya, baik itu sedang berkomunikasi atau memberi perintah kepada Zalfa. Itu menjadi dampak negatif yang orang tua rasakan. Hingga akhirnya, orang tua Zalfa mencoba untuk membatasi penggunaan *gadget* dengan menyembunyikan di tempat tertentu atau terkadang dengan cara tidak diisi paketan internet. Itulah upaya orang tua Zalfa untuk menghilangkan kebiasaan Zalfa yang tidak mau bersosialisasi dengan keluarganya karena bermain *gadget*.<sup>113</sup>

Menyibukkan diri dengan *gadget* kadang membuat anak-anak menjadi enggan melakukan aktivitas fisik. Padahal beraktivitas fisik bisa mendatangkan banyak manfaat. Selain menghindarkan anak dari obesitas yang bisa menjadi sumber penyakit, beraktivitas fisik juga bisa melepaskan hormon endorfin yang dapat mendatangkan perasaan senang dan nyaman sehingga membuat seseorang berenergi. Namun beda halnya dengan yang dilakukan salah satu dari siswa MI Negeri 2 Kebumen, yaitu Adit. Berdasarkan wawancara dengan Adit maupun ibunya, Adit termasuk anak yang aktif dengan *gadget*nya di dalam rumah. Tidak pernah dan jarang sekali keluar bermain bersama dengan temannya. Dia lebih suka

---

<sup>112</sup> Wawancara dengan orang tua Zalfa di Grujugan pada tanggal 10 Juni 2023

<sup>113</sup> Wawancara dengan orang tua Zalfa di Grujugan pada tanggal 10 Juni 2023

berdiam diri dengan tiduran untuk melihat aplikasi-aplikasi yang ada di *gadget*. Hal itu disampaikan oleh ibunya dengan rasa agak resah, karena harapan ibunya, anak tidak selalu asyik bermain *gadget*. Mengatasi hal itu, ibu dari Adit mencari ide, supaya Adit bisa beraktivitas di luar yaitu dengan membelikan sepeda. Hal itu juga disampaikan Adit ketika diwawancarai, bahwasannya olahraga yang disukai adalah bersepeda. Jadi, sekarang selain bermain *gadget* di rumah, Adit mempunyai aktivitas bermain sepeda. Sehingga perkembangan fisik dari adit tidak turun.<sup>114</sup>

Hal serupa dilakukan oleh orang tua dari siswa MI Negeri 2 Kebumen bernama Gavriel Dzaka Abinaya. Walaupun Gavriel mempunyai *gadget* sendiri. Tapi, orang tua Gavriel tetap meningkatkan perkembangan fisiknya. Hal itu dilakukan supaya anak jangan berdiam diri dan sibuk dengan *gadget* di rumah. Sehingga, orang tua Gavriel tidak mengekang Gavriel untuk selalu di rumah. Tapi membiarkan Gavriel untuk melakukan hal-hal fisik, seperti; bersepeda dan bermain dengan temannya. Hal itu diharapkan orang tua agar kesehatan dari Gavriel terjaga, baik dari kesehatan panca indera maupun lainnya.<sup>115</sup>

Selain *gadget* mempunyai pengaruh pada perkembangan motorik, sosial dan fisik, *gadget* juga mempunyai pengaruh besar terhadap moral siswa. Apalagi untuk usia MI yang masih dikatakan anak di bawah umur dan masih butuh pengawasan dari orang tua. *Gadget* sendiri diciptakan untuk memudahkan manusia beraktivitas, namun terkadang dan banyak muncul kriminalitas yang bersumber dari pengaruh *gadget*. Contoh; adanya video perkelahian, pencurian dan lainnya yang bisa saja menimbulkan rasa penasaran, sehingga anak ingin mencoba meniru. Hal itu sangat dikhawatirkan oleh salah satu wali murid dari siswa bernama Abbas. Apalagi Abbas termasuk umur belia. Jadi ditakutkan dengan melihat tontonan-tontonan yang tidak baik akan menimbulkan pengaruh

---

<sup>114</sup> Wawancara dengan Adit di MI Negeri 2 Kebumen pada tanggal 10 Juni 2023

<sup>115</sup> Wawancara pada orang tua Gavriel di Klampis pada tanggal 10 Juni 2023

tidak baik yang mengakar pada anak. Terutama dengan *game* yang sekarang ini sedang booming yaitu *game* MI. *Game* tersebut adalah *game* tentang perkelahian. Karena orang tua Abbas termasuk generasi Y yang sudah paham teknologi, maka orang tua Abbas membuat strategi dengan mencari atau *download* permainan yang lebih mengembangkan daya pikirnya, seperti; *game* cacing. Hal itu hanya sebagai hiburan yang bermanfaat bagi Abbas dari penggunaan *gadget*. Selain itu, orang tua Abbas juga berusaha dengan menambah kegiatan-kegiatan abbas yang bermanfaat, contohnya mengaji. Hal itu diharapkan anak selain bisa mengaji juga bisa belajar akidah akhlak, tata krama dan bagaimana bertingkah sebagai umat muslim. Kegiatan mengaji Abbas cukup banyak. Pagi mengaji di MI, sore mengaji di TPq dan malam mengaji di mushola. Setelah peneliti amati, memang terlihat bagaimana sopannya Abbas ketika diwawancarai. Ucapannya lemah lembut, ramah dan juga tidak melontarkan kata-kata yang tidak sopan. Hal itu juga dikatakan oleh wali kelasnya, Bapak Sarwono Abbas termasuk anak yang berkarakter baik. Dia baik dengan teman, guru dan orang tua.<sup>116</sup>

Moral anak yang baik adalah idaman bagi para orang tua. Hal itu dikarenakan moral berhubungan dengan akhlak yang menjadi ciri orang Islam. Dimana orang Islam adalah orang yang beragama. Orang yang mempunyai agama identik dengan orang yang mempunyai akhlak. Apalagi sebagai siswa MI Negeri 2 Kebumen, dimana merupakan madrasah yang dilandasi aturan agama. Tentunya, agar mendukung program pendidikan anak di MI Negeri 2 Kebumen, butuh kerja sama dari orang tua dalam menjadikan siswa-siswi menjadi anak yang bermoral dan berakhlak baik. Hal itu juga menjadi impian dari orang tua Iis Iswatun Hasanah. Beliau menyekolahkan anaknya di MI Negeri 2 Kebumen dikarenakan di MI tersebut, diajarkan berbagai macam pelajaran agama.

---

<sup>116</sup> Wawancara dengan Bapak Sarwono, guru kelas 2 MI Negeri 2 Kebumen pada tanggal 09 Juni 2023

Dimana tujuannya adalah menjadikan anak yang berakhlak. Sebagai usaha pendukung tujuan tersebut, orang tua dari Iis selalu memberikan nasihat-nasihat terutama kepada Iis bagaimana cara bergaul baik di lingkungan masyarakat maupun di media sosial. Iis yang sudah mempunyai akun media sosial sendiri, selalu diawasi dan dinasihati agar berhati-hati dalam bergaul di media sosial. Contohnya; tidak diperbolehkan *chatting* dengan laki-laki membahas hal yang tidak penting. Hal itu juga disampaikan Iis sendiri kalau orang tuanya sangat melarang keras untuk bergaul *online* dengan laki-laki, apalagi yang belum dikenal.

Dampak pengaruh *gadget* juga terlihat pada perkembangan bahasa. sekarang ini belajar bahasa, seperti bahasa Inggris, Arab dan lainnya bisa sangat mudah dipelajari melalui *gadget*. Mak dari itu, generasi sekarang banyak yang bisa berbahasa asing dibandingkan dengan generasi dulu. Itulah yang bisa dimanfaatkan dari penggunaan *gadget*. Namun, tak jarang juga anak kecil terhambat berbicara atau *speech delay*. Hal itu bisa dikarenakan pengaruh dari *gadget*. Dimana anak hanya sering melihat dan menonton tanpa berkomunikasi. Itu juga bisa menjadi pengaruh buruk bagi anak ke depannya karena *speech delay*. Setelah peneliti observasi memang ada anak yang ketika diajak bicara agak terhambat dalam menjawab. Setelah ditelusuri, ternyata memang dia sukanya mendengarkan dan melihat video-video dalam *youtube*. Dia lebih memperhatikan ketika diminta mendengar dan melihat. Orang tuanya juga mengakui keadaan anaknya seperti itu, sehingga orang tua dari anak tersebut berusaha untuk meningkatkan keterampilan berbicara dengan memperbanyak komunikasi dengan anak dan membelikan buku-buku cerita untuk meningkatkan keterampilan berbicara.

Namun, banyak juga anak lancar berbahasa Indonesia atau asing karena sering melakukan komunikasi/telepon dengan menggunakan *gadget*. Berdasarkan data di lapangan, peneliti mendapatkan data tentang anak kelas 1 yang bisa berbahasa Indonesia dengan baik. Menurut hasil

wawancara dengan ibunya Aryo, beliau mengatakan bahwa anaknya sejak kelas satu perkembangan bahasanya meningkat karena sering ditontonkan video-video pembelajaran berbahasa Indonesia oleh ibunya. Begitupun juga dengan Adit siswa kelas tiga yang pintar dan suka berbahasa Inggris. Hasil wawancara dengan ibu adit menjelaskan bahwa Adit terkadang sering menonton video-video anak yang berbahasa Inggris, sehingga Adit menyukai dan menghafal banyak kosa kata berbahasa Inggris.<sup>117</sup>

Berbagai layanan seperti materi pembelajaran, berita, informasi pengetahuan, dan berbagai permainan yang melatih daya otak itu ada di *gadget*. Tinggal bagaimana anak maupun orang tua memanfaatkan fasilitas tersebut. tentunya orang tua yang baik akan menjadikan anak yang baik. Baik itu berhubungan dengan media digital. Bagaimana orang tua bisa mengasuh anaknya melalui perantara pendukung seperti *gadget*. Tentunya itu menjadi tantangan besar karena sekarang ini banyaknya orang menyalahgunakan fungsi *gadget*. Namun, berbagai penelitian yang dilakukan peneliti pada beberapa orang tua dan siswa MI Negeri 2 Kebumen, terutama siswa kelas rendah itu sebagian besar masih dominan *gadget* untuk hiburan. Namun untuk kelas atas 3, 4 dan 5 memang mereka sudah paham bagaimana mencari informasi atau materi pelajaran di *gadget*. Sehingga daya pikir dan nalarnya sudah jalan. Hal itu tentunya juga masih butuh arahan dari orang tua. Bagaimana mencari solusi dari permasalahan dan bagaimana mencari sumber-sumber informasi yang diinginkan.

Sekarang peneliti akan membahas bagaimana orang tua memberi pemahaman kepada anak tentang dampak negatif dari *overdosis* penggunaan *gadget*. Tentunya tidak sedikit orang tua berkeluh kesah karena anaknya sering atau terlalu lama bermain *gadget*, sehingga lupa dengan tugas atau kegiatan yang seharusnya dilakukan. Hal ini perlu pemahaman dan pengetahuan bagi orang tua agar tahu apa akibat dari

---

<sup>117</sup> Wawancara dengan orang tua Adit di Tanjungsari pada tanggal 10 Juni 2023

*overdosis* penggunaan *gadget*. Sehingga, orang tua bisa memahami anak dengan bahasa yang baik dan mengajak agar anak tidak lagi terus menerus di depan *gadget*. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu wali murid yaitu orang tua dari Adit mengatakan bahwa anaknya seringkali di depan *gadget*. Apalagi karena di rumah dipasang *wifi*, sehingga Adit bebas mengakses apa saja tanpa ada kesulitan jaringan. Hal itu membuat Adit keasyikan bermain *gadget*. Namun melihat hal tersebut, sebagaimana dikatakan ibunya Adit, beliau tetap memperdulikan kesehatannya yaitu dengan selalu menyuruh Adit untuk bermain *gadget* dengan posisi duduk yang benar. Hal itu juga dilakukan oleh ibu dari Aryo, dimana beliau selalu mengontrol cahaya *gadget* ketika dipakai Aryo, supaya tidak terlalu terang. Bertujuan agar tidak merusak mata. Selain itu hal senada juga dilakukan oleh orang tua dari Abbas. Beliau jarang memberikan *gadget* kepada Abbas, karena juga takut akan membahayakan mata Abbas. Dari kesemua siswa yang diteliti, tidak ada yang terkena sakit mata. Tetapi ada dua anak yang telah merasakan sakit di bagian leher. Hal itu mereka akui karena terlalu lama bermain *gadget* dengan posisi menunduk, berbaring atau terlentang.<sup>118</sup> Dari sinilah perlu perhatian bagi orang tua untuk memberikan arahan bagaimana cara posisi bermain *gadget* yang benar.

Selain dampak kesehatan, *overdosis* bermain *gadget* adalah terpapar konten pornografi. Hal ini dikarenakan *gadget* bisa dibawa kemana-mana sehingga orang tua tidak bisa selalu melihat apa yang sedang anak lihat. terlalu lama menggunakan *gadget* juga kan membuat penasaran anak untuk mengganti tontonan-tontonan yang dilihat. Hal itu bisa menjalar ke konten yang berbau pornografi. Karena begitu mudah anak mencari apa yang diinginkan dan terkadang anak juga tidak sengaja melihat konten pornografi, yang akhirnya malah ketagihan menonton. Tentunya ini menjadi perhatian besar bagi para orang tua. Orang tua perlu

---

<sup>118</sup> Wawancara dengan orang tua Abbas di Tanjungsari pada tanggal 9 Juni 2023

memahami anak bagaimana akibat dari terlalu lama bermain *gadget* dan akibat melihat hal-hal yang buruk. Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua dari siswa MI Negeri 2 Kebumen, bahwasannya karena orang tua sebagian adalah orang tua yang tahu teknologi, sehingga tahu bahaya apa saja yang akan timbul jika anak mencari tontonan-tontonan tidak baik. Mereka selalu mengontrol riwayat pencarian baik di *google,youtube*, dan aplikasi lainnya. Hal itu dilakukan untuk mengontrol kegiatan anak ketika bermain *gadget*. Selain itu, beberapa orang tua memilih untuk tidak mengisi paketan internet, tapi hanya mengisi paketan khusus *chatting* WA. Kesemuanya itu bertujuan agar anak jangan sampai terpapar oleh konten pornografi.

Dari berbagai dampak buruk dari penggunaan *gadget*, juga ada berbagai dampak positif dari penggunaan *gadget*. Diantaranya; untuk mencari referensi, menjadikan anak-anak semakin kreatif dan semakin mudah berkolaborasi dengan banyak komunitas. dari ketiga keuntungan tersebut dapat diperoleh dari siswa-siswa MI Negeri 2 Kebumen. Dimana orang tua yang bergenerasi milenial sudah tahu bagaimana cara memanfaatkan *gadget* untuk kepentingan anak. Diantaranya, berdasarkan wawancara dengan orang tua dari Aryo, Adit, Zalfa, Mahfudz, dan Iis. Mereka menyampaikan bahwa anak-anaknya biasanya mencari referensi tugas atau PR itu dari internet. Hal itu sangat membantu anak-anak. Karena terkadang orang tua tidak sepenuhnya tahu materi-materi yang dipelajari anak. sehingga menyuruh anak-anak untuk mencari referensi dari *gadget*. Selain manfaat tersebut, penggunaan teknologi *gadget* juga bisa menjadikan anak kreatif. Contohnya; Alfaro yang pintar bermain lego karena sering melihat referensi di *youtube*. Mahfudz yang bisa membuat sebuah karya, juga karena nonton di *youtube*. Begitupun juga Zalfa yang suka membuat kreasi-kreasi unik dari kertas atau bahan lain, dimana dia juga meniru dari video di *youtube*. Para orang tua juga bangga dan mengembangkan kekreatifitasan dari anak dengan memperbolehkan anak-

anak menonton di *youtube*. Jadi, apabila *gadget* masih dimanfaatkan sebagai alat untuk mencari informasi penting, alat bantu untuk mengerjakan tugas sekolah, menonton *film* bersama keluarga, atau bermain *game* edukasi dengan batas waktu tertentu, tentunya *gadget* masih bisa dikatakan bermanfaat untuk anak-anak.

Satu lagi manfaat dari penggunaan *gadget* adalah semakin mudah berkolaborasi dengan komunitas. Hal ini memang sebagian besar siswa yang masih kelas rendah belum terlalu banyak mendapatkan manfaat itu. Namun, untuk yang kelas atas sudah mulai merasakan kemudahannya karena sudah lancar dan lincah dalam menggunakan *gadget*. Contohnya adalah Iis, dia sudah mempunyai akun seperti *WA*, *facebook*, dan *instagram*. Tentunya sudah bisa bergabung atau mengikuti berbagai komunitas. Hal itu pernah dijumpai oleh ibu dari Iis, dimana Iis didapati mengikuti sebuah komunitas *WA* atau grup *WA*. Namun, karena orang tua khawatir pada saat itu, maka ibu dari Iis menyuruh untuk keluar grup. Karena didapati grup tersebut hanya membahas yang menurut orang tua Iis tidak begitu penting.<sup>119</sup>

## 2. *Parenting Style* Generasi Y bagi Generasi Alpha dalam Mengontrol Penggunaan Teknologi

Tabel 5  
*Parenting Style* Generasi Y bagi Generasi Alpha dalam Mengontrol Penggunaan Teknologi

No.	Indikator	Frekuensi (Mempraktikkan)	
		Iya	Tidak
1.	Selalu menemani anak ketika bermain <i>gadget</i>	0	10
2.	Mengontrol dan mengawasi anak ketika bermain <i>gadget</i>	10	0

<sup>119</sup> Wawancara dengan orang tua Iis di Dorowati pada tanggal 10 Juni 2023

Mempertimbangkan dari berbagai dampak penggunaan teknologi digital, maka orang tua seharusnya tidak hanya mengenalkan tapi perlu untuk melakukan pengontrolan kepada anak dalam menggunakan teknologi digital. Seperti; menemani anak eksis di media sosial, menjadikan anak produktif tanpa *gadget* dan juga zaman sekarang dikenal dengan pola asuh didik narsis. Kesemuanya itu bisa dilakukan oleh orang tua bergenerasi Y atau dikenal generasi milenial, dimana mereka kelahiran antara tahun 1986-1996.

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua dari Aryo Bagas Wicaksono, cara pengontrolannya kepada Aryo adalah saat dia sedang memegang *gadget*. Jadi, setiap Aryo memegang *gadget*, Ibunya selalu melihat pantulan cahaya yang terpancar dari *gadget*. Dimana, ketika terlihat sangat terang, maka ibunya Aryo langsung mengingatkan Aryo untuk meredupkan cahaya *gadget*nya. Selain itu, beliau juga selalu mengontrol aplikasi-aplikasi baru yang ada di *gadget*. Karena biasanya, Aryo mengunduh sendiri aplikasi-aplikasi, misal *game*. Setelah mengecek dan merasa aplikasi-aplikasi tersebut tidak penting, maka orang tua Aryo langsung menghapusnya. Sedangkan dalam hal pendampingan di sampingnya ketika Aryo bermain *gadget* itu jarang dilakukan. Hal itu karena kesibukan ibunya mengurus adik-adik Aryo yang masih kecil. Hanya saja, orang tua memberi batasan waktu dalam penggunaan *gadget* yaitu paling lama dua jam. Itu bisa dilakukan pada saat siang hari atau sore hari. Jika malam hari Aryo diberi aturan untuk selalu di dalam rumah dan tidak menggunakan *gadget*. Walaupun orang tua Aryo jarang mendampingi, tapi orang tua Aryo selalu berpesan agar Aryo tidak melihat hal-hal yang buruk di *gadget*.<sup>120</sup>

Hal senada juga dilakukan oleh orang tua dari Gavriel, siswa kelas IV, dimana orang tua selalu rutin mengecek histori penelusuran pada *gadget* Gavriel. Setelah sering dicek, ternyata Gavriel itu suka melihat

---

<sup>120</sup> Wawancara dengan orang tua Aryo di Tanjungsari pada tanggal 09 Juni 2023

tontonan-tontonan di *youtube*. Video yang ditonton adalah video-video lucu. Gavriel juga jarang bermain *game*. Pengontrolan yang dilakukan oleh orang tua sekarang yaitu membatasi waktu Gavriel dalam menggunakan *gadget*. Hal itu untuk menjaga kesehatannya. Sama halnya dengan orang tua Iis yang mana Iis juga punya *gadget* sendiri. Jadi pengontrolannya cukup ketat. Hal itu disampaikan oleh ibu dari Iis. Dimana setiap hari *gadget* Iis dilihat dan dikontrol apa saja yang diikuti dalam bermedia sosial. Pernah saat mengecek itu, orang tua Iis menemukan Iis mengikuti grup *WA* yang menurut orang tuanya tidak baik. Maka saat itu juga, *gadget* Iis disita. Bahkan orang tua Iis sampai mengatakan jika mempunyai *gadget* dan melakukan hal tidak baik, lebih baik tidak usah mempunyai *gadget*, dan diperintah untuk bekerja saja, tidak usah sekolah. Orang tua Iis agak ketat dalam masalah pergaulan. Namun, untuk yang lain seperti tontonan *youtube*, orang tua Iis masih memaklumi. Iis juga tidak terlalu suka bermain *game*. Bapakny Iis sering mengambil *gadget* Iis jika Iis menggunakannya terlalu lama.<sup>121</sup>

Pengontrolan penggunaan teknologi adalah usaha orang tua untuk mengetahui bagaimana perkembangan anak. Menurut Ibu dari Mahfudz orang tua harus selalu mengontrol baik dari keadaan ketika anak sedang menggunakan *gadget*, juga pengontrolan efek atau dampak setelah anak bermain *gadget*. Hal itu dilakukan karena tidak semua yang ada di *gadget* adalah hal buruk. Pengalaman ibu dari Mahfudz adalah anaknya yang sering melihat video-video di *youtube* yang berisi tentang bagaimana membuat sesuatu itu menjadikan Mahfudz kreatif. Hal itu tentunya memberi dampak positif bagi Mahfudz. Memang Mahfudz itu lebih condong kepada kegiatan yang membutuhkan motoriknya. Sehingga tidak terlalu suka berdiam diri dengan *gadget* di rumah. Berbeda dengan Mahfudz, Adit lebih suka berdiam diri dengan *gadgetnya* di rumah. Sehingga perlu banyak pengawasan dari orang tua Adit. Pengontrolan

---

<sup>121</sup> Wawancara dengan orang tua Iis di Dorowati pada tanggal 10 Juni 2023

yang dilakukan adalah selalu mengecek apa yang dilihat Adit pada *gadgetnya*. Selain itu juga mengatur waktu penggunaan *gadget*, dan sekali dua kali mendekati Adit ketika sedang bermain *gadget*. Hal itu dilakukan orang tua Adit, dikarenakan sudah muncul ketagihan dalam diri Adit untuk bermain *gadget*.<sup>122</sup>

*Gadget* dibuat untuk memudahkan orang berkomunikasi. Namun, sayangnya kalau sedang *hang out* sama orang lain, jadinya mempersulit komunikasi di dunia nyata. Lepas dari *gadget* memang tidak mudah, membutuhkan proses. Namun, setelah lepas tidak menggunakan *gadget*, maka, anak mau tidak mau akan terdesak keadaan. Anak-anak akan merasa bingung dan tidak tahu akan melakukan apa. Sehingga akhirnya, anak akan mencari hal yang bisa dijadikan hobi dan bisa mengerjakan tanpa *gadget*. Inilah kesempatan para orang tua untuk bisa menjadikan anak produktif tanpa *gadget*. Dimana hal ini penting guna mengembangkan bakat atau minat dari anak.

Salah satunya yang dilakukan oleh orang tua dari Rizki Pamuji, siswa kelas V. Rizki ketika tidak bermain *gadget*, dia diajari oleh orang tuanya untuk menganyam. Ternyata Rizki punya bakat menganyam. Hal itu bisa dilihat dari hasil anyaman yang dibuat Rizki. Berhubung memang orang tua dari Rizki adalah seorang penganyam, maka setiap hari rutin menganyam untuk dijadikan “tudung”. “Tudung” adalah tutup kepala yang terbuat dari anyaman bambu. Saat tidak bermain *gadget*lah Rizki ikut untuk belajar menganyam. Kemudian keproduktifan yang dikembangkan orang tua dari Zalfa, dimana Zalfa mempunyai tangan yang terampil. Itu terbukti dengan hasil karya yang dibuat di rumah dan juga hasil perlombaan karya seni yang mendapatkan juara. Zalfa di rumah mempunyai 3 piala, dimana piala-piala tersebut adalah hasil perlombaan karya seni. Jadi, orang tua Zalfa selalu mengarahkan Zalfa untuk tetap tlaten dalam membuat karya seni. Selain itu, ada Mahfudz, walaupun dia

---

<sup>122</sup> Wawancara dengan orang tua Adit di Tanjungsari pada tanggal 10 Juni 2023

suka berpetualang. Tapi orang tua Mahfudz berusaha semaksimal mungkin untuk mengembangkan bakat anak. Setelah akhirnya ditemukan bakat anak yaitu memanah. Jadi, Mahfudz sering berlatih memanah ketika waktu kosong. Kata wali kelasnya, Mahfudz pernah mengikuti lomba memanah pada cabang perlombaan Aksioma tingkat MI cabang olahraga mewakili MI Negeri 2 Kebumen.<sup>123</sup>

Produktif tanpa *gadget* tidak hanya dalam hal menghasilkan karya, tapi pengaturan rutinitas kegiatan harian yang baik itu akan menjadikan anak lebih produktif. Hal itu telah dilakukan oleh wali murid MI Negeri 2 Kebumen. Dibuktikan dengan hasil wawancara orang tua dan anak tentang kegiatan atau rutinitas yang dilakukan anak setiap harinya. Pertama, ada Abbas yang merupakan salah satu anak dari orang tua bergenerasi Millenial. Abbas mempunyai jadwal rutinitas yang lumayan padat. Selain, bersekolah, Abbas ikut mengaji Qiro'ati di TPQ Nurul Iman dan juga mengaji di mushola dekat rumah. Jadi Abbas pulang sekolah jam setengah satu, kemudian Abbas bermain dengan temannya. Setelah itu Abbas mandi dan berangkat mengaji di TPQ. Setelah pulang ngaji, dia istirahat sebentar dan mengaji lagi di mushola. Alhasil dari kegiatan rutinitas itu, Abbas umur tujuh tahun sudah lulus ujian tahfidz juz 'amma. Hal itu menjadi kebanggaan orang tua karena dari kegiatan rutinitas Abbas bisa menghasilkan.<sup>124</sup>

Rutinitas siswa yang lain ada Fatih yang tinggal di Kebonsari Petanahan Kebumen. Fatih juga diberi aturan jadwal harian oleh orang tuanya. Hal itu dilakukan supaya rutinitas Fatih tertib dan bermanfaat. Fatih memang dari segi fisik beda dengan yang lain. Dia mengalami gangguan pada bibirnya. Sehingga agak kurang jelas dalam berbicara. Namun, itu tak menjadi kendala. Ibunya tetap menerapkan kedisiplinan dalam hal pendidikan. Hal itu disampaikan oleh bapak dan ibu dari Fatih.

---

<sup>123</sup> Wawancara dengan Ibu Musyarofah, wali kelas 4 di MI Negeri 2 Kebumen pada tanggal 10 Juni 2023

<sup>124</sup> Wawancara dengan orang tua Abbas di Tanjungsari pada tanggal 09 Juni 2023

Dimana Fatih punya rutinitas yang hampir mirip dengan Abbas. Sehingga, Fatih alhasil fatih bisa lancar membaca Al-Qur'an dan menghafal berbagai surat. Begitu juga dengan Rizki Pamuji yang selalu diarahkan oleh ibunya untuk selalu rajin mengaji. Rizki mengaji pada saat sore hari di masjid daerahnya tinggal. Sedangkan rutinitas yang dilakukan Alfaro, dia juga banyak memanfaatkan waktu untuk belajar. termasuk belajar ngaji. Alfaro ngaji di TPQ dan ngaji di mushola. Dia juga terkadang ikut membantu bapak ibunya beberes barang jahitan. Selain itu, Alfaro juga ternyata bisa praktik menjahit. Dia belajar kepada ayah dan ibunya.<sup>125</sup>

Usaha pengasuhan orang tua untuk menjadikan anak lebih produktif yaitu dengan mengikutkan anak untuk les atau jam tambahan belajar di luar. Seperti halnya, Adit. Ibu dari Adit berusaha agar waktu belajar dan bermain Adit bisa tertib. Jadi, di rumah tidak selalu bermain *gadget*. Selain itu juga orang tua berharap tingkat prestasi Adit di bidang umum bisa meningkat dengan mengikuti tambahan pelajaran di luar. Selain Adit, ada juga Iis. Iis diikutkan les oleh orang tuanya agar Iis bisa memaksimalkan belajarnya dan juga bisa terkontrol waktunya. Tidak selalu pergi bermain atau bermain *gadget* di rumah.<sup>126</sup>

### 3. *Parenting Style* Generasi Y bagi Generasi Alpha dalam Membentuk Karakter Anak

Tabel 6

*Parenting Style* Generasi Y bagi Generasi Alpha dalam Membentuk Karakter Anak

No.	Indikator	Frekuensi (Mempraktikkan)	
		Iya	Tidak
1.	Melatih anak belajar berjuang	8	2

<sup>125</sup> Wawancara dengan orang tua Alfaro di Kedadongan pada tanggal 10 Juni 2023

<sup>126</sup> Wawancara dengan orang tua Iis di Dorowati pada tanggal 10 Juni 2023

2.	Mengatur emosi anak	10	0
3.	Bergaul lahir batin	9	1

Tanpa orang tua sadari, teknologi yang serba canggih ini memperkecil kesempatan anak kita belajar menunggu, menghadapi kekecewaan, menghadapi masalah dan menggunakan akalinya untuk mencari solusi. Anak tidak paham kalau untuk mendapatkan apa yang kita inginkan terkadang harus melewati proses yang tidak enak. Namun, itu adalah satu-satunya jalan untuk menjadi manusia yang tangguh dan memiliki daya juang yang tinggi. Dahulu, ketika orang tua masih kecil tanpa sadar sudah belajar menjadi anak yang tangguh dan berdaya juang tinggi dari kejadian sehari-hari. Karena kegiatan sehari-hari memang terkondisi agar belajar untuk berjuang. Termasuk hal itu banyak dialami oleh orang tua bergenerasi Y. Sekarang tentu sedikit berbeda dengan menghadapi anak bergenerasi Alpha yang sudah canggih dalam berteknologi. Sehingga menjadi tantangan sendiri bagi orang tua sekarang.

Berdasarkan wawancara dengan orang tua dari Gavriel Dzaka Abinaya bahwasannya mereka dalam membentuk karakter anak adalah dengan melandasi anak dengan agama. Segala sesuatu yang dilakukan didasarkan pada agama. Maka dari itu, orang tua dari Gavriel menyekolahkan di MI Negeri 2 Kebumen. Dimana orang tua berharap Gavriel bisa belajar agama lebih banyak. Meskipun jarak rumah dengan sekolah agak jauh. Tapi orang tua Gavriel terus semangat melakukannya. Hal itu juga bertujuan agar anak belajar menjadi anak yang semangat berjuang demi mendapatkan cita-cita yang diimpikan. Begitupun juga Gavriel juga termasuk anak yang semangat dalam belajar di sekolah.<sup>127</sup>

Kemudian Abbas Aly Zainul M, anak dari pasangan orang tua bergenerasi Y juga diajarkan bagaimana bisa menjadi anak yang semangat dalam berjuang. Karena segala sesuatu itu butuh perjuangan agar menjadi

---

<sup>127</sup> Wawancara dengan orang tua Gavriel di Klampis pada tanggal 10 Juni 2023

anak yang tangguh. Hal itu dilakukan dengan cara mengikutkan Abbas pada berbagai kegiatan pendidikan seperti sekolah di MI, TPQ dan mengaji di Mushola. Hal itu juga karena orang tua menginginkan Abbas bisa menjadi anak yang mempunyai landasan agama yang kuat sehingga menjadi anak yang berkarakter. Selain itu untuk melatih anak agar belajar berjuang untuk menuju kesuksesan. Selain itu, anak juga diajarkan bagaimana perjuangan itu tidaklah mudah, harus benar-benar sabar. Berdasarkan wawancara dengan Abbas sendiri, Abbas memang termasuk anak yang mau berjuang. Hal itu diceritakan bahwa dia pernah dan sering ke sekolah naik sepeda bersama ibunya. Selain itu, terkadang masa hujanpun Abbas dan ibunya mau untuk ke sekolah dengan naik sepeda. Hal itu menjadi cerita Abbas yang mungkin akan selalu diingat.<sup>128</sup>

Selain Abbas, ada Rizki Pamuji yang sudah dilatih oleh orang tuanya untuk belajar berjuang agar menjadi anak yang tangguh. Menurut ibunya, Rizki berangkat sekolah itu dengan naik sepeda. Padahal jarak rumah dengan sekolah cukup jauh. Ketika naik sepeda sekitar 15 sampai 20 menit. Namun, hal itu selalu dinikmati oleh Rizki. Dia tidak pernah mengeluh lelah dan juga iri. Walaupun banyak dari teman-temannya itu diantar naik sepeda motor. Uang saku yang diberikan orang tua juga tidak banyak yaitu 5000. Dimana Rizki termasuk siswa kelas 5 yang pulang sekolahnya jam 13.30. Rizki termasuk anak yang mandiri. Dia juga selalu mempersiapkan peralatan sekolah sendiri. Dia juga terkadang membantu pekerjaan orang tua seperti membersihkan rumah. Hal itu menjadi kebanggan sendiri bagi orang tua.<sup>129</sup>

Berbeda dengan perjuangan yang dialami oleh Fatih. Fatih berjuang dari masa kecil. Dia terlahir dengan keadaan mulut sumbing yang harus operasi dan itupun tidak cukup satu kali. Walaupun dengan keadaan fisik yang berbeda dengan temannya, dia tetap semangat belajar ke

---

<sup>128</sup> Wawancara dengan Abbas di MI Negeri 2 Kebumen pada tanggal 09 Juni 2023

<sup>129</sup> Wawancara dengan orang tua Rizki di Sidomulyo pada tanggal 10 Juni 2023

sekolah. Bahkan Fatih yang meminta untuk sekolah di MI Negeri 2 Kebumen. Begitupun juga dengan orang tua Fatih. Mereka semaksimal mungkin memperjuangkan Fatih agar bisa sembuh dan mempunyai fisik yang sama dengan temannya. Ibu Fatih selalu menasihati dan memberi semangat Fatih untuk terus rajin belajar dan jangan minder. Hal itu selalu dibumbui dengan kata-kata yang dilandasi agama sehingga Fatih tidak sering mengeluh.<sup>130</sup>

Mendampingi belajar anak untuk berjuang memang harus konsisten agar anak cepat mengenali pola berjuangnya. Agar anak cepat paham bahwa untuk mendapatkan apa yang diinginkan perlu melakukan usaha-usaha tertentu. Misalnya konsistensi yaitu satu hal yang tidak mudah bagi orang tua. Apalagi ketika si kecil mendadak menangis meraung-raung ketika tahu bahwa apa yang diinginkan tidak bisa didapat dengan mudah. Hal itu dialami oleh orang tua dari Aryo, dimana untuk melayani anaknya yang terkadang sering mengeluarkan emosi ketika tidak dibolehkan menggunakan *gadget*. Emosi tersebut terkadang berbentuk tangisan dan jengkel. Namun, orang tua Fatih tidak terlalu terpengaruh dengan tangisan Aryo ketika menginginkan *gadget*. Dikarenakan mereka lebih memilih kesehatan dan pendidikan Aryo. Sehingga, tak jarang ketika Aryo merengek ke ayah ibunya untuk meminta *gadget*. Tapi hal itu tak berhasil Aryo dapatkan.<sup>131</sup>

Hal itu senada dengan Alfaro yang juga masih meminjam *gadget* kepada orang tua. Setiap hari Alfaro meminta *gadget* untuk melihat video-video di *youtube*. Tetapi terkadang orang tua Alfaro tidak mengizinkan, sehingga menjadikan Alfaro menangis dan merengek agar boleh bermain *gadget*. Sama halnya dengan orang tua yang lain, terkadang diberikan, tapi bila Alfaro terlalu sering menggunakan, maka tidak diperbolehkan walaupun Alfaro menangis. Orang tua terus memberikan nasihat ketika

---

<sup>130</sup> Wawancara dengan orang tua Fatih di Kebonsari pada tanggal 10 Juni 2023

<sup>131</sup> Wawancara dengan orang tua Aryo di Tanjungsari pada tanggal 09 Juni 2023

mereka tidak mengizinkan Alfaro untuk bermain *gadget*. Sehingga Alfaro menuruti apa yang disampaikan oleh ayah ibunya. Dari hasil wawancara, sebagian besar anak pernah menangis dan merengek ketika tidak diperbolehkan untuk menggunakan *gadget*. Hal itu sudah ilmiah dari karakter anak. Orang tua hanya belajar bagaimana menanggapi dan merespon agar emosi anak terkontrol yaitu dengan memberi nasihat terus menerus sampai anak paham kenapa orang tua tidak memperbolehkan untuk bermain *gadget* secara terus menerus.<sup>132</sup>

Sebenarnya orang tua sering hanya hadir secara fisik di samping anak-anak, jadi tidak jarang malah menghasilkan anak-anak yang rewel, karena anak sibuk untuk berstrategi demi merebut perhatian orang tuanya. Maka perlu adanya interaksi yang menimbulkan lahir dan batin anak terkoneksi dengan baik dengan orang tua. Hal itu bisa dilakukan dengan berbagai cara menyesuaikan karakter anak masing-masing. Salah satu contohnya, ibu dari Aryo yang mempunyai trik cara berkomunikasi agar jiwa Aryo juga terhubung dengan ibunya. Jadi, setiap malam saat anak akan tidur selalu diajak bicara atau diberi kata-kata yang bermakna baik nasihat maupun sebuah cerita. Hal itu dimaksudkan agar Aryo ketika bangun tidur sudah terstimulasi oleh kata-kata yang diberikan oleh ibunya. Selain itu, orang tua juga ingin bisa dekat lahir maupun batin dengan anak. Sedangkan cara orang tua dari Mahfud untuk meningkatkan hubungan lahir batin dengan anak adalah dengan selalu mengajak Mahfudz ketika orang tua baik ibu atau bapak ketika sedang ada kegiatan sekolah. Hal itu juga menimbulkan Mahfudz lebih merasa dekat dengan orang tua. Tidak hanya timbul rasa kebersamaan tetapi ikatan batin antara mereka. Bahkan karena dekat sekali, Mahfudz menciptakan sapaan-sapaan kepada orang tua dengan bahasa sendiri. Jadi Mahfudz itu memanggil ibunya dengan sapaan “nyonyoh”. Tentu bahasa itu tak bisa dimaknai oleh banyak orang. Namun sapaan itu adalah sebagai rasa ungkapan Mahfudz yang merasa

---

<sup>132</sup> Wawancara dengan orang tua Alfaro di Sidomulyo pada tanggal 09 Juni 2023

sangat dekat dengan ibunya. Selanjutnya, adalah orang tua dari Fatih. Fatih yang awalnya masih sulit berbicara. Jadi saat kecil, terkadang orang tua tidak mengerti bahasa yang diucapkan Fatih karena kurang jelas. Maka dari orang tua berusaha mendekat baik dari lahir maupun batin yaitu dengan selalu disampingnya dan melakukan komunikasi lebih dekat. Hingga akhirnya, orang tua menjadi paham apa yang dikatakan anaknya, walaupun orang lain tidak paham. Jika, Iis berbeda, dia dekat dengan orang tuanya karena sering curhat atau berbagi cerita dengan ibunya, baik cerita di sekolah maupun di rumah. Orang tua juga merespon dengan baik apa yang diceritakan oleh anaknya. Sehingga timbullah interaksi yang tidak hanya lahir tapi batin.<sup>133</sup>

## **B. Analisis Praktik *Parenting Style* oleh Generasi Y bagi Generasi Alpha di MI Negeri 2 Kebumen**

### **1. Praktik *Parenting Style* dalam Memperkenalkan Teknologi Digital**

Melihat tren dunia yang terjadi sekarang, salah satu tantangan orang tua adalah membentuk anak yang tangguh sehingga mereka bisa *survive* di tengah derasnya persaingan di masa mendatang. Agar mereka bisa *survive* nantinya, pastinya orang tua harus mempersiapkan masa depan anak. Terutama mempersiapkan mentalnya agar selalu siap berjuang menghadapi tantangan dunia. Berbicara hal itu, maka bisa dilihat bagaimana praktik *parenting style* yang sudah dijabarkan secara mendetail di atas dari praktik memperkenalkan teknologi digital, praktik mengontrol penggunaan teknologi digital dan praktik membentuk karakter anak. Hal itu dilakukan orang tua dengan menyesuaikan karakter anak.<sup>134</sup>

Pertama dari segi memperkenalkan teknologi digital, orang tua dari siswa-siswi MI Negeri 2 Kebumen yang bergenerasi Y atau milenial itu semuanya mempunyai *gadget* dan paham bagaimana mengoperasikannya.

<sup>133</sup> Wawancara dengan orang tua Iis di Dorowati pada tanggal 10 Juni 2023

<sup>134</sup> Ratuliu, Mona. 2018. *Digital Parentthink (Tips Mengasuh Kids Zaman Now)*. Jakarta: Noura. Hlm. 85-90.

Hal itu didasarkan atas hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di rumah mereka masing-masing. Selain itu peneliti juga mendapatkan dokumentasi berupa media sosial dari orang tua baik dari media WA, *facebook*, *youtube* dan sebagian mempunyai *tiktok*. Hal ini menandakan bahwa generasi Y adalah generasi yang berdampingan dengan teknologi digital. Kemudian cara mereka memperkenalkan teknologi digital kepada anak-anak adalah dengan mengenalkan fitur atau aplikasi-aplikasi di *gadget* yang mempunyai manfaat untuk anak-anak. Sebagian besar orang tua memperkenalkan pertama dengan mellihatkan video-video edukasi kepada anak-anak, dengan maksud untuk meningkatkan tingkat akademik maupun wawasan yang luas. Orang tua generasi Y tersebut juga mengenalkan bagaimana cara menggunakan *gadget* yang benar, baik dari cara posisi yang benar saat bermain *gadget* maupun cara mengoperasikan *gadget*. Cara mengoperasikan *gadget* disini adalah apa saja yang boleh dibuka atau dilihat di *gadget*.

Penggunaan *gadget* itu mempunyai pengaruh terhadap perkembangan anak, baik perkembangan motorik, perkembangan fisik, perkembangan moral, perkembangan sosial, perkembangan bahasa dan perkembangan kognitif. Setiap orang tua bergenerasi Y seharusnya bisa memahami dampak *gadget* untuk perkembangan anak tersebut.<sup>135</sup> Hasil penelitian tentang orang tua dalam memberi pemahaman tentang pengaruh perkembangan *gadget* pada perkembangan anak bisa dilihat dari bagaimana orang tua mengembangkan motorik anak dari hasil bermain *gadget*. Hal itu bisa dibuktikan dengan adanya siswa MI Negeri 2 Kebumen yang bisa menciptakan karya, ada yang bisa membuat miniatur, bermain lego, dan membuat berbagai kerajinan tangan, seperti layangan. Hal itu adalah hasil dari kolaborasi antara orang tua dengan *gadget*. *Gadget* memberikan ilmu dan orang tua berusaha untuk

---

<sup>135</sup> Candra, Ariyanti Novelia, dkk., 2017. Gaya Pengasuhan Orang Tua pada Anak usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*. 3(2). Hlm. 2580-9504.

mengembangkannya. Pengaruh penggunaan *gadget* dalam perkembangan fisik anak itu kebanyakan membuat dampak negatif. Hal itu bisa dicontohkan dengan selalu bermain *gadget* akan menimbulkan keluhan mata dan mengalami *text neck*, yaitu sakit yang dialami di leher atau bagian pinggang. Selain itu, anak juga menjadi jarang bergerak dan keluar rumah. Hal ini menjadi perhatian orang tua untuk selalu mengingatkan anak agar tidak *overdosis* dalam bermain *gadget*. Sebagian besar, bahkan semua orang tua dari siswa MI Negeri 2 Kebumen yang peneliti teliti, semua memahamkan kepada anak tentang bahaya fisik yang akan terjadi apabila salah dalam menggunakan *gadget*. Hal itu berupa aturan seperti, batas waktu dalam bermain *gadget*, posisi tubuh saat bermain *gadget*, dan juga memberi waktu anak untuk bermain di luar rumah. Kesemuanya itu diterapkan agar jangan sampai timbul penyakit atau gangguan pada fisik anak.

Segala yang berlebihan pastinya tidak akan baik. Bahkan untuk suatu hal yang positif sekalipun. Demikian pula dengan *gadget*. apabila orang tua tidak mengindahkan aturan penggunaan *gadget* dan *screen time* pastinya *gadget* bisa mendatangkan dampak negatif. Diantaranya dampak terhadap kesehatan mata, tulang dan resiko anak terpapar konten pornografi.<sup>136</sup> Sudah dijelaskan tadi bagaimana orang tua bergenerasi Y dari siswa MI Negeri 2 Kebumen melakukan berbagai upaya untuk bisa mencegah anak-anak terkena penyakit mata dan *text neck* (penyakit tulang). Namun yang lebih berbahaya lagi adalah anak terpapar konten pornografi akibat dari menonton video-video atau foto yang tidak pantas dilihat oleh anak-anak seusia MI. Hal itu menjadi perhatian besar, karena dampak melihat konten pornografi bisa menimbulkan kecanduan yang hingga akhirnya bisa menjadikan anak sulit konsentrasi, sulit menjalin hubungan dengan keluarga dan teman, hilangnya kemampuan menahan

---

<sup>136</sup> Ratuliu, Mona. 2018. *Digital Parentthink (Tips Mengasuh Kids Zaman Now)*. Jakarta: Noura. Hlm. 62-71.

diri, kehilangan rasa percaya diri, mendadak menjadi pendiam dan menghabiskan waktu banyak di depan *gadget*. Hal itu tentunya sangat berbahaya bagi perkembangan anak. Berdasarkan wawancara dengan orang tua dan anak, berbagai macam yang berbau pornografi akibat bermain *gadget* tidak ditemukan.

Namun, *gadget* selain berdampak negatif juga memiliki dampak positif bagi anak-anak.<sup>137</sup> Misalnya saat mendampingi anak-anak mengerjakan PR atau saat mereka bertanya tentang sesuatu yang orang tua tidak mengetahui. Melalui *gadget*lah orang tua bisa mendampingi anak untuk mencari informasi. Selain itu, *gadget* juga bisa menjadikan anak yang kreatif. Berdasarkan hasil penelitian siswa-siswi MI Negeri 2 Kebumen, sebagian besar pernah memanfaatkan *gadget* untuk mencari informasi. Jia kelas rendah, kebanyakan orang tua mendampingi dan mencarikan referensi dari *gadget*. Namun, yang kelas atas sebagian besar sudah bisa mencari sendiri referensi pelajaran di *gadget*. Selain itu, dengan orang tua sering memperlihatkan video-video edukasi di *youtube*, itu membuat anak-anak bisa mengembangkan kreativitasnya. Beberapa bisa membuat hasta karya dari mencari referensi di *youtube*. Selain itu, ada juga yang bisa mengembangkan bahasanya karena melihat berbagai percakapan video pada *gadget*. Orang tua memperbolehkan anak untuk bermain *gadget* tujuannya juga agar anak bisa bertambah wawasan dan juga tidak tertinggal perkembangan zaman.

## 2. Praktik *Parenting Style* dalam Mengontrol Penggunaan Teknologi

Semua media sosial sebenarnya memiliki batasan usia untuk penggunaannya. Beberapa media sosial, seperti *facebook* menerapkan batasan minimal 13 tahun ke atas. Ada juga yang memberikan batasan usia minimal 18 tahun seperti; *youtube*. Menurut informasi dari IBu Rita Nurlita, Aparatur Sipil Negara Diskominfo Pemkot Depok yang juga

---

<sup>137</sup> Candra, Ariyanti Novelia, dkk., 2017. Gaya Pengasuhan Orang Tua pada Anak usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*. 3(2). Hlm. 2580-9504.

merupakan *founder* Komunitas Internet Sahabat Anak (KISA), Kisa Muda dan Keluarga Digital Indonesia, pada usia di bawah 13 tahun anak-anak dikhawatirkan belum bisa berpikir dan bertindak bijak saat menggunakan media sosial. Misalnya; menggunakan foto, kata-kata (status), komentar atau data pribadi yang bisa membahayakan mereka, mengakses situs-situs yang mengandung unsur kekerasan dan pornografi, menjadikan korban *cyberstalking* dan *cyberbullying* dan mengakibatkan kecanduan.<sup>138</sup> Maka, dari itu orang tua perlu adanya pengontrolan kepada anak-anak dalam menggunakan teknologi atau media sosial.

Orang tua bergenerasi Y di MI Negeri 2 Kebumen yang telah peneliti teliti, beberapa orang tua masih belum secara maksimal selalu mendampingi di samping anak ketika anak bermain *gadget*. Namun dalam hal pengontrolan orang tua pertama selalu mengecek *gadget* anak. Baik dicek secara luar maupun dalam. Diantaranya; mengecek apa saja yang dilihat, contoh; membuka histori pencarian dan bertanya-tanya kepada anak apa yang telah dilihat. Selain itu, orang tua dalam mengontrol penggunaan teknologi yaitu dengan membuat peraturan seperti; batas waktu menggunakan, batasan aplikasi yang boleh dilihat dan membuat jadwal rutinitas kegiatan anak agar tertib dan produktif. Hal itu merupakan usaha orang tua MI Negeri 2 Kebumen dalam mengontrol penggunaan teknologi digital anak.

### 3. Praktik *Parenting Style* dalam Membentuk Karakter Anak

Resiko memiliki anak di zaman yang super canggih ini adalah ketangguhannya menjadi dipertanyakan. Dikarenakan teknologi semakin lama semakin canggih, generasi terkini hidupnya jadi relatif lebih mudah jika dibandingkan dengan zaman dahulu. Apalagi kalau orang tua memfasilitasi anak dengan ART atau *baby sitter* yang selalu sigap membantu semua yang dibutuhkan. Pada saat teknologi belum begitu

---

<sup>138</sup> Ratuliu, Mona. 2018. *Digital Parentthink (Tips Mengasuh Kids Zaman Now)*. Jakarta: Noura. Hlm. 102-105.

canggih, anak masih butuh belajar berjuang untuk memenuhi kebutuhan hidup. Namun, tanpa orang tua sadari, teknologi yang canggih ini memperkecil kesempatan anak untuk belajar menunggu, menghadapi kekecewaan, menghadapi masalah dan menggunakan akalinya untuk mencari solusi.<sup>139</sup>

Berdasarkan hasil penelitian tentang *parenting style* oleh generasi Y terhadap generasi Alpha di MI Negeri 2 Kebumen, menunjukkan bahwa beberapa anak masih diajarkan bagaimana untuk belajar berjuang, mengontrol emosi dan juga orang tua masih melakukan interaksi dengan anak tidak hanya lahir tapi juga batin. Hal itu terbukti diantaranya; masih ada anak-anak yang diminta untuk bersepeda menuju ke sekolah, sebagian besar anak masih belum diperbolehkan untuk menggunakan *gadget* dengan berlebih, hanya sebatas untuk mencari referensi dan hiburan, anak diberi jadwal rutinitas yang agak padat dalam mencari pendidikan baik umum maupun agama.

Mendampingi anak belajar berjuang memang harus konsisten agar anak cepat mengenali pola berjuangya. Agar anak cepat paham bahwa untuk mendapatkan apa yang diinginkan, dia perlu melakukan usaha-usaha tertentu. Masalahnya, konsistensi adalah satu hal yang tidak mudah bagi orang tua. Apalagi ketika anak mendadak menangis meraung-raung ketika tahu bahwa apa yang diinginkan tidak bisa didapatkan dengan mudah.<sup>140</sup> Hal itu dialami oleh semua orang tua bergenerasi Y di MI Negeri 2 Kebumen yang peneliti teliti. Sebagian besar anak pernah menangis dan merengek ketika meminta *gadget* kepada orang tua untuk bermain. Mereka membuat strategi agar orang tua dengan cepat dan mudah memberikan apa yang mereka inginkan. Namun, orang tua sekarang sudah cerdas

---

<sup>139</sup> Silitonga, M., & Yulastri, L. 2014. Hubungan Gaya pengasuhan Orang tua dengan Agresivitas Anak di SMPN 194 Jakarta Timur. *Jurnal Kesejahteraan Keluarga dan Pendidikan*, Vol. 1 No.1. Hlm. 7-11.

<sup>140</sup> Widaningsih, Tatik, et.al. 2019. Revolusi Industri 4.0 dan Pendidikan Anak Usia Dini untuk Generasi Alpha: Sebuah Telaah. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Untirta*, Vol. 2 No. 1. Hlm. 315-323.

membedakan arti tangisan anak. Antara tangisan dari hati terdalam atau memang hanya akal-akalan supaya bisa mendapatkan apa yang anak inginkan.

Berdasarkan hasil penelitian, ketika anak merasa emosi, baik itu sedih, kesal, marah dan sebagainya, orang tua tetap membuka hati tetapi tidak merespons secara aktif. Cukup memeluk dan menenangkan mereka. Orang tua membiarkan mereka untuk mencurahkan emosinya hingga benar-benar puas dan tidak ada lagi emosi yang terpendam. Orang tua menanggapi dengan tanggapan nasihat dan kritik yang bisa memahamkan anak bahwa apa yang diinginkan itu termasuk *gadget* adalah hal yang seharusnya tidak diberikan secara terus menerus demi kesehatan dan perkembangan anak. Letupan emosi anak umumnya tidak berlangsung lama dan keluarnya emosi pada anak wujudnya bermacam-macam. Jadi orang tua sebisa mungkin memahami dan bersikap bijaksana.

Sebagai orang tua terus hati-hati karena buruknya relasi emosi antara anak dan orang tua bisa menghasilkan generasi yang semakin lama semakin buruk. Semakin bertambah usia anak, semakin terasa bahwa relasi orang tua dan anak memang ada yang salah. Hal ini sering terjadi di banyak rumah. Namun, ketika orang tua bergaul secara lahir dan batin dengan anak, perubahan-perubahan emosi pada anak akan bisa dirasakan dengan cepat. Orang tua akan cepat mengetahui apa yang sedang anak rasakan.<sup>141</sup>

Cara bergaul lahir batin adalah dengan hadir sepenuhnya, melibatkan tak hanya raga, tetapi juga segenap jiwa orang tua. Bergaul lahir dan batin dengan anak memang tidak mudah. Hal itu dirasakan oleh beberapa orang tua ber generasi Y di MI Negeri 2 Kebumen. Dikarenakan karena terkendala oleh profesi orang tua yang menyebabkan tidak bisa selalu mendampingi anak kapanpun. Jadi, orang tua harus mempunyai cara

---

<sup>141</sup> Alfirda Dewi Nugraheni. 2019. Penguatan Pendidikan Bagi Generasi Alfa Melalui Pembelajaran Sistem Berbasis Loose Parts pada PAUD. *Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran*. Hlm. 512-518.

yang lain agar bisa dekat dengan anak lahir maupun batin. Hasil penelitian dari pengasuhan generasi Y terhadap generasi Alpha di MI Negeri 2 Kebumen menunjukkan bahwa orang tua mempunyai cara agar bisa dekat lahir maupun batin dengan anak. Ada yang orang tuanya guru dan dia selalu membawa anaknya ikut ketika ada kegiatan jalan-jalan sekolah. Ada juga yang selalu menemani dan berkomunikasi di tempat tidur ketika anak akan tidur. Ada juga orang tua yang pekerjaannya menjahit saling bekerja sama mengurus bahan jahitan. Hal itu membuat orang tua dan anak bisa saling interaksi dengan baik sehingga timbul kedekatan lahir dan batin.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Keberhasilan keluarga dalam menerapkan konsep pengasuhan yang baik dan berkualitas sangat tergantung dari pola pengasuhan yang diterapkan oleh orang tua. Pengasuhan adalah proses mendidik mengajarkan karakter, kontrol diri, dan membentuk tingkah laku yang diinginkan. Seiring berkembangnya teknologi digital, muncullah benda canggih yang banyak disukai orang termasuk anak-anak tingkat MI yaitu *gadget*. *Gadget* diciptakan dengan manfaat luar biasa dan berfungsi untuk memperbaiki kualitas hidup orang banyak. Namun, *gadget* bila difungsikan dengan tidak benar maka akan membawa dampak negatif kepada pengguna.

Kondisi perkembangan zaman yang semakin pesat menuntut orang tua untuk terus menerus belajar menjadi orang tua yang bisa selalu mendampingi anak dalam kondisi apapun. Termasuk orang tua yang bergenerasi Y, yaitu orang tua yang lahir antara tahun 1985-1996. Dimana sekarang mempunyai anak yang termasuk generasi Alpha, yaitu anak yang lahir antara tahun 2010 sampai dengan sekarang. Mereka sekarang sebagian besar berada dalam pendidikan tingkat MI. Agar mereka bisa *survive* nantinya, pastinya orang tua harus mempersiapkan masa depan anak. Terutama mempersiapkan mentalnya agar selalu siap berjuang menghadapi tantangan dunia. Hal itu bisa dilakukan dengan memperkenalkan teknologi digital, mengontrol penggunaan teknologi digital dan membentuk karakter pada anak. Berdasarkan hasil pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa praktik *parenting style* orang tua bergenerasi Y bagi generasi Alpha di MI Negeri 2 Kebumen dalam memperkenalkan teknologi digital sudah benar dan sudah menyesuaikan sesuai usia anak MI. Kemudian dalam hal mengontrol penggunaan teknologi digital, orang tua bergenerasi Y sudah melaksanakan, hanya masih perlu pendampingan lebih kepada anak-anak agar bisa menggunakan dengan baik dan manfaat. Selanjutnya dalam hal membentuk karakter anak, orang tua bergenerasi Y

sudah cukup dalam melatih anak untuk berjuang, mengatur emosi dan bergaul lahir dan batin.

## **B. Saran-Saran**

Setelah peneliti menarik simpulan, sebagai tindak lanjut yang dipandang perlu demi peningkatan *parenting style* oleh generasi Y bagi generasi Alpha. Untuk mewujudkan hal tersebut, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

### **1. Bagi Orang tua**

Orang tua boleh memperkenalkan *gadget* pada anak dengan tujuan memperkenalkan teknologi digital dan untuk meningkatkan pengetahuan anak. Namun perlu adanya pendampingan atau pengontrolan secara rutin guna untuk kebaikan anak agar tidak sampai terpapar hal-hal negatif dari penggunaan *gadget*.

### **2. Bagi Anak**

Anak sebaiknya selalu berhati-hati dalam menggunakan *gadget*. Jauhi hal-hal yang buruk atau negatif dari isi *gadget*. Tetap menaati aturan yang diberikan orang tua guna kebaikan untuk masa depan anak.

### **3. Bagi Guru**

Guru sebaiknya selalu mengingatkan anak agar tidak terus bermain *gadget* dan mengajak anak-anak untuk bisa produktif atau berkarya. Guru juga harus selalu memberikan arahan bagaimana cara menggunakan teknologi digital dengan benar.

### **4. Bagi Madrasah**

Madrasah sebaiknya memberi aturan yang bisa meningkatkan belajar anak baik di sekolah maupun di rumah. Selain itu, sekolah memberikan fasilitas yang bisa menjadikan anak lebih produktif.

### **5. Bagi Peneliti**

Peneliti yang ingin mengkaji tentang *parenting style* oleh generasi Y bagi generasi Alpha diharapkan untuk mengkaji secara lebih mendalam. Dengan penelitian yang lebih mendalam maka kekurangan-kekurangan

pada penelitian ini diharapkan dapat diminimalisasi agar mendapatkan hasil yang lebih baik.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arumdini, Savira. 2016. Hubungan Antara Gaya pengasuhan Orang Tua Dengan Minat Baca Anak. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, Vol. 4 No. 2.
- Candra, Ariyanti Novelia, dkk., 2017. Gaya Pengasuhan Orang Tua pada Anak usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 3 No. 2.
- Handayani, Silvia Mariah. 2018. Analisis Gaya Pengasuhan Autoritarian Terhadap Kemandirian Remaja di Desa Laguboti Kecamatan Pollung Kabupaten Humbahas. *Jurnal Pendidikan*, Vol. 9 No. 2.
- Handoko, Wahyuda Dwi. 2022. Gaya Pengasuhan Anak Usia Dini pada Suku Dayak Dusun Laek Desa Bengkilu. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 6 No. 2.
- Humaini, Ferry dan Arini Safitri. 2020. Hubungan Gaya Pengasuhan Orang Tua dengan Prestasi Belajar Anak. *Jurnal Studi Keislaman*, Vol. 2 No. 2.
- Mardika, Tiwi. 2017. Analisis Faktor-Faktor Kesulitan Membaca Menulis dan Berhitung Siswa Kelas 1 SD. *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar*, Vol. 10 No.1.
- Mariah Handayani, Silvia, dkk. 2018. *Analisis Gaya Pengasuhan Autoritarian Terhadap Kemandirian Remaja di Desa Laguboti Kecamatan Pollung Kabupaten Humbahas*". Vol. 9 No. 2
- Nisa', Rofiatun. 2018. *Pengaruh Pola Asuh Orang Tua dan Interaksi Sosial terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Se-Kecamatan Lowokwaru Kota Malang*. Tesis.
- Nooraeni, R. 2017. Implementasi Program Parenting Dalam Menumbuhkan Perilaku Pengasuhan Positif Orang Tua di PAUD Tulip Tarogong Kaler Garut. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, Vol. 13 No. 2.
- Novelia Candra, Ariyanti, dkk. 2017. Gaya Pengasuhan Orang Tua pada Anak usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 3 No. 2.
- Pratiwi Dkk. 2020. Optimasi Pola Pengasuhan Digital dalam Pemenuhan Kebutuhan Informasi. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 3 No. 1.
- Saputra, Dwi Karunia, dkk. 2015. Gaya pengasuhan Otoriter dan Agresivitas pada Remaja Pertengahan di SMK Hidayah Semarang. *Jurnal Empati*, Vol. 4 No. 4.

- Silitonga, M., & Yulastri, L. 2014. Hubungan Gaya pengasuhan Orang tua dengan Agresivitas Anak di SMPN 194 Jakarta Timur. *Jurnal Kesejahteraan Keluarga dan Pendidikan*, Vol. 1 No. 1.
- Sohira, Eha. *Pengaruh Gaya Pengasuhan Orang Tua, Konsep Diri, dan Regulasi Diri terhadap Motivasi Berprestasi Siswa kelas VIII MTs Pembangunan UIN Jakarta*. Tesis.
- Supraptiningsih, Nuriyah. 2018. *Pengaruh Penggunaan Metode Sosiodrama Terhadap Motivasi Belajar dan Keterampilan Berbicara*. Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Suryadi, Bambang, dkk. 2017. Pengaruh Gaya Pengasuhan Orang Tua, Konsep Diri, Dan Regulasi Diri Terhadap Motivasi Berprestasi Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 23 No. 2.
- Utami, Fadilah dan Iis Prasetyo. 2021. Pengasuhan Keluarga terhadap Perkembangan Karakter Disiplin Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 5 No. 2.



# LAMPIRAN-LAMPIRAN



## HASIL WAWANCARA DENGAN ORANG TUA

Nama : Daromah  
Wali Murid dari : Aryo  
Alamat : Tanjungsari RT 04 RW 04 Kecamatan Petanahan  
Kabupaten Kebumen

### Memperkenalkan Teknologi Digital

#### A. Memperkenalkan *Gadget* pada Anak

1. Apakah orang tua membelikan *gadget khusus untuk anak*?

Jawab: tidak

2. Berapa batasan umur yang diberikan orang tua untuk anak diizinkan bermain *gadget*?

Jawab: saat anak sekolah SMP

3. Bagaimana cara orang tua pertama mengenalkan *gadget* pada anak?

Jawab: Anak boleh memegang dan menggunakan tapi dengan batas waktu tertentu

4. Apakah orang tua memberi tahu cara bagaimana menggunakan *gadget yang benar*?

Jawab: ya, yaitu dengan cara menggunakan untuk hal-hal yang penting saja

5. Apakah anak diperbolehkan memiliki akun sendiri seperti *whatsapp/facebook/instragam/tiktok* atau yang lainnya?

Jawab: tidak

6. Apakah anak diperbolehkan bermain *game online*?

Jawab: tidak

#### B. Memberi Pemahaman tentang Pengaruh *Gadget* pada Anak

1. Apakah orang tua memberi saran agar anak melihat hal-hal yang penting saja dalam *gadget*?

Jawab: ya, memberi saran

2. Apa saja contoh hal-hal yang boleh dilihat anak ketika bermain *gadget*?  
Jawab: pembelajaran-pembelajaran seperti yang sudah *download*kan di *youtube*
3. Bagaimana respon orang tua ketika anak memperagakan sesuatu yang sama dengan tontonan-tontonan di *gadget*?  
Jawab: anak, tidak mengikuti gaya-gaya seperti itu
4. Apa yang dilakukan orang tua untuk mencegah anak meniru hal tidak baik dari tontonan atau permainan dalam *gadget*?  
Jawab: terus memberi nasihat setiap anak sedang memainkan *gadget*
5. Apakah anak ada waktu luang untuk bermain/berkomunikasi dengan orang tua atau temannya?  
Jawab: ada, pada saat siang hari bersama temannya, sore dan malam bersama orang tua.
6. Bagaimana respon atau yang orang tua lakukan ketika melihat anak asyik dengan *gadget*nya tanpa berkomunikasi/bermain dengan orang sekeliling?  
Jawab: mengajak ngobrol anak dan mengingatkan agar tidak terlalu lama bermain *gadget*
7. Apakah ketika anak melakukan salah, anak mau menerima komentar, kritikan atau saran dari orang tua?  
Jawab: anak mau menuruti kata orang tua
8. Bagaimana tanggapan orang tua apabila anak tidak mau menerima kritikan atau saran darinya?  
Jawab: terus menasihatinya
9. Menurut orang tua, apakah ada dampak positif seperti bertambah pola pikir anak setelah bermain *gadget* atau sebaliknya?  
Jawab: ya, sedikit ada, jika yang ditonton seperti pembelajaran, tapi kalau bermain *game* yang dipikir hanya kalah dan menang
10. Apa contoh dampak positif atau keuntungan bagi perkembangan anak setelah bermain *gadget*?  
Jawab: lebih *update* atau trampil dalam berteknologi

C. Memberi Pemahaman tentang Dampak Negatif Overdosis Bermain *Gadget*

1. Berapa jam anak bermain *gadget* selama satu hari?

Jawab: setiap kali main biasanya satu jam

2. Apakah anak mengalami gangguan mata ketika atau setelah bermain *gadget*?

Jawab: terkadang mengeluh lelah matanya

3. Apakah orang tua membelikan anak kacamata khusus untuk dipakai ketika bermain *gadget*?

Jawab: tidak

4. Apakah orang tua tahu istilah *text neck*?

Jawab: tahu

5. Apakah anak pernah mengeluh rasa sakit pada leher, tangan atau pergelangan tangan?

Jawab: tidak

6. Bagaimana cara orang tua mencegah anak agar tidak mengalami *text neck*?

Jawab: selalu bilang ke anak agar main *gadget* sambil duduk

7. Apa yang dilakukan orang tua agar anak-anak tercegah untuk melihat hal-hal yang berbau pornografi di dalam *gadget*?

Jawab: menyimpan aplikasi-aplikasi di folder tertentu, yang sekiranya anak tidak melihat dan memberi nasihat terus agar tidak terlalu sering bermain *gadget*

D. Memberi Pemahaman tentang Dampak Positif Bermain *Gadget*

1. Apakah orang tua mengarahkan anak agar mencari referensi pelajaran melalui *gadget*?

Jawab: ya, yaitu dengan mencari pembelajaran-pembelajaran yang ada di *youtube*

2. Apakah anak pernah menghasilkan karya dari *gadget*?

Jawab: belum

3. Apakah anak diperbolehkan mengikuti komunitas atau kelompok *online* yang bermanfaat di *gadget*?

Jawab: belum boleh

4. Apa saja contoh komunitas *online* yang diikuti anak?

Jawab: belum ada

## **Mengontrol Penggunaan Teknologi Digital**

### **A. Menemani Anak dalam Penggunaan *Gadget***

1. Apakah orang tua selalu atau kadang memberi pendampingan ketika anak menggunakan *gadget*?

Jawab: terkadang

2. Berapa batas waktu yang diberikan orang tua kepada anak untuk boleh bermain *gadget*?

Jawab: satu jam

3. Apakah orang tua memberi aturan khusus baik tulis maupun lisan kepada anak dalam penggunaan *gadget*?

Jawab: ya

4. Apa saja peraturan penggunaan *gadget* yang ditunjukkan kepada anak?

Jawab: tidak boleh terlalu lama bermain *gadget*

5. Apakah orang tua rutin mengecek isi atau yang dilihat anak dalam *gadget*?

Jawab: tidak rutin

6. Apakah orang tua mengetahui tentang *cyberbullying*?

Jawab: tahu

### **B. Menjadikan Anak Produktif Tanpa *Gadget***

1. Kapan saja anak tidak diperbolehkan bermain *gadget*?

Jawab: saat sore dan malam hari

2. Apakah orang tua membuatkan jadwal rutinitas baik bentuk tulisan maupun lisan kepada anak?

Jawab: tidak

3. Apakah ada jadwal untuk kegiatan olahraga anak dalam satu minggu?

Jawab: tidak

4. Apakah anak diikutkan tambahan pelajaran seperti; les atau ekstrakurikuler di sekolah maupun luar sekolah?

Jawab: tidak

5. Apa bakat yang dimiliki anak? Bagaimana orang tua menjadikan bakat anak bisa berkembang?

Jawab: belum tahu

6. Adakah karya yang telah dibuat oleh anak? Kalau ada apa bentuknya?

Jawab: belum ada

7. Pernahkan orang tua membelikan buku cerita atau yang lainnya kepada anak untuk dibaca?

Jawab: membelikan buku lancar baca

8. Apa saja usaha yang dilakukan orang tua agar anak bisa produktif tanpa *gadget*?

Jawab: mengajak untuk belajar

### C. Pola Asuh Didik Narsis

1. Apakah orang tua secara langsung memberikan *gadget* apabila anak rewel memintanya?

Jawab: tidak

2. Bagaimana cara orang tua menghadapi anak yang rewel meminta *gadget*?

Jawab: dengan tetap membiarkan rewel, kemudian menasihatinya

3. Apakah orang tua selalu main *gadget* ketika sedang interaksi atau berhadapan dengan anak?

Jawab: tidak

4. Apakah orang tua mempunyai akun seperti *whatsapp*, *facebook*, *instagram*, *twitter*, *tiktok* atau yang lainnya?

Jawab: WA, Facebook dan Tiktok

5. Pernahkah orang tua melihat story/channel yang menjadikan ketertarikan supaya anak meniru seperti yang ada di *story/channel*?

Jawab: tidak

6. Apakah orang tua kadang marah apabila anak tidak pintar atau sehebat seperti teman lainnya yang dilihat di story/channel media sosial?

Jawab: tidak

7. Adakah kegiatan anak yang sering *dipost* atau *diupload* di *story/channel* pada akun media sosial orang tua?

Jawab: jarang

### **Membentuk Karakter Anak**

#### **A. Melatih Anak untuk Belajar Berjuang**

1. Apakah orang tua selalu melayani keinginan anak?

Jawab: tidak, jika keinginannya positif akan dituruti

2. Bagaimana orang tua menghadapi anak yang hanya ingin melakukan hal-hal enak atau mudah saja?

Jawab: menasihati kalau semuanya butuh perjuangan

3. Apakah orang tua selalu mempersiapkan perlengkapan sekolah anak seperti; seragam, peralatan sekolah dan lainnya?

Jawab: ya, terkadang anak menyiapkan sendiri

4. Dengan apa anak pergi dan pulang sekolah?

Jawab: sepeda motor

5. Berapa uang saku yang diberikan anak untuk sekolah?

Jawab: 2000

6. Pernahkah orang tua memberi saran agar uang jajannya disisihkan untuk ditabung?

Jawab: ya

7. Bagaimana orang tua mengarahkan anak untuk belajar atau mengerjakan PR di rumah?

Jawab: setiap sore atau malam ditanya ada tugas atau tidak

8. Pernahkah anak diminta untuk membantu orang tua? Jika pernah, apa contohnya?

Jawab: pernah, contohnya membereskan mainan dan peralatan sekolah

9. Bagaimana pendapat orang tua tentang anak zaman sekarang yang sukanya apa-apa mudah dan instan?

Jawab: diperketat dalam pergaulan

10. Apa yang orang tua banggakan sekarang dari anak?

Jawab: lebih mengalah dari adiknya terutama ketika adik minta bermain *gadget* yang sedang dimainkannya

#### B. Mengontrol Emosi Anak

1. Pernahkah orang tua membuat anak menangis karena anak tidak bisa mendapatkan apa yang diinginkan?

Jawab: pernah, contohnya ketika minta bermain *gadget*

2. Apakah anak pernah marah-marah ketika tidak dibelikan atau diberikan *gadget* oleh orang tua?

Jawab: terkadang

3. Bagaimana respon orang tua menghadapi anak yang menangis atau marah karena tidak mendapatkan sesuatu yang diinginkan?

Jawab: menenangkan anak

4. Pernahkan anak melakukan hal-hal yang membahayakan ketika sedang emosi? Jika pernah, bagaimana respon atau tindakan orang tua?

Jawab: belum pernah, paling rewel dan menangis

5. Pernahkah dihadapkan pada anak yang hanya pura-pura menangis atau rewel agar dituruti permintaannya?

Jawab: pernah

6. Bagaimana tanggapan atau respon dari orang tua terhadap anak yang membuat strategi dengan menangis atau rewel demi mendapatkan sesuatu yang diinginkan?

Jawab: jeli dan tidak mau menuruti permintaan yang menjadikan anak tidak baik

### C. Bergaul Lahir dan Batin dengan Anak

1. Apakah orang tua tahu tentang namanya bergaul lahir dan batin?

Jawab: sedikit tahu

2. Apakah orang tua sudah bergaul lahir dan batin kepada anak?

Jawab: ya

3. Kapan saja orang tua ada disamping anak?

Jawab: saat malam hari

4. Apa yang sering dilakukan ketika orang tua dan anak sedang bersama?

Jawab: ngobrol

5. Pernahkah orang tua sedang ada masalah dan kesal dengan orang lain, kemudian ditumpahkan amarahnya kepada anak?

Jawab: tidak

6. Pernahkah orang tua dan anak saling diam karena diantaranya ada sesuatu masalah?

Jawab: tidak

7. Pernahkah orang tua dan anak bekerja sama melakukan tugas rumah? Jika pernah, apa contohnya?

Jawab: pernah, membersihkan rumah

8. Pernahkah orang tua dan anak bepergian/liburan bersama?

Jawab: pernah

9. Pernahkah orang tua mendengarkan curhatan anaknya? Bagaimana tanggapan orang tua?

Jawab: pernah, menanggapi dengan penuh perhatian

## KARAKTERISTIK MADRASAH

### A. Profil Madrasah

1. Nama Madrasah : MIN 2 Kebumen
2. No Statistik Madrasah : 111133050001
3. NPSN : 60710961
4. Status Akreditasi Madrasah : Terakreditasi A
5. Tahun Penegerian : a. 1 Oktober 1993  
: b. KMA No. B.1/063/I/93
6. Alamat lengkap : Jl.Pasar Tanjungsari RT. 03/03  
Desa : Tanjungsari  
Kecamatan : Petanahan  
Kabupaten : Kebumen  
Propinsi : Jawa Tengah  
No Telp/HP : 0287-5528288
7. NPWP Madrasah : 00.216.533.0-523.000
8. No Telp Madrasah : (0287) 6601306; 08112668288
9. Email Madrasah : *min2kebumen@gmail.com*
10. Nama Kepala Madrasah : Muslimin, S.Ag.
11. No Telp / HP : 081391012013
12. Nama Instansi : Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2  
Kebumen
13. Kepemilikan Tanah :
  - a. Status Tanah : Wakaf
  - b. Luas Tanah : 2931,533 m<sup>2</sup>
14. Status Bangunan : Milik Negara
15. Luas Bangunan : 550,579 m<sup>2</sup>
  - a) Ruang Kepala Sekolah : 1 Baik
  - b) Ruang TU : 1 Baik
  - c) Ruang Dewan Guru : 1 Baik
  - d) Ruang Dewan Asatidz TPQ : 1 Cukup

e) Ruang Kelas	: 21 Baik
f) Ruang Perpustakaan	: 1 Baik
g) Mushola	: 1 baik
h) Ruang UKS	: 1 baik
i) Dapur	: 1 baik
j) Kamar mandi/wc	: 5 cukup

## **B. Sejarah Berdirinya MIN 2 Kebumen**

Cikal bakal berdirinya MIN 2 Kebumen berupa lembaga pengajian yang diformalkan. Bermula dari suatu pengajian bagi anak-anak usia MI pada sore hari. Tempat yang digunakan adalah rumah pribadi para tokoh masyarakat yakni Bapak Kyai Zainuddin, kediaman Bapak H. Abdurrahman serta kediaman Bapak Dullah Mukti (Mantan Lurah Tanjungsari).

Keberadaan pengajian yang diformalkan tersebut berdiri pada tahun 1944. Waktu itu merupakan masa penjajahan Jepang di Indonesia. Kesadaran masyarakat Desa Tanjungsari tumbuh berkembang yang dipelopori para tokoh masyarakat yang telah disebutkan di atas, sekaligus sebagai tenaga pengajarnya.

Tokoh pendiri Madrasah Diniyah di Tanjungsari tersebut adalah:

1. Dari kalangan Ulama/Kyai:
  - a. Bapak Kyai Nawawi
  - b. Bapak Kyai Zainuddin
  - c. Bapak Kyai Basuni
  - d. Bapak Kyai Dullah Mukti
2. Dari kalangan tokoh masyarakat:
  - a. Bapak Rusdi
  - b. Bapak Notomiharjo
  - c. Bapak Muh. Ghosin
  - d. Bapak Abdul Masykur
  - e. Ibu Qomariyah

Kurikulum atau materi pelajarannya pada masa itu adalah 100% pelajaran agama ditambah satu mata pelajaran Bahasa Daerah. Maka madrasah ini dikenal dengan Sekolah Agama atau Madrasah Diniyah.

Pada masa kemerdekaan tahun 1945 di Desa Tanjungsari didirikan Sekolah Rakyat (SR) oleh pemerintah. Kemudian SR pada tahun 1947 dipindah ke Desa Banjarwinangun, dengan demikian di Desa Tanjungsari hanya ada satu Madrasah Diniyah saja dan berlangsung sore hari.

Kesadaran masyarakat bertambah luas, para ulama/kyai dan tokoh masyarakat bermusyawarah untuk membenahi dan mengembangkan pendidikan di Tanjungsari. Hasilnya antarlain:

1. Nama Madrasah Diniyah diganti dengan nama Sekolah Rakyat Islam (SRI). Dengan adanya SRI ini masyarakat beranggapan bahwa Sekolah Rakyat (SR) yang menyajikan materi pelajaran umum masih ada.
2. Kurikulum yang diberlakukan terdiri dari 70% mata pelajaran agama Islam, dan 30% mata pelajaran umum.
3. Kegiatan belajar mengajar dimulai setelah waktu Shalat Dzuhur dan berakhir sore hari.

Pergantian nama dan sekaligus kurikulum tersebut membawa dampak kemajuan yang sangat berarti diantaranya:

1. Siswanya bertambah banyak.
2. Administrasi dan manajemen lebih teratur.
3. Penambahan tenaga pengajar mata pelajaran umum (Bapak sarijo, Bapak Basuni, Bapak Solikhin, dan Bapak Ibrahim).
4. *Output* atau lulusan SRI Tanjungsari mendapat pengesahan (ijazah) dari Yayasan Al Iman Magelang.
5. Memiliki dua ruang belajar.
6. Pada tahun 1951 mendapat bantuan tenaga pengajar dari pemerintah yaitu Bapak Masykur sekaligus sebagai Kepala SRI Tanjungsari.

Keadaan masyarakat terus berkembang seiring dengan kemajuan bangsa Indonesia, maka pada tahun 1959 setelah SRI berjalan selama 11

tahun dicapai kesepakatan hasil musyawarah para tokoh dan masyarakat yaitu:

1. Nama SRI diganti dengan Madrasah Wajib Belajar (MWB) Tanjungsari tahun 1959.
2. Kurikulum atau materi pelajaran menjadi 30% agama dan 70% umum.
3. Waktu pelaksanaan kegiatan belajar mengajar diubah menjadi pagi hari.

Perubahan-perubahan tersebut membawa dampak kemajuan diantaranya:

1. Jumlah siswa bertambah.
2. Mendapat bantuan tenaga edukatif dari pemerintah (Bapak Muh. Yasin, Bapak Yusman, Ibu Tasiroh, Bapak Slamet, Bapak Komarun M.)
3. Penambahan tenaga edukatif honorer/swasta (Bapak Ngajam dan Bapak Saroji).
4. Mendapat bantuan kelengkapan administrasi.
5. Menambah ruang KBM.

Perkembangan lembaga pendidikan berkembang cukup pesat dengan perubahan Madrasah Wajib Belajar (MWB) menjadi Madrasah Ibtidaiyah (MI) pada tahun 1970 dengan membawa dampak kemajuan:

1. Para siswa dapat mengikuti ujian persamaan dengan SD.
2. Jumlah ruang belajar bertambah menjadi tujuh buah.
3. Tahun 1975 berubah menjadi Pendidikan Madrasah 6 Tahun, sama dan setingkat SDN.

Pada tanggal 1 Oktober 1993 berdasarkan Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia No. B.1/063/I/93 maka MIS Tanjungsari resmi dinegerikan dengan NSM 15130504022. Dengan demikian kurikulum dan sistem administrasi serta hal-hal yang lainnya mengikuti aturan pemerintah khususnya mengacu kepada Surat Keputusan Bersama (SKB) 3 Menteri yaitu Menteri Dalam Negeri, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan serta Menteri Agama.

### C. Masa Kepemimpinan Kepala

1. Abdullah Masykur Tahun 1951 – 1979
2. Sarno Tahun 1979 – 1982
3. Margono Tahun 1982 – 1999
4. Suharno, S.Ag Tahun 2000 – 2002
5. Bedjo, S.Ag Tahun 2002 – 2005
6. H. Tsufyan Tsauri, S.Pd.I Tahun 2005 – 2010
7. Odi Soduwuh, S.Ag Tahun 2010 – 2012
8. H. Makruf Widodo, S.Ag.,M.Pd.I Tahun 2012 – 2017
9. H. Sufyan Tsauri, S.Pd.I. Tahun 2018 – 2022
10. Muslimin, S.Ag. Tahun 2022 sampai sekarang

Seiring perkembangan regulasi dan ketentuan bagi madrasah di bawah Kementerian Agama berdasarkan Keputusan Menteri Agama Nomor 810 Tahun 2017 maka MIN Tanjungsari berubah nama menjadi MIN 2 Kebumen. Sehingga per 1 Januari 2018 resmi berubah nama dari MIN Tanjungsari menjadi MIN 2 Kebumen Desa Tanjungsari Kecamatan Petanahan Kabupaten Kebumen.

### D. Data Peserta Didik MIN 2 Kebumen 5 Tahun Terakhir

N O	TAHUN PELAJARAN	JUMLAH SISWA		JUMLAH	KET
		L	P		
1	2017/2018	244	201	445	
2	2018/2019	281	290	491	
3	2019/2020	291	214	505	
4	2020/2021	297	230	527	
5	2021/2022	313	253	566	
6	2022/2023	328	258	586	

### E. Jumlah Rombongan Belajar

Kelas						JUMLAH	KET
I	II	III	IV	V	VI		
4	4	3	3	4	3	21	

### F. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan

MIN 2 Kebumen mempunyai 33 tenaga kependidikan dan tenaga pendidik yang terdiri dari:

Guru ASN : 17 orang

Guru Honor : 11 orang

Pustakawan : 1 orang

Penjaga : 3 orang

TU : 1 orang

Tabel Guru MIN 2 Kebumen:

NO	Nama Lengkap	NIP	Gol. / Ruang	Jabatan	Tempat Lahir	Tanggal Lahir	Jenis Kelamin
1	2	3	4	5	7	8	9
1	Akhmad Farkhamsah	196905051998031013	IV/a	Guru Kelas	Kebumen	05/05/1969	L
2	Mukhdori, S.Pd.I	196507211998031001	IV/a	Guru Kelas	Kebumen	21/07/1965	L
3	Muslimin, S.Ag	196906161995031002	IV/a	Guru Kelas	Kebumen	16/06/1969	L
4	Ratnawati, S.Pd.I	196708241994032004	IV/a	Guru Kelas	Yogyakarta	24/08/1967	P
5	Puji Astuti, S.Ag	197211041996032001	IV/a	Guru Kelas	Kebumen	04/11/1972	P
6	Sarwono, S.Pd	196901292005011001	III/d	Guru Kelas	Kebumen	29/01/1969	L
7	Achmad Awaludin, S.Ag	197206252005011008	III/d	Guru Kelas	Kebumen	25/06/1972	L
8	Sulaiman, S.Pd.I	196405281985031009	III/c	Guru Kelas	Kebumen	28/05/1964	L
9	Muslikhudin, S.Ag	197503232007101001	III/c	Guru Kelas	Kebumen	23/03/1975	L
10	Siti Alfiah, S.Pd.I	197210152005012000	III/c	Guru Kelas	Kebumen	15/10/1972	P

NO	Nama Lengkap	NIP	Gol. / Ruang	Jabatan	Tempat Lahir	Tanggal Lahir	Jenis Kelamin
1	2	3	4	5	7	8	9
11	Umi Baroroh, S.Pd.I	198003052007012017	III/b	Guru Kelas	Kebumen	05/03/1980	P
12	Umi Hani, S.Pd.I	198110022007102004	III/b	Guru Kelas	Kebumen	02/10/1981	P
13	Sugiyatiningsih, S.Pd.I	197108072009012002	III/a	Guru Kelas	Kebumen	07/08/1971	P
14	Purwono, S.Pd.I	197907102005011006	III/b	Guru Kelas	Kebumen	10/07/1979	L
15	Rois, S.Pd.I	198003242007011012	III/a	Guru Kelas	Kebumen	24/03/1980	L
16	Kumia Anum setiani, S.Pd.	199404222019032023	III/a	Guru Kelas	Kebumen	22/04/1994	P
17	Zamroni,	197306052022211010	III/a	Guru Kelas	Batang	05/06/1973	L
18	Ahmad Mutholib, S.Pd.I	-	-	Guru Mapel	Kebumen	11/12/1985	L
19	Hindun Khumaero, S.Pd.I	-	-	Guru Mapel	Kebumen	03/09/1987	P
20	Arif Rakhman, S.Pd	-	-	Guru Mapel	Kebumen	11/01/1990	L
21	Aris Kusmanto, S.Pd.I	-	-	Guru Mapel	Kebumen	15/04/1984	L
22	Khuzti Istiqmah, S.Pd.L	-	-	Guru Kelas	Kebumen	29/11/1990	p
23	Rani Laelatun Nafisah, SS	-	-	Guru Mapel	Kebumen	06/05/1996	P
24	Ristiana Ulfi Annisa, S.Pd.	-	-	Guru Mapel	Kebumen	01/06/1996	P
25	Ambar Mudnikah, S.Pd.I.	-	-	Guru Mapel	Kebumen	07/06/1997	P
26	Nur Fatimah, S.Pd.	-	-	Guru Kelas	Kebumen	21/02/1998	P
27	Eka Ratnasari, S.Pd.	-	-	Guru Kelas	Kebumen	24/05/1994	P
28	Rahmah Choiriyah, S.Pd.	-	-	Guru Kelas	Kebumen	01/08/1997	P
29	Anisatul Mufidah, A.Md	-	-	Pustakawan	Kebumen	09/09/1990	P
30	Umi Maulidah, S.Tr.	-	-	Tata Usaha	Kebumen	18/08/1995	p
31	Mudakir	-	-	Penjaga	Kebumen	09/10/1969	L
32	Wasiran	-	-	Penjaga	Kebumen	03/04/1964	L
33	Muhadi	-	-	Penjaga	Kebumen	24/05/1975	L

## HASIL WAWANCARA DENGAN ORANG TUA

Nama : Siti Muntakiyah  
Wali Murid dari : Abbas Aly Zainul M.  
Alamat : Tanjungsari RT 02 RW 02 Kecamatan Klirong  
Kabupaten Kebumen

### Memperkenalkan Teknologi Digital

#### A. Memperkenalkan *Gadget* pada Anak

1. Apakah orang tua membelikan *gadget khusus untuk anak*?

Jawab: tidak

2. Berapa batasan umur yang diberikan orang tua untuk anak diizinkan bermain *gadget*?

Jawab: sudah sekolah di tingkat SLTP

3. Bagaimana cara orang tua pertama mengenalkan *gadget* pada anak?

Jawab: Pertama orang tua mengenalkan *gadget* pada anak saat ada virus corona. Abbas pertama mengenal aplikasi *youtube* dengan melihat video-video.

4. Apakah orang tua memberi tahu cara bagaimana menggunakan *gadget* yang benar? Apa saja yang diberitahukan?

Jawab: Ya, anak diberitahukan bagaimana cara menggunakan *gadget* dan bahayanya terhadap kesehatan bila digunakan terlalu lama.

5. Apakah anak diperbolehkan memiliki akun sendiri seperti *whatsapp/facebook/instragam/tiktok* atau yang lainnya?

Jawab: tidak, anak belum boleh.

6. Apakah anak diperbolehkan bermain *game online*?

Jawab: belum, anak diperbolehkan hanya melihat *game* yang sudah didownloadkan orang tuanya.

## B. Memberi Pemahaman tentang Pengaruh *Gadget* pada Anak

1. Apakah orang tua memberi saran agar anak melihat hal-hal yang penting saja dalam *gadget*? Apa bunyi sarannya?

Jawab: ya, anak disarankan untuk melihat hal-hal yang berguna untuk pelajaran di sekolah.

2. Apa saja contoh hal-hal yang boleh dilihat anak ketika bermain *gadget*?

Jawab: pembelajaran-pembelajaran seperti yang sudah *download*kan di *youtube*

3. Bagaimana respon orang tua ketika anak memperagakkan sesuatu yang sama dengan tontonan-tontonan di *gadget*?

Jawab: anak jarang mempraktikkan hal-hal yang mirip di *gadget*, tapi, seandainya iya, orang tua akan menegur apabila anak meniru gaya yang tidak baik

4. Apa yang dilakukan orang tua untuk mencegah anak meniru hal tidak baik dari tontonan atau permainan dalam *gadget*?

Jawab: terus memberi nasihat setiap anak sedang memainkan *gadget*

5. Apakah anak ada waktu luang untuk bermain/berkomunikasi dengan orang tua atau temannya? Kapan saja?

Jawab: ada, pada saat pulang sekolah, sore dan malam. Biasanya Abbas bermain dengan temannya setelah pulang sekolah.

6. Bagaimana respon atau yang orang tua lakukan ketika melihat anak asyik dengan *gadget*nya tanpa berkomunikasi/bermain dengan orang sekeliling?

Jawab: mengambil *gadget*nya dan menasehati serta mengajak anak untuk melakukan yan lain.

7. Apakah ketika anak melakukan salah, anak mau menerima komentar, kritikan atau saran dari orang tua?

Jawab: anak mau menuruti kata orang tua

8. Bagaimana tanggapan orang tua apabila anak tidak mau menerima kritikan atau saran darinya?

Jawab: memberikan nasihat berulang-ulang sampai anak paham dan menurutinya.

9. Menurut orang tua, apakah ada dampak positif seperti bertambah pola pikir anak setelah bermain *gadget* atau sebaliknya?

Jawab: sementara ini, anak masih menggunakan *gadget* untuk bermain, sehingga manfaatnya hanya untuk hiburan.

10. Apa contoh dampak positif atau keuntungan bagi perkembangan anak setelah bermain *gadget*?

Jawab: Dampak positifnya tidak terlalu banyak, karena anak hanya menggunakan *gadget* untuk bermain. Sehingga nilai positifnya untuk hiburan anak.

#### C. Memberi Pemahaman tentang Dampak Negatif Overdosis Bermain *Gadget*

1. Berapa jam anak bermain *gadget* selama satu hari?

Jawab: satu jam maksimal dua jam

2. Apakah anak mengalami gangguan mata ketika atau setelah bermain *gadget*?

Jawab: sampai saat ini, anak belum pernah mengeluh tentang mata

3. Apakah orang tua membelikan anak kacamata khusus untuk dipakai ketika bermain *gadget*?

Jawab: tidak

4. Apakah orang tua tahu istilah *text neck*?

Jawab: tidak tahu

5. Apakah anak pernah mengeluh rasa sakit pada leher, tangan atau pergelangan tangan?

Jawab: tidak pernah

6. Bagaimana cara orang tua mencegah anak agar tidak mengalami *text neck*?

Jawab: memberi aturan tentang posisi ketika bermain *gadget*.

7. Apa yang dilakukan orang tua agar anak-anak tercegah untuk melihat hal-hal yang berbau pornografi di dalam *gadget*?

Jawab: selalu mengecek *gadget* setelah digunakan anak.

#### D. Memberi Pemahaman tentang Dampak Positif Bermain *Gadget*

1. Apakah orang tua mengarahkan anak agar mencari referensi pelajaran melalui *gadget*?

Jawab: ketika ingin mencari referensi pelajaran, mencari di *gadget* bersama dengan orang tua.

2. Apakah anak pernah menghasilkan karya dari *gadget*?

Jawab: belum

3. Apakah anak diperbolehkan mengikuti komunitas atau kelompok *online* yang bermanfaat di *gadget*?

Jawab: belum boleh

4. Apa saja contoh komunitas *online* yang diikuti anak?

Jawab: belum ada

## **Mengontrol Penggunaan Teknologi Digital**

### **A. Menemani Anak dalam Penggunaan *Gadget***

1. Apakah orang tua selalu atau kadang memberi pendampingan ketika anak menggunakan *gadget*?

Jawab: orang tua selalu mendampingi anak ketika bermain *gadget* di rumah.

2. Berapa batas waktu yang diberikan orang tua kepada anak untuk boleh bermain *gadget*?

Jawab: satu jam

3. Apakah orang tua memberi aturan khusus baik tulis maupun lisan kepada anak dalam penggunaan *gadget*?

Jawab: ya, hanya secara lisan

4. Apa saja peraturan penggunaan *gadget* yang ditunjukkan kepada anak?

Jawab: tidak boleh terlalu lama bermain *gadget*

5. Apakah orang tua rutin mengecek isi atau yang dilihat anak dalam *gadget*?

Jawab: rutin

6. Apakah orang tua mengetahui tentang *cyberbullying*?

Jawab: sedikit tahu, yaitu yang berisi sindiran atau ejekan

### **B. Menjadikan Anak Produktif Tanpa *Gadget***

1. Kapan saja anak tidak diperbolehkan bermain *gadget*?

Jawab: saat ada hal-hal penting yang sedang dilakukan anak, misalnya saat anak sedang ada tugas, ngaji dan hal penting yang lain.

2. Apakah orang tua membuatkan jadwal rutinitas kepada anak?

Jawab: ya ada, yaitu jadwal rutinitas

3. Apakah ada jadwal untuk kegiatan olahraga anak dalam satu minggu?

Jawab: tidak, paling anak melakukan kegiatan bersepeda.

4. Apakah anak diikutkan tambahan pelajaran seperti; les atau ekstrakurikuler di sekolah maupun luar sekolah?

Jawab: tidak diikutkan

5. Apa bakat yang dimiliki anak? Bagaimana orang tua menjadikan bakat anak bisa berkembang?

Jawab: anak mempunyai bakat menghafal al-Qur'an. Jadi orang tua semaksimal mungkin mengembangkan bakat anak dengan mengikutkan kegiatan-kegiatan seperti ngaji di QIro'ati dan di Musholla

6. Adakah karya yang telah dibuat oleh anak? Kalau ada apa bentuknya?

Jawab: belum ada

7. Pernahkan orang tua membelikan buku cerita atau yang lainnya kepada anak untuk dibaca?

Jawab: ada

8. Apa saja usaha yang dilakukan orang tua agar anak bisa produktif tanpa *gadget*?

Jawab: mengikutkan anak pada kegiatan-kegiatan yang bermanfaat

## **Membentuk Karakter Anak**

### **A. Melatih Anak untuk Belajar Berjuang**

1. Apakah orang tua selalu melayani keinginan anak?

Jawab: tidak, bila keinginan anak memang bermanfaat, maka akan dituruti.

2. Bagaimana orang tua menghadapi anak yang hanya ingin melakukan hal-hal enak atau mudah saja?

Jawab: mengajak untuk berlatih berjuang

3. Apakah orang tua selalu mempersiapkan perlengkapan sekolah anak seperti; seragam, peralatan sekolah dan lainnya?

Jawab: seringnya menyiapkan sendiri peralatan sekolah

4. Dengan apa anak pergi dan pulang sekolah?

Jawab: sepeda motor dan sering juga memakai sepeda

5. Berapa uang saku yang diberikan anak untuk sekolah?

Jawab: 2000

6. Pernahkah orang tua memberi saran agar uang jajannya disisihkan untuk ditabung?

Jawab: ya

7. Bagaimana orang tua mengarahkan anak untuk belajar atau mengerjakan PR di rumah?

Jawab: dicek hasil belajar di sekolah.

8. Pernahkah anak diminta untuk membantu orang tua? Jika pernah, apa contohnya?

Jawab: pernah, biasanya ikut menyapu lantai rumah dan mencuci piring

9. Bagaimana pendapat orang tua tentang anak zaman sekarang yang sukanya apa-apa mudah dan instan?

Jawab: dilatih bagaimana hidup sederhana

10. Apa yang orang tua banggakan sekarang dari anak?

Jawab: anak sudah bisa mengikuti Tamyiz di usia yang masih tujuh tahun

#### B. Mengontrol Emosi Anak

1. Pernahkah orang tua membuat anak menangis karena anak tidak bisa mendapatkan apa yang diinginkan?

Jawab: pernah, contohnya ketika minta bermain *gadget*

2. Apakah anak pernah marah-marah ketika tidak dibelikan atau diberikan *gadget* oleh orang tua?

Jawab: tidak pernah

3. Bagaimana respon orang tua menghadapi anak yang menangis atau marah karena tidak mendapatkan sesuatu yang diinginkan?

Jawab: menenangkan tapi tetap tegas tidak menuruti apa yang diinginkan, jika memang itu berdampak negatif kepada anak.

4. Pernahkan anak melakukan hal-hal yang membahayakan ketika sedang emosi? Jika pernah, bagaimana respon atau tindakan orang tua?

Jawab: tidak pernah, hanya paling menangis.

5. Pernahkah dihadapkan pada anak yang hanya pura-pura menangis atau rewel agar dituruti permintaannya?

Jawab: pernah, sekali dua kali, gara-gara ingin bermain *gadget*

6. Bagaimana tanggapan atau respon dari orang tua terhadap anak yang membuat strategi dengan menangis atau rewel demi mendapatkan sesuatu yang diinginkan?

Jawab: tetap tidak menuruti keinginannya demi kebaikan anak

### C. Bergaul Lahir dan Batin dengan Anak

1. Apakah orang tua tahu tentang namanya bergaul lahir dan batin?

Jawab: tahu

2. Apakah orang tua sudah bergaul lahir dan batin kepada anak?

Jawab: ya, alhamdulillah sudah

3. Kapan saja orang tua ada disamping anak?

Jawab: saat siang, sore dan malam

4. Apa yang sering dilakukan ketika orang tua dan anak sedang bersama?

Jawab: ngobrol dan bermain bersama

5. Pernahkah orang tua sedang ada masalah dan kesal dengan orang lain, kemudian ditumpahkan amarahnya kepada anak?

Jawab: tidak, semaksimal mungkin anak tidak jadi korban

6. Pernahkah orang tua dan anak saling diam karena diantaranya ada sesuatu masalah?

Jawab: tidak

7. Pernahkah orang tua dan anak bekerja sama melakukan tugas rumah? Jika pernah, apa contohnya?

Jawab: pernah, membersihkan rumah

8. Pernahkah orang tua dan anak bepergian/liburan bersama?

Jawab: pernah, ke laut petanahan contohnya

9. Pernahkan orang tua mendengarkan curhatan anaknya? Bagaimana tanggapan orang tua?

Jawab: pernah, menanggapi dengan penuh perhatian



## HASIL WAWANCARA DENGAN ORANG TUA

Nama : Khomsatun  
Wali Murid dari : Alivia Zalfa Az Zahra  
Alamat : Sidomulyo RT 02 RW 03  
Kecamatan Klirong  
Petanahan Kebumen

### Memperkenalkan Teknologi Digital

#### A. Memperkenalkan *Gadget* pada Anak

1. Apakah orang tua membelikan *gadget khusus untuk anak*?  
Jawab: tidak
2. Berapa batasan umur yang diberikan orang tua untuk anak diizinkan bermain *gadget*?  
Jawab: 15 tahun
3. Bagaimana cara orang tua pertama mengenalkan *gadget* pada anak?  
Jawab: tidak mengenalkan, tapi anak sudah tahu sendiri cara memakainya.  
Mungkin dari teman-teman.
4. Apakah orang tua memberi tahu cara bagaimana menggunakan *gadget* yang benar? Apa saja yang diberitahukan?  
Jawab: Ya, anak diberitahukan bagaimana cara menggunakan *gadget* dan bahayanya terhadap kesehatan bila digunakan terlalu lama.
5. Apakah anak diperbolehkan memiliki akun sendiri seperti *whatsapp/facebook/instragam/tiktok* atau yang lainnya?  
Jawab: tidak, anak belum boleh.
6. Apakah anak diperbolehkan bermain *game online*?  
Jawab: anak tidak suka bermain *game*, tapi sukanya menonton video-video.

#### B. Memberi Pemahaman tentang Pengaruh *Gadget* pada Anak

1. Apakah orang tua memberi saran agar anak melihat hal-hal yang penting saja dalam *gadget*? Apa bunyi sarannya?

Jawab: ya, “Zahra kalau mau lihat *youtube*, video-video yang buat belajar ya?”

2. Apa saja contoh hal-hal yang boleh dilihat anak ketika bermain *gadget*?

Jawab: pembelajaran-pembelajaran yang bisa meningkatkan belajar dan menambah ilmu untuk anak.

3. Bagaimana respon orang tua ketika anak memperagakkan sesuatu yang sama dengan tontonan-tontonan di *gadget*?

Jawab: anak jarang mempraktikkan hal-hal yang mirip di *gadget*

4. Apa yang dilakukan orang tua untuk mencegah anak meniru hal tidak baik dari tontonan atau permainan dalam *gadget*?

Jawab: terus memberi nasihat setiap anak sedang memainkan *gadget*

5. Apakah anak ada waktu luang untuk bermain/berkomunikasi dengan orang tua atau temannya? Kapan saja?

Jawab: ada, pada saat pulang sekolah, sore dan malam.

6. Bagaimana respon atau yang orang tua lakukan ketika melihat anak asyik dengan *gadgetnya* tanpa berkomunikasi/bermain dengan orang sekeliling?

Jawab: menasehati serta mengajak anak untuk melakukan yang lain.

7. Apakah ketika anak melakukan salah, anak mau menerima komentar, kritikan atau saran dari orang tua?

Jawab: terkadang anak ngeyel dan mendebat.

8. Bagaimana tanggapan orang tua apabila anak tidak mau menerima kritikan atau saran darinya?

Jawab: memberikan nasihat berulang-ulang sampai anak paham dan menurutinya.

9. Menurut orang tua, apakah ada dampak positif seperti bertambah pola pikir anak setelah bermain *gadget* atau sebaliknya?

Jawab: ada, yaitu bertambahnya daya pikir kreatif dari anak, setelah melihat berbagai video di *youtube* tentang membuat kreasi kerajinan tangan.

10. Apa contoh dampak positif atau keuntungan bagi perkembangan anak setelah bermain *gadget*?

Jawab: Dampak positifnya anak menjadi lebih kreatif.

#### C. Memberi Pemahaman tentang Dampak Negatif Overdosis Bermain *Gadget*

1. Berapa jam anak bermain *gadget* selama satu hari?

Jawab: satu jam maksimal dua jam, tapi terkadang anak menawar sehingga bisa 3 jam.

2. Apakah anak mengalami gangguan mata ketika atau setelah bermain *gadget*?

Jawab: selama ini tidak

3. Apakah orang tua membelikan anak kacamata khusus untuk dipakai ketika bermain *gadget*?

Jawab: tidak

4. Apakah orang tua tahu istilah *text neck*?

Jawab: tidak tahu

5. Apakah anak pernah mengeluh rasa sakit pada leher, tangan atau pergelangan tangan?

Jawab: pernah tapi sekali dua kali

6. Bagaimana cara orang tua mencegah anak agar tidak mengalami *text neck*?

Jawab: menyuruh anak duduk ketika bermain *gadget*.

7. Apa yang dilakukan orang tua agar anak-anak tercegah untuk melihat hal-hal yang berbau pornografi di dalam *gadget*?

Jawab: selalu mengecek *gadget* setelah digunakan anak.

#### D. Memberi Pemahaman tentang Dampak Positif Bermain *Gadget*

1. Apakah orang tua mengarahkan anak agar mencari referensi pelajaran melalui *gadget*?

Jawab: ya, ketika memang butuh *gadget* untuk belajar, anak boleh untuk meminjam *gadget*.

2. Apakah anak pernah menghasilkan karya dari *gadget*?

Jawab: sudah, yaitu karya seni, Zahra bahkan bisa mendapatkan tiga juara dan semuanya lomba kesenian. Dia belajar dari *youtube*.

3. Apakah anak diperbolehkan mengikuti komunitas atau kelompok *online* yang bermanfaat di *gadget*?

Jawab: belum boleh.

4. Apa saja contoh komunitas *online* yang diikuti anak?

Jawab: belum ada

## **Mengontrol Penggunaan Teknologi Digital**

### **A. Menemani Anak dalam Penggunaan *Gadget***

1. Apakah orang tua selalu atau kadang memberi pendampingan ketika anak menggunakan *gadget*?

Jawab: mendampingi tapi tidak full, karena orang tua juga sedang mengasuh adiknya Zahra yang masih kecil.

2. Berapa batas waktu yang diberikan orang tua kepada anak untuk boleh bermain *gadget*?

Jawab: satu jam sampai dua jam.

3. Apakah orang tua memberi aturan khusus baik tulis maupun lisan kepada anak dalam penggunaan *gadget*?

Jawab: tidak, hanya berupa nasihat kalau Zahra bermain *gadget* terlalu lama.

4. Apa saja peraturan penggunaan *gadget* yang ditunjukkan kepada anak?

Jawab: tidak boleh terlalu lama bermain *gadget*

5. Apakah orang tua rutin mengecek isi atau yang dilihat anak dalam *gadget*?

Jawab: tidak

6. Apakah orang tua mengetahui tentang *cyberbullying*?

Jawab: tahunya *bullying*

### **B. Menjadikan Anak Produktif Tanpa *Gadget***

1. Kapan saja anak tidak diperbolehkan bermain *gadget*?

Jawab: saat tes atau ujian sekolah

2. Apakah orang tua membuatkan jadwal rutinitas kepada anak?

Jawab: tidak

3. Apakah ada jadwal untuk kegiatan olahraga anak dalam satu minggu?  
Jawab: tidak, anak paling olahraganya jalan-jalan sama temannya.
4. Apakah anak diikuti tambahan pelajaran seperti; les atau ekstrakurikuler di sekolah maupun luar sekolah?  
Jawab: tidak
5. Apa bakat yang dimiliki anak? Bagaimana orang tua menjadikan bakat anak bisa berkembang?  
Jawab: anak mempunyai bakat membuat kerajinan tangan. Sehingga ibunya selalu memperbolehkan ketika anak bermain *gadget* untuk melihat video-video tentang kreasi.
6. Adakah karya yang telah dibuat oleh anak? Kalau ada apa bentuknya?  
Jawab: kreasi kerajinan tangan, seperti kolase, miniatur dan lain-lain.
7. Pernahkan orang tua membelikan buku cerita atau yang lainnya kepada anak untuk dibaca?  
Jawab: pernah, buku cerita
8. Apa saja usaha yang dilakukan orang tua agar anak bisa produktif tanpa *gadget*?  
Jawab: mengikutkan anak pada kegiatan-kegiatan yang bermanfaat

## **Membentuk Karakter Anak**

### **A. Melatih Anak untuk Belajar Berjuang**

1. Apakah orang tua selalu melayani keinginan anak?  
Jawab: tidak, bila keinginan anak memang bermanfaat, maka akan dituruti.
2. Bagaimana orang tua menghadapi anak yang hanya ingin melakukan hal-hal enak atau mudah saja?  
Jawab: mengajak untuk berlatih berjuang
3. Apakah orang tua selalu mempersiapkan perlengkapan sekolah anak seperti; seragam, peralatan sekolah dan lainnya?  
Jawab: seringnya menyiapkan sendiri peralatan sekolah
4. Dengan apa anak pergi dan pulang sekolah?  
Jawab: sepeda motor dan sering juga memakai sepeda

5. Berapa uang saku yang diberikan anak untuk sekolah?

Jawab: 3000

6. Pernahkah orang tua memberi saran agar uang jajannya disisihkan untuk ditabung?

Jawab: ya

7. Bagaimana orang tua mengarahkan anak untuk belajar atau mengerjakan PR di rumah?

Jawab: dicek hasil belajar di sekolah.

8. Pernahkah anak diminta untuk membantu orang tua? Jika pernah, apa contohnya?

Jawab: pernah, biasanya ikut menyapu lantai rumah

9. Bagaimana pendapat orang tua tentang anak zaman sekarang yang sukanya apa-apa mudah dan instan?

Jawab: ya, perlu dilatih untuk berjuang

10. Apa yang orang tua banggakan sekarang dari anak?

Jawab: anak sudah bisa menjuarai lomba dan dapat tiga piala.

#### B. Mengontrol Emosi Anak

1. Pernahkah orang tua membuat anak menangis karena anak tidak bisa mendapatkan apa yang diinginkan?

Jawab: pernah, contohnya ketika minta bermain *gadget*

2. Apakah anak pernah marah-marah ketika tidak dibelikan atau diberikan *gadget* oleh orang tua?

Jawab: tidak pernah

3. Bagaimana respon orang tua menghadapi anak yang menangis atau marah karena tidak mendapatkan sesuatu yang diinginkan?

Jawab: menenangkan tapi tetap tegas tidak menuruti apa yang diinginkan, jika memang itu berdampak negatif kepada anak.

4. Pernahkan anak melakukan hal-hal yang membahayakan ketika sedang emosi? Jika pernah, bagaimana respon atau tindakan orang tua?

Jawab: tidak pernah.

5. Pernahkah dihadapkan pada anak yang hanya pura-pura menangis atau rewel agar dituruti permintaannya?

Jawab: pernah, sekali dua kali, gara-gara ingin bermain *gadget*

6. Bagaimana tanggapan atau respon dari orang tua terhadap anak yang membuat strategi dengan menangis atau rewel demi mendapatkan sesuatu yang diinginkan?

Jawab: tetap tidak menuruti keinginannya demi kebaikan anak

### C. Bergaul Lahir dan Batin dengan Anak

1. Apakah orang tua tahu tentang namanya bergaul lahir dan batin?

Jawab: tahu

2. Apakah orang tua sudah bergaul lahir dan batin kepada anak?

Jawab: ya, alhamdulillah sudah

3. Kapan saja orang tua ada disamping anak?

Jawab: saat siang, sore dan malam

4. Apa yang sering dilakukan ketika orang tua dan anak sedang bersama?

Jawab: ngobrol dan bermain bersama

5. Pernahkah orang tua sedang ada masalah dan kesal dengan orang lain, kemudian ditumpahkan amarahnya kepada anak?

Jawab: tidak, semaksimal mungkin anak tidak jadi korban

6. Pernahkah orang tua dan anak saling diam karena diantaranya ada sesuatu masalah?

Jawab: tidak

7. Pernahkah orang tua dan anak bekerja sama melakukan tugas rumah? Jika pernah, apa contohnya?

Jawab: pernah, membersihkan rumah

8. Pernahkah orang tua dan anak bepergian/liburan bersama?

Jawab: pernah,

9. Pernahkah orang tua mendengarkan curhatan anaknya? Bagaimana tanggapan orang tua?

Jawab: pernah, menanggapi dengan penuh perhatian



## HASIL WAWANCARA DENGAN ORANG TUA

Nama : Yeni  
Wali Murid dari : Mohammad Mahfudz  
Alamat : Krandegan

### Memperkenalkan Teknologi Digital

#### A. Memperkenalkan *Gadget* pada Anak

1. Apakah orang tua membelikan *gadget khusus untuk anak*?

Jawab: tidak

2. Berapa batasan umur yang diberikan orang tua untuk anak diizinkan bermain *gadget*?

Jawab: kalau sudah SMP

3. Bagaimana cara orang tua pertama mengenalkan *gadget* pada anak?

Jawab: tidak mengenalkan, tapi anak sudah tahu sendiri cara memakainya. Mungkin dari teman-teman.

4. Apakah orang tua memberi tahu cara bagaimana menggunakan *gadget* yang benar? Apa saja yang diberitahukan?

Jawab: Ya, anak diberitahukan bagaimana cara menggunakan *gadget* dan bahayanya terhadap kesehatan bila digunakan terlalu lama.

5. Apakah anak diperbolehkan memiliki akun sendiri seperti *whatsapp/facebook/instragam/tiktok* atau yang lainnya?

Jawab: tidak, anak belum boleh.

6. Apakah anak diperbolehkan bermain *game online*?

Jawab: anak tidak suka bermain *game*, tapi sukanya menonton video-video.

#### B. Memberi Pemahaman tentang Pengaruh *Gadget* pada Anak

1. Apakah orang tua memberi saran agar anak melihat hal-hal yang penting saja dalam *gadget*? Apa bunyi sarannya?

Jawab: ya, agar selalu berhati-hati dalam bermain *gadget*.

2. Apa saja contoh hal-hal yang boleh dilihat anak ketika bermain *gadget*?  
Jawab: pembelajaran-pembelajaran yang bisa meningkatkan belajar dan menambah ilmu untuk anak.
3. Bagaimana respon orang tua ketika anak memperagakan sesuatu yang sama dengan tontonan-tontonan di *gadget*?  
Jawab: anak jarang mempraktikkan hal-hal yang mirip di *gadget*
4. Apa yang dilakukan orang tua untuk mencegah anak meniru hal tidak baik dari tontonan atau permainan dalam *gadget*?  
Jawab: terus memberi nasihat setiap anak sedang memainkan *gadget*
5. Apakah anak ada waktu luang untuk bermain/berkomunikasi dengan orang tua atau temannya? Kapan saja?  
Jawab: ada, pada saat pulang sekolah, sore dan malam.
6. Bagaimana respon atau yang orang tua lakukan ketika melihat anak asyik dengan *gadgetnya* tanpa berkomunikasi/bermain dengan orang sekeliling?  
Jawab: menasehati serta mengajak anak untuk melakukan yang lain.
7. Apakah ketika anak melakukan salah, anak mau menerima komentar, kritikan atau saran dari orang tua?  
Jawab: terkadang anak ngeyel dan mendebat.
8. Bagaimana tanggapan orang tua apabila anak tidak mau menerima kritikan atau saran darinya?  
Jawab: memberikan nasihat berulang-ulang sampai anak paham dan menurutinya.
9. Menurut orang tua, apakah ada dampak positif seperti bertambah pola pikir anak setelah bermain *gadget* atau sebaliknya?  
Jawab: ada, yaitu bertambahnya daya pikir kreatif dari anak, setelah melihat berbagai video di *youtube* tentang membuat kreasi kerajinan tangan.
10. Apa contoh dampak positif atau keuntungan bagi perkembangan anak setelah bermain *gadget*?  
Jawab: Dampak positifnya anak menjadi lebih kreatif.

### C. Memberi Pemahaman tentang Dampak Negatif Overdosis Bermain *Gadget*

1. Berapa jam anak bermain *gadget* selama satu hari?

Jawab: satu jam maksimal dua jam

2. Apakah anak mengalami gangguan mata ketika atau setelah bermain *gadget*?

Jawab: selama ini tidak

3. Apakah orang tua membelikan anak kacamata khusus untuk dipakai ketika bermain *gadget*?

Jawab: tidak

4. Apakah orang tua tahu istilah *text neck*?

Jawab: tidak tahu

5. Apakah anak pernah mengeluh rasa sakit pada leher, tangan atau pergelangan tangan?

Jawab: tidak pernah

6. Bagaimana cara orang tua mencegah anak agar tidak mengalami *text neck*?

Jawab: menyuruh anak duduk ketika bermain *gadget*.

7. Apa yang dilakukan orang tua agar anak-anak tercegah untuk melihat hal-hal yang berbau pornografi di dalam *gadget*?

Jawab: selalu mengecek *gadget* setelah digunakan anak.

#### D. Memberi Pemahaman tentang Dampak Positif Bermain *Gadget*

1. Apakah orang tua mengarahkan anak agar mencari referensi pelajaran melalui *gadget*?

Jawab: ya, ketika memang butuh *gadget* untuk belajar, anak boleh untuk meminjam *gadget*.

2. Apakah anak pernah menghasilkan karya dari *gadget*?

Jawab: sudah, yaitu karya seni

3. Apakah anak diperbolehkan mengikuti komunitas atau kelompok *online* yang bermanfaat di *gadget*?

Jawab: belum boleh.

4. Apa saja contoh komunitas *online* yang diikuti anak?

Jawab: belum ada

## Mengontrol Penggunaan Teknologi Digital

### A. Menemani Anak dalam Penggunaan *Gadget*

1. Apakah orang tua selalu atau kadang memberi pendampingan ketika anak menggunakan *gadget*?

Jawab: mendampingi tapi tidak full

2. Berapa batas waktu yang diberikan orang tua kepada anak untuk boleh bermain *gadget*?

Jawab: satu jam sampai dua jam.

3. Apakah orang tua memberi aturan khusus baik tulis maupun lisan kepada anak dalam penggunaan *gadget*?

Jawab: tidak, hanya berupa nasihat lisan

4. Apa saja peraturan penggunaan *gadget* yang ditunjukkan kepada anak?

Jawab: tidak boleh terlalu lama bermain *gadget*

5. Apakah orang tua rutin mengecek isi atau yang dilihat anak dalam *gadget*?

Jawab: rutin

6. Apakah orang tua mengetahui tentang *cyberbullying*?

Jawab: tahu

### B. Menjadikan Anak Produktif Tanpa *Gadget*

1. Kapan saja anak tidak diperbolehkan bermain *gadget*?

Jawab: saat tes atau ujian sekolah

2. Apakah orang tua membuatkan jadwal rutinitas kepada anak?

Jawab: tidak

3. Apakah ada jadwal untuk kegiatan olahraga anak dalam satu minggu?

Jawab: tidak, anak paling olahraganya jalan-jalan sama temannya.

4. Apakah anak diikutkan tambahan pelajaran seperti; les atau ekstrakurikuler di sekolah maupun luar sekolah?

Jawab: tidak

5. Apa bakat yang dimiliki anak? Bagaimana orang tua menjadikan bakat anak bisa berkembang?

Jawab: anak mempunyai bakat membuat kerajinan tangan. Sehingga ibunya selalu memperbolehkan ketika anak bermain *gadget* untuk melihat video-video tentang kreasi.

6. Adakah karya yang telah dibuat oleh anak? Kalau ada apa bentuknya?

Jawab: kreasi kerajinan tangan

7. Pernahkan orang tua membelikan buku cerita atau yang lainnya kepada anak untuk dibaca?

Jawab: pernah, buku cerita

8. Apa saja usaha yang dilakukan orang tua agar anak bisa produktif tanpa *gadget*?

Jawab: mengikutkan anak pada kegiatan-kegiatan yang bermanfaat

## **Membentuk Karakter Anak**

### **A. Melatih Anak untuk Belajar Berjuang**

1. Apakah orang tua selalu melayani keinginan anak?

Jawab: tidak, bila keinginan anak memang bermanfaat, maka akan dituruti.

2. Bagaimana orang tua menghadapi anak yang hanya ingin melakukan hal-hal enak atau mudah saja?

Jawab: mengajak untuk berlatih berjuang

3. Apakah orang tua selalu mempersiapkan perlengkapan sekolah anak seperti; seragam, peralatan sekolah dan lainnya?

Jawab: seringnya menyiapkan sendiri peralatan sekolah

4. Dengan apa anak pergi dan pulang sekolah?

Jawab: sepeda motor dan sering juga memakai sepeda

5. Berapa uang saku yang diberikan anak untuk sekolah?

Jawab: 3000

6. Pernahkah orang tua memberi saran agar uang jajannya disisihkan untuk ditabung?

Jawab: ya

7. Bagaimana orang tua mengarahkan anak untuk belajar atau mengerjakan PR di rumah?

Jawab: dicek hasil belajar di sekolah.

8. Pernahkah anak diminta untuk membantu orang tua? Jika pernah, apa contohnya?

Jawab: pernah, biasanya ikut menyapu lantai rumah

9. Bagaimana pendapat orang tua tentang anak zaman sekarang yang sukanya apa-apa mudah dan instan?

Jawab: ya, perlu dilatih untuk berjuang

10. Apa yang orang tua banggakan sekarang dari anak?

Jawab: anak sudah bisa menjuarai lomba dan dapat tiga piala.

#### B. Mengontrol Emosi Anak

1. Pernahkah orang tua membuat anak menangis karena anak tidak bisa mendapatkan apa yang diinginkan?

Jawab: pernah, contohnya ketika minta bermain *gadget*

2. Apakah anak pernah marah-marah ketika tidak dibelikan atau diberikan *gadget* oleh orang tua?

Jawab: tidak pernah

3. Bagaimana respon orang tua menghadapi anak yang menangis atau marah karena tidak mendapatkan sesuatu yang diinginkan?

Jawab: menenangkan tapi tetap tegas tidak menuruti apa yang diinginkan, jika memang itu berdampak negatif kepada anak.

4. Pernahkan anak melakukan hal-hal yang membahayakan ketika sedang emosi? Jika pernah, bagaimana respon atau tindakan orang tua?

Jawab: tidak pernah.

5. Pernahkah dihadapkan pada anak yang hanya pura-pura menangis atau rewel agar dituruti permintaannya?

Jawab: pernah, sekali dua kali, gara-gara ingin bermain *gadget*

6. Bagaimana tanggapan atau respon dari orang tua terhadap anak yang membuat strategi dengan menangis atau rewel demi mendapatkan sesuatu yang diinginkan?

Jawab: tetap tidak menuruti keinginannya demi kebaikan anak

#### C. Bergaul Lahir dan Batin dengan Anak

1. Apakah orang tua tahu tentang namanya bergaul lahir dan batin?  
Jawab: tahu
2. Apakah orang tua sudah bergaul lahir dan batin kepada anak?  
Jawab: ya, alhamdulillah sudah
3. Kapan saja orang tua ada disamping anak?  
Jawab: saat siang, sore dan malam
4. Apa yang sering dilakukan ketika orang tua dan anak sedang bersama?  
Jawab: ngobrol dan bermain bersama
5. Pernahkah orang tua sedang ada masalah dan kesal dengan orang lain, kemudian ditumpahkan amarahnya kepada anak?  
Jawab: tidak, semaksimal mungkin anak tidak jadi korban
6. Pernahkah orang tua dan anak saling diam karena diantaranya ada sesuatu masalah?  
Jawab: tidak
7. Pernahkah orang tua dan anak bekerja sama melakukan tugas rumah? Jika pernah, apa contohnya?  
Jawab: pernah, membersihkan rumah
8. Pernahkah orang tua dan anak bepergian/liburan bersama?  
Jawab: pernah
9. Pernahkah orang tua mendengarkan curhatan anaknya? Bagaimana tanggapan orang tua?  
Jawab: pernah, selalu mendengarkan curhatan anak

## HASIL WAWANCARA DENGAN ORANG TUA

Nama : Rina Riana  
Wali Murid dari : Iis Iswatun Hasanah  
Alamat : Ndorowati

### Memperkenalkan Teknologi Digital

#### A. Memperkenalkan *Gadget* pada Anak

1. Apakah orang tua membelikan *gadget khusus untuk anak*?

Jawab: iya

2. Berapa batasan umur yang diberikan orang tua untuk anak diizinkan bermain *gadget*?

Jawab: tidak memberi batasan, melihat anak apakah sudah butuh, maka dibelikan

3. Bagaimana cara orang tua pertama mengenalkan *gadget* pada anak?

Jawab: mengenalkan bagaimana cara menggunakan *gadget* yang benar dan tidak membahayakan.

4. Apakah orang tua memberi tahu cara bagaimana menggunakan *gadget* yang benar? Apa saja yang diberitahukan?

Jawab: Ya, anak diberitahukan bagaimana cara menggunakan *gadget* dan bahayanya terhadap kesehatan bila digunakan terlalu lama.

5. Apakah anak diperbolehkan memiliki akun sendiri seperti *whatsapp/facebook/instragam/tiktok* atau yang lainnya?

Jawab: boleh

6. Apakah anak diperbolehkan bermain *game online*?

Jawab: tidak

#### B. Memberi Pemahaman tentang Pengaruh *Gadget* pada Anak

1. Apakah orang tua memberi saran agar anak melihat hal-hal yang penting saja dalam *gadget*? Apa bunyi sarannya?

Jawab: ya, selalu berhati-hati. Jangan ikut yang tidak penting-penting

2. Apa saja contoh hal-hal yang boleh dilihat anak ketika bermain *gadget*?

Jawab: pembelajaran-pembelajaran yang bisa meningkatkan belajar dan menambah ilmu untuk anak.

3. Bagaimana respon orang tua ketika anak memperagakan sesuatu yang sama dengan tontonan-tontonan di *gadget*?

Jawab: anak jarang mempraktikkan hal-hal yang mirip di *gadget*

4. Apa yang dilakukan orang tua untuk mencegah anak meniru hal tidak baik dari tontonan atau permainan dalam *gadget*?

Jawab: terus memberi nasihat setiap anak sedang memainkan *gadget*

5. Apakah anak ada waktu luang untuk bermain/berkomunikasi dengan orang tua atau temannya? Kapan saja?

Jawab: ada, pada saat pulang sekolah, sore dan malam.

6. Bagaimana respon atau yang orang tua lakukan ketika melihat anak asyik dengan *gadgetnya* tanpa berkomunikasi/bermain dengan orang sekeliling?

Jawab: kadang marah, seringnya menasehati.

7. Apakah ketika anak melakukan salah, anak mau menerima komentar, kritikan atau saran dari orang tua?

Jawab: anak nurut

8. Bagaimana tanggapan orang tua apabila anak tidak mau menerima kritikan atau saran darinya?

Jawab: memberikan nasihat berulang-ulang

9. Menurut orang tua, apakah ada dampak positif seperti bertambah pola pikir anak setelah bermain *gadget* atau sebaliknya?

Jawab: ada, bisa mencari referensi untuk tugas

10. Apa contoh dampak positif atau keuntungan bagi perkembangan anak setelah bermain *gadget*?

Jawab: Dampak positifnya anak menjadi lebih paham terhadap pelajaran

### C. Memberi Pemahaman tentang Dampak Negatif Overdosis Bermain *Gadget*

1. Berapa jam anak bermain *gadget* selama satu hari?

Jawab: dua jam maksimal

2. Apakah anak mengalami gangguan mata ketika atau setelah bermain *gadget*?

Jawab: selama ini tidak

3. Apakah orang tua membelikan anak kacamata khusus untuk dipakai ketika bermain *gadget*?

Jawab: tidak

4. Apakah orang tua tahu istilah *text neck*?

Jawab: tidak tahu

5. Apakah anak pernah mengeluh rasa sakit pada leher, tangan atau pergelangan tangan?

Jawab: tidak pernah

6. Bagaimana cara orang tua mencegah anak agar tidak mengalami *text neck*?

Jawab: menyuruh anak duduk ketika bermain *gadget*.

7. Apa yang dilakukan orang tua agar anak-anak tercegah untuk melihat hal-hal yang berbau pornografi di dalam *gadget*?

Jawab: selalu mengecek *gadget* setelah digunakan anak.

#### D. Memberi Pemahaman tentang Dampak Positif Bermain *Gadget*

1. Apakah orang tua mengarahkan anak agar mencari referensi pelajaran melalui *gadget*?

Jawab: ya, ketika memang butuh *gadget* untuk belajar, anak boleh untuk meminjam *gadget*.

2. Apakah anak pernah menghasilkan karya dari *gadget*?

Jawab: tidak

3. Apakah anak diperbolehkan mengikuti komunitas atau kelompok *online* yang bermanfaat di *gadget*?

Jawab: boleh, asalkan yang bermanfaat

4. Apa saja contoh komunitas *online* yang diikuti anak?

Jawab: grup WA

### **Mengontrol Penggunaan Teknologi Digital**

#### A. Menemani Anak dalam Penggunaan *Gadget*

1. Apakah orang tua selalu atau kadang memberi pendampingan ketika anak menggunakan *gadget*?

Jawab: mendampingi tapi tidak full

2. Berapa batas waktu yang diberikan orang tua kepada anak untuk boleh bermain gadget?

Jawab: satu jam sampai dua jam.

3. Apakah orang tua memberi aturan khusus baik tulis maupun lisan kepada anak dalam penggunaan gadget?

Jawab: tidak, hanya berupa nasihat

4. Apa saja peraturan penggunaan gadget yang ditunjukkan kepada anak?

Jawab: tidak boleh terlalu lama bermain *gadget*

5. Apakah orang tua rutin mengecek isi atau yang dilihat anak dalam *gadget*?

Jawab: tidak

6. Apakah orang tua mengetahui tentang *cyberbullying*?

Jawab: tahu

#### B. Menjadikan Anak Produktif Tanpa *Gadget*

1. Kapan saja anak tidak diperbolehkan bermain *gadget*?

Jawab: saat tes atau ujian sekolah

2. Apakah orang tua membuat jadwal rutinitas kepada anak?

Jawab: tidak

3. Apakah ada jadwal untuk kegiatan olahraga anak dalam satu minggu?

Jawab: tidak, anak paling olahraganya jalan-jalan sama temannya.

4. Apakah anak diikutkan tambahan pelajaran seperti; les atau ekstrakurikuler di sekolah maupun luar sekolah?

Jawab: tidak

5. Apa bakat yang dimiliki anak? Bagaimana orang tua menjadikan bakat anak bisa berkembang?

Jawab: anak mempunyai bakat membuat kerajinan tangan. Sehingga ibunya selalu memperbolehkan ketika anak bermain *gadget* untuk melihat video-video tentang kreasi.

6. Adakah karya yang telah dibuat oleh anak? Kalau ada apa bentuknya?

Jawab: belum

7. Pernahkan orang tua membelikan buku cerita atau yang lainnya kepada anak untuk dibaca?

Jawab: pernah, buku cerita

8. Apa saja usaha yang dilakukan orang tua agar anak bisa produktif tanpa *gadget*?

Jawab: mengikutkan anak pada kegiatan-kegiatan yang bermanfaat

## **Membentuk Karakter Anak**

### **A. Melatih Anak untuk Belajar Berjuang**

1. Apakah orang tua selalu melayani keinginan anak?

Jawab: tidak, bila keinginan anak memang bermanfaat, maka akan dituruti.

2. Bagaimana orang tua menghadapi anak yang hanya ingin melakukan hal-hal enak atau mudah saja?

Jawab: mengajak untuk berlatih berjuang

3. Apakah orang tua selalu mempersiapkan perlengkapan sekolah anak seperti; seragam, peralatan sekolah dan lainnya?

Jawab: seringnya menyiapkan sendiri peralatan sekolah

4. Dengan apa anak pergi dan pulang sekolah?

Jawab: sepeda motor dan sering juga memakai sepeda

5. Berapa uang saku yang diberikan anak untuk sekolah?

Jawab: 3000

6. Pernahkah orang tua memberi saran agar uang jajannya disisihkan untuk ditabung?

Jawab: ya

7. Bagaimana orang tua mengarahkan anak untuk belajar atau mengerjakan PR di rumah?

Jawab: dicek hasil belajar di sekolah.

8. Pernahkah anak diminta untuk membantu orang tua? Jika pernah, apa contohnya?

Jawab: pernah, biasanya ikut menyapu lantai rumah

9. Bagaimana pendapat orang tua tentang anak zaman sekarang yang sukanya apa-apa mudah dan instan?

Jawab: ya, perlu dilatih untuk berjuang

10. Apa yang orang tua banggakan sekarang dari anak?

Jawab: anak sudah bisa mandiri

#### B. Mengontrol Emosi Anak

1. Pernahkah orang tua membuat anak menangis karena anak tidak bisa mendapatkan apa yang diinginkan?

Jawab: pernah, contohnya ketika minta bermain *gadget*

2. Apakah anak pernah marah-marah ketika tidak dibelikan atau diberikan *gadget* oleh orang tua?

Jawab: tidak pernah

3. Bagaimana respon orang tua menghadapi anak yang menangis atau marah karena tidak mendapatkan sesuatu yang diinginkan?

Jawab: menenangkan tapi tetap tegas tidak menuruti apa yang diinginkan, jika memang itu berdampak negatif kepada anak.

4. Pernahkan anak melakukan hal-hal yang membahayakan ketika sedang emosi? Jika pernah, bagaimana respon atau tindakan orang tua?

Jawab: tidak pernah.

5. Pernahkah dihadapkan pada anak yang hanya pura-pura menangis atau rewel agar dituruti permintaannya?

Jawab: pernah, sekali dua kali, gara-gara ingin bermain *gadget*

6. Bagaimana tanggapan atau respon dari orang tua terhadap anak yang membuat strategi dengan menangis atau rewel demi mendapatkan sesuatu yang diinginkan?

Jawab: tetap tidak menuruti keinginannya demi kebaikan anak

#### C. Bergaul Lahir dan Batin dengan Anak

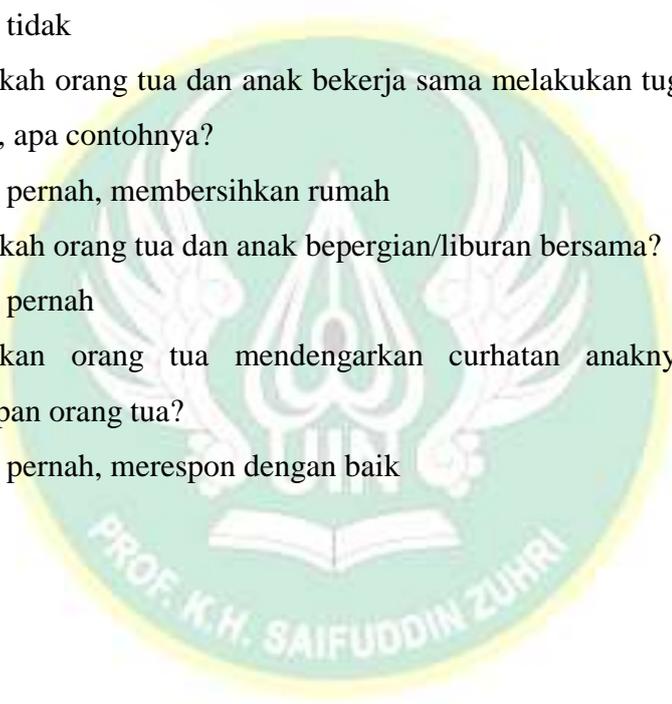
1. Apakah orang tua tahu tentang namanya bergaul lahir dan batin?

Jawab: tahu

2. Apakah orang tua sudah bergaul lahir dan batin kepada anak?

Jawab: ya, alhamdulillah sudah

3. Kapan saja orang tua ada disamping anak?  
Jawab: saat siang, sore dan malam
4. Apa yang sering dilakukan ketika orang tua dan anak sedang bersama?  
Jawab: ngobrol dan bermain bersama
5. Pernahkah orang tua sedang ada masalah dan kesal dengan orang lain, kemudian ditumpahkan amarahnya kepada anak?  
Jawab: tidak, semaksimal mungkin anak tidak jadi korban
6. Pernahkah orang tua dan anak saling diam karena diantaranya ada sesuatu masalah?  
Jawab: tidak
7. Pernahkah orang tua dan anak bekerja sama melakukan tugas rumah? Jika pernah, apa contohnya?  
Jawab: pernah, membersihkan rumah
8. Pernahkah orang tua dan anak bepergian/liburan bersama?  
Jawab: pernah
9. Pernahkan orang tua mendengarkan curhatan anaknya? Bagaimana tanggapan orang tua?  
Jawab: pernah, merespon dengan baik



## Hasil Wawancara dengan Anak

Nama: Aryo

Kelas: 1 MIN 2 Kebumen

No.	Pertanyaan	Jawaban
	Memperkenalkan Teknologi Digital	
1.	Apakah ananda sudah dibelikan <i>gadget</i> sendiri?	Belum
2.	Kapan ananda sudah diperbolehkan mempunyai <i>gadget</i> sendiri?	Kalau sudah besar
3.	Siapa yang mengajari ananda bermain <i>gadget</i> ?	teman
4.	Apakah ananda mempunyai <i>whatsapp/facebook/instagram/tiktok</i> atau yang lain?	tidak
5.	Apakah senang memiliki akun media sosial seperti <i>whatsapp/facebook/instagram/tiktok</i> atau yang lain?	senag
6.	Apakah ananda suka bermain <i>game online</i> . Kapan saja ananda bermain <i>game</i> ?	ya, habis pulang sekolah
	Memberi Pemahaman tentang Pengaruh <i>Gadget</i> pada Perkembangan Anak	
1.	Apa yang sering dilihat ananda ketika bermain <i>gadget</i> ?	game, youtube
2.	Apakah orang tua pernah melarang ananda agar tidak melihat hal-hal yang tidak baik di <i>gadget</i> ?	pernah, sering
3.	Pernahkah ananda meniru gaya seperti yang ada di akun media sosial? Jika pernah, apa contohnya dan apakah orang tua marah melihatnya?	tidak pernah
4.	Pernahkah dinasihatin orang tua agar tidak meniru gaya-gaya yang tidak baik dari media sosial?	pernah
5.	Apakah ketika di rumah ananda sering bermain ke luar bersama dengan teman-teman?	ya, kalau siang
6.	Apakah ananda selama satu hari pernah tidak bermain di luar, tapi hanya terus bermain <i>gadget</i> di rumah?	pernah
7.	Apakah orang tua membiarkan atau melarang ketika ananda terus di rumah dan hanya bermain <i>game</i> ?	menyuruh untuk bermain <i>gadget</i>
8.	Apakah ananda marah atau tidak mau diberi nasihat oleh	tidak

	orang tua apabila ananda berbuat salah/keliru?	
9.	Menurut ananda, apa keuntungan bermain <i>gadget</i> ? apakah ananda merasa jauh lebih tahu sesuatu/informasi setelah bermain <i>gadget</i> ?	tidak tahu
10.	Informasi apa saja yang ananda dapatkan setelah bermain <i>gadget</i> ?	permainan
	Memberi Pemahaman tentang Dampak Negatif dari <i>Gadget</i>	
1.	Kapan saja ananda bermain <i>gadget</i> ?	pulang sekolah dan sore hari
2.	Apakah ananda pernah atau sedang mengalami gangguan mata?	tidak
3.	Apakah ananda memakai kacamata khusus yang dipakai untuk melihat <i>gadget</i> ?	tidak
4.	Apakah ananda pernah mengalami sakit pada leher, tangan, atau pergelangan tangan karena kelamaan bermain <i>gadget</i> ?	tidak
5.	Bagaimana saran orang tua supaya ananda bermain <i>gadget</i> dengan posisi yang benar?	suruh sambil duduk
6.	Pernahkah ananda melihat hal-hal yang tidak baik di dalam media sosial/ <i>gadget</i> ?	tidak pernah
7.	Pernahkah ananda dinasihati orang tua agar tidak melihat hal-hal yang tidak baik di media sosial?	pernah
	Memberi Pemahaman tentang Dampak Positif <i>Gadget</i>	
1.	Ketika belajar di rumah, pernah atau tidak mencari materi pelajaran di <i>gadget</i> ?	pernah
2.	Apakah ananda pernah membuat sesuatu/ karya memakai <i>gadget</i> ?	tidak pernah
3.	Apakah ananda ikut komunitas <i>online</i> , seperti grup WA atau yang lainnya? Apakah dibolehkan oleh orang tua?	tidak
	Mengontrol Penggunaan Teknologi Digital	
	Menemani atau Mendampingi Anak	
1.	Ketika ananda bermain <i>gadget</i> , apakah terkadang atau	kadang-kadang

	sering orang tua mendampingi ananda?	
2.	Apakah orang tua memberi batasan kepada ananda harus bermain <i>gadget</i> berapa lama?	ya, paling lama 2 jam
3.	Apakah orang tua memberi peraturan dalam bermain <i>gadget</i> kepada ananda?	ya
4.	Apa saja peraturan yang ditulis atau disampaikan orang tua kepada ananda?	jangan lama-lama bermain <i>gadget</i> nya
5.	Pernahkah orang tua mengecek <i>gadget</i> ananda? Kadang atau sering?	pernah, sering
6.	Apakah orang tua selalu memberi peringatan untuk ananda agar menghindari hal-hal yang buruk di media sosial?	ya
7.	Apakah ananda tahu namaya <i>cyberbullying</i> ?	nggak
8.	Pernahkah ananda disindir atau diejek oleh teman lewat media sosial?	nggak, diejeknya pernah di sekolah
	<b>Menjadikan Anak Produktif Tanpa <i>Gadget</i></b>	
1.	Kapan saja ananda tidak diperbolehkan bermain <i>gadget</i> ?	saat malam hari
2.	Apakah ananda punya jadwal kegiatan harian?	nggak
3.	Apakah ananda melakukan olahraga di rumah? Jika iya, kapan?	tidak, paling naik sepeda ketika ngaji ke mushola
4.	Apakah ananda mengikuti pelajaran tambahan/ekstrakurikuler/privat di rumah?	tidak
5.	Apakah ananda pernah mengikuti lomba umum atau lomba di sekolah?	tidak pernah
6.	Apakah ananda pernah membuat sesuatu atau karya?	belum
7.	Pernahkah ananda dibelikan buku, kemudian ananda baca?	pernah
	<b>Membentuk Karakter Anak</b>	
	<b>Melatih Anak Belajar Berjuang</b>	
1.	Apakah ananda kalau ingin sesuatu, selalu dituruti oleh orang tua?	tidak
2.	Ketika ananda sekolah, siapa yang mempersiapkan	kadang saya, kadang ibu

	peralatan sekolah?	
3.	Ketika ananda sekolah atau pulang sekolah, naik kendaraan atau jalan kaki?	naik motor
4.	Berapa uang saku yang diberikan orang tua kepada ananda setiap harinya?	2000
5.	Pernahkah ananda menyisihkan uang jajan untuk ditabung?	pernah
6.	Apakah ananda selalu disuruh untuk belajar dan mengerjakan PR oleh orang tua?	iya
7.	Pernahkan ananda membantu orang tua? Jika pernah, contohnya apa?	iya, menyapu
8.	Ananda memilih pekerjaan yang enak dan mudah atau pekerjaan yang susah?	mudah
	Mengatur Emosi Anak	
1.	Pernahkah ananda menangis karena keinginannya tidak dituruti oleh orang tua?	pernah
2.	Pernahkah ananda marah-marah jika keinginannya tidak dituruti oleh orang tua?	pernah
3.	Apa yang dilakukan orang tua apabila ananda menangis dan marah-marah?	suruh diam
4.	Pernahkan ananda pura-pura menangis di hadapan orang tua agar orang tua menuruti keinginan ananda?	pernah
5.	Apa yang dilakukan orang tua ketika ananda pura-pura menangis atau jengkel?	dibiarkan
	Bergaul Lahir dan Batin dengan Anak	
1.	Kapan ananda bisa berkumpul bersama dengan orang tua?	sore dan malam
2.	Pernahkan orang tua tiba-tiba marah dengan ananda tanpa ada penyebab?	tidak pernah
3.	Pernahkan ananda dan orang tua saling berdiam diri ketika diantaranya ada masalah?	tidak pernah

4.	Apakah ananda pernah melakukan kerja sama dengan orang tua untuk membereskan rumah?	pernah
5.	Pernahkah ananda dan orang tua bepergian atau liburan bersama?	pernah
6.	Pernahkah ananda curhat sesuatu kepada orang tua? Apakah orang tua mau mendengarkan?	pernah
3.	Apa yang dilakukan orang tua apabila ananda menangis dan marah-marah?	suruh diam
4.	Pernahkan ananda pura-pura menangis di hadapan orang tua agar orang tua menuruti keinginan ananda?	pernah
5.	Apa yang dilakukan orang tua ketika ananda pura-pura menangis atau jengkel?	dibiarkan



## Hasil Wawancara dengan Anak

Nama: Abbas  
Kelas: 2 MIN 2 Kebumen

No.	Pertanyaan	Jawaban
	Memperkenalkan Teknologi Digital	
1.	Apakah ananda sudah dibelikan <i>gadget</i> sendiri?	Belum
2.	Kapan ananda sudah diperbolehkan mempunyai <i>gadget</i> sendiri?	Kalau sudah SMP
3.	Siapa yang mengajari ananda bermain <i>gadget</i> ?	teman
4.	Apakah ananda mempunyai <i>whatsapp/facebook/instagram/tiktok</i> atau yang lain?	tidak
5.	Apakah senang memiliki akun media sosial seperti <i>whatsapp/facebook/instagram/tiktok</i> atau yang lain?	senang
6.	Apakah ananda suka bermain <i>game</i> . Kapan saja ananda bermain <i>game</i> ?	ya, sore hari
	Memberi Pemahaman tentang Pengaruh <i>Gadget</i> pada Perkembangan Anak	
1.	Apa yang sering dilihat ananda ketika bermain <i>gadget</i> ?	<i>game</i> dan youtube
2.	Apakah orang tua pernah melarang ananda agar tidak melihat hal-hal yang tidak baik di <i>gadget</i> ?	sering
3.	Pernahkah ananda meniru gaya seperti yang ada di akun media sosial? Jika pernah, apa contohnya dan apakah orang tua marah melihatnya?	tidak pernah
4.	Pernahkah dinasihatin orang tua agar tidak meniru gaya-gaya yang tidak baik dari media sosial?	pernah
5.	Apakah ketika di rumah ananda sering bermain ke luar bersama dengan teman-teman?	ya, habis pulang sekolah
6.	Apakah ananda selama satu hari pernah tidak bermain di luar, tapi hanya terus bermain <i>gadget</i> di rumah?	tidak pernah
7.	Apakah orang tua membiarkan atau melarang ketika ananda terus di rumah dan hanya bermain <i>game</i> ?	ya, diminta berhenti

8.	Apakah ananda marah atau tidak mau diberi nasihat oleh orang tua apabila ananda berbuat salah/keliru?	tidak
9.	Menurut ananda, apa keuntungan bermain <i>gadget</i> ? apakah ananda merasa jauh lebih tahu sesuatu/informasi setelah bermain <i>gadget</i> ?	jadi bisa main
10.	Informasi apa saja yang ananda dapatkan setelah bermain <i>gadget</i> ?	tidak tahu
	Memberi Pemahaman tentang Dampak Negatif dari <i>Gadget</i>	
1.	Kapan saja ananda bermain <i>gadget</i> ?	pulang sekolah dan sore hari
2.	Apakah ananda pernah atau sedang mengalami gangguan mata?	tidak
3.	Apakah ananda memakai kacamata khusus yang dipakai untuk melihat <i>gadget</i> ?	tidak
4.	Apakah ananda pernah mengalami sakit pada leher, tangan, atau pergelangan tangan karena kelamaan bermain <i>gadget</i> ?	tidak
5.	Bagaimana saran orang tua supaya ananda bermain <i>gadget</i> dengan posisi yang benar?	suruh sambil duduk
6.	Pernahkah ananda melihat hal-hal yang tidak baik di dalam media sosial/ <i>gadget</i> ?	tidak pernah
7.	Pernahkah ananda dinasihati orang tua agar tidak melihat hal-hal yang tidak baik di media sosial?	pernah
	Memberi Pemahaman tentang Dampak Positif <i>Gadget</i>	
1.	Ketika belajar di rumah, pernah atau tidak mencari materi pelajaran di <i>gadget</i> ?	pernah
2.	Apakah ananda pernah membuat sesuatu/ karya memakai <i>gadget</i> ?	tidak pernah
3.	Apakah ananda ikut komunitas <i>online</i> , seperti grup WA atau yang lainnya? Apakah dibolehkan oleh orang tua?	tidak
	Mengontrol Penggunaan Teknologi Digital	
	Menemani atau Mendampingi Anak	

1.	Ketika ananda bermain <i>gadget</i> , apakah terkadang atau sering orang tua mendampingi ananda?	kadang-kadang
2.	Apakah orang tua memberi batasan kepada ananda harus bermain <i>gadget</i> berapa lama?	ya, paling lama 2 jam
3.	Apakah orang tua memberi peraturan dalam bermain <i>gadget</i> kepada ananda?	ya
4.	Apa saja peraturan yang ditulis atau disampaikan orang tua kepada ananda?	bermain <i>gadget</i> hanya satu jam
5.	Pernahkah orang tua mengecek <i>gadget</i> ananda? Kadang atau sering?	pernah, sering
6.	Apakah orang tua selalu memberi peringatan untuk ananda agar menghindari hal-hal yang buruk di media sosial?	ya
7.	Apakah ananda tahu namaya <i>cyberbullying</i> ?	nggak
8.	Pernahkah ananda disindir atau diejek oleh teman lewat media sosial?	nggak
	<b>Menjadikan Anak Produktif Tanpa <i>Gadget</i></b>	
1.	Kapan saja ananda tidak diperbolehkan bermain <i>gadget</i> ?	saat tes
2.	Apakah ananda punya jadwal kegiatan harian?	nggak
3.	Apakah ananda melakukan olahraga di rumah? Jika iya, kapan?	tidak
4.	Apakah ananda mengikuti pelajaran tambahan/ekstrakurikuler/privat di rumah?	ya
5.	Apakah ananda pernah mengikuti lomba umum atau lomba di sekolah?	tidak pernah
6.	Apakah ananda pernah membuat sesuatu atau karya?	belum
7.	Pernahkah ananda dibelikan buku, kemudian ananda baca?	pernah
	<b>Membentuk Karakter Anak</b>	
	<b>Melatih Anak Belajar Berjuang</b>	
1.	Apakah ananda kalau ingin sesuatu, selalu dituruti oleh orang tua?	tidak
2.	Ketika ananda sekolah, siapa yang mempersiapkan	kadang saya,

	peralatan sekolah?	kadang ibu
3.	Ketika ananda sekolah atau pulang sekolah, naik kendaraan atau jalan kaki?	naik motor, kadang bersepeda
4.	Berapa uang saku yang diberikan orang tua kepada ananda setiap harinya?	2000
5.	Pernahkah ananda menyisihkan uang jajan untuk ditabung?	pernah
6.	Apakah ananda selalu disuruh untuk belajar dan mengerjakan PR oleh orang tua?	iya
7.	Pernahkan ananda membantu orang tua? Jika pernah, contohnya apa?	iya, menyapu
8.	Ananda memilih pekerjaan yang enak dan mudah atau pekerjaan yang susah?	mudah
	Mengatur Emosi Anak	
1.	Pernahkah ananda menangis karena keinginannya tidak dituruti oleh orang tua?	pernah
2.	Pernahkah ananda marah-marah jika keinginannya tidak dituruti oleh orang tua?	pernah
3.	Apa yang dilakukan orang tua apabila ananda menangis dan marah-marah?	suruh diam
4.	Pernahkan ananda pura-pura menangis di hadapan orang tua agar orang tua menuruti keinginan ananda?	pernah
5.	Apa yang dilakukan orang tua ketika ananda pura-pura menangis atau jengkel?	dinasihat
	Bergaul Lahir dan Batin dengan Anak	
1.	Kapan ananda bisa berkumpul bersama dengan orang tua?	sore dan malam
2.	Pernahkan orang tua tiba-tiba marah dengan ananda tanpa ada penyebab?	tidak pernah
3.	Pernahkan ananda dan orang tua saling berdiam diri ketika diantaranya ada masalah?	tidak pernah
4.	Apakah ananda pernah melakukan kerja sama dengan	pernah

	orang tua untuk membereskan rumah?	
5.	Pernahkah ananda dan orang tua bepergian atau liburan bersama?	pernah
6.	Pernahkah ananda curhat sesuatu kepada orang tua? Apakah orang tua mau mendengarkan?	pernah
3.	Apa yang dilakukan orang tua apabila ananda menangis dan marah-marah?	suruh diam
4.	Pernahkan ananda pura-pura menangis di hadapan orang tua agar orang tua menuruti keinginan ananda?	pernah
5.	Apa yang dilakukan orang tua ketika ananda pura-pura menangis atau jengkel?	dinasihati



## Hasil Wawancara dengan Anak

Nama: Zahra

Kelas: 3 MIN 2 Kebumen

No.	Pertanyaan	Jawaban
	Memperkenalkan Teknologi Digital	
1.	Apakah ananda sudah dibelikan <i>gadget</i> sendiri?	Belum
2.	Kapan ananda sudah diperbolehkan mempunyai <i>gadget</i> sendiri?	Kalau sudah SMP
3.	Siapa yang mengajari ananda bermain <i>gadget</i> ?	teman dan ibu
4.	Apakah ananda mempunyai <i>whatsapp/facebook/instagram/tiktok</i> atau yang lain?	tidak
5.	Apakah senang memiliki akun media sosial seperti <i>whatsapp/facebook/instagram/tiktok</i> atau yang lain?	senang
6.	Apakah ananda suka bermain <i>game</i> . Kapan saja ananda bermain <i>game</i> ?	tidak
	Memberi Pemahaman tentang Pengaruh <i>Gadget</i> pada Perkembangan Anak	
1.	Apa yang sering dilihat ananda ketika bermain <i>gadget</i> ?	youtube
2.	Apakah orang tua pernah melarang ananda agar tidak melihat hal-hal yang tidak baik di <i>gadget</i> ?	sering
3.	Pernahkah ananda meniru gaya seperti yang ada di akun media sosial? Jika pernah, apa contohnya dan apakah orang tua marah melihatnya?	tidak pernah
4.	Pernahkah dinasihatin orang tua agar tidak meniru gaya-gaya yang tidak baik dari media sosial?	pernah
5.	Apakah ketika di rumah ananda sering bermain ke luar bersama dengan teman-teman?	ya, habis pulang sekolah
6.	Apakah ananda selama satu hari pernah tidak bermain di luar, tapi hanya terus bermain <i>gadget</i> di rumah?	tidak pernah
7.	Apakah orang tua membiarkan atau melarang ketika ananda terus di rumah dan hanya bermain <i>game</i> ?	ya, diminta berhenti
8.	Apakah ananda marah atau tidak mau diberi nasihat oleh	tidak

	orang tua apabila ananda berbuat salah/keliru?	
9.	Menurut ananda, apa keuntungan bermain <i>gadget</i> ? apakah ananda merasa jauh lebih tahu sesuatu/informasi setelah bermain <i>gadget</i> ?	jadi bisa main
10.	Informasi apa saja yang ananda dapatkan setelah bermain <i>gadget</i> ?	tidak tahu
	Memberi Pemahaman tentang Dampak Negatif dari <i>Gadget</i>	
1.	Kapan saja ananda bermain <i>gadget</i> ?	pulang sekolah dan sore hari
2.	Apakah ananda pernah atau sedang mengalami gangguan mata?	tidak
3.	Apakah ananda memakai kacamata khusus yang dipakai untuk melihat <i>gadget</i> ?	tidak
4.	Apakah ananda pernah mengalami sakit pada leher, tangan, atau pergelangan tangan karena kelamaan bermain <i>gadget</i> ?	tidak
5.	Bagaimana saran orang tua supaya ananda bermain <i>gadget</i> dengan posisi yang benar?	suruh sambil duduk
6.	Pernahkah ananda melihat hal-hal yang tidak baik di dalam media sosial/ <i>gadget</i> ?	tidak pernah
7.	Pernahkah ananda dinasihati orang tua agar tidak melihat hal-hal yang tidak baik di media sosial?	pernah
	Memberi Pemahaman tentang Dampak Positif <i>Gadget</i>	
1.	Ketika belajar di rumah, pernah atau tidak mencari materi pelajaran di <i>gadget</i> ?	pernah
2.	Apakah ananda pernah membuat sesuatu/ karya memakai <i>gadget</i> ?	tidak pernah
3.	Apakah ananda ikut komunitas <i>online</i> , seperti grup WA atau yang lainnya? Apakah dibolehkan oleh orang tua?	tidak
	Mengontrol Penggunaan Teknologi Digital	
	Menemani atau Mendampingi Anak	
1.	Ketika ananda bermain <i>gadget</i> , apakah terkadang atau	kadang-kadang

	sering orang tua mendampingi ananda?	
2.	Apakah orang tua memberi batasan kepada ananda harus bermain <i>gadget</i> berapa lama?	ya, paling lama 2 jam
3.	Apakah orang tua memberi peraturan dalam bermain <i>gadget</i> kepada ananda?	ya
4.	Apa saja peraturan yang ditulis atau disampaikan orang tua kepada ananda?	bermain <i>gadget</i> hanya satu jam
5.	Pernahkah orang tua mengecek <i>gadget</i> ananda? Kadang atau sering?	pernah, sering
6.	Apakah orang tua selalu memberi peringatan untuk ananda agar menghindari hal-hal yang buruk di media sosial?	ya
7.	Apakah ananda tahu namaya <i>cyberbullying</i> ?	nggak
8.	Pernahkah ananda disindir atau diejek oleh teman lewat media sosial?	nggak
	<b>Menjadikan Anak Produktif Tanpa <i>Gadget</i></b>	
1.	Kapan saja ananda tidak diperbolehkan bermain <i>gadget</i> ?	saat tes
2.	Apakah ananda punya jadwal kegiatan harian?	nggak
3.	Apakah ananda melakukan olahraga di rumah? Jika iya, kapan?	tidak
4.	Apakah ananda mengikuti pelajaran tambahan/ekstrakurikuler/privat di rumah?	ya
5.	Apakah ananda pernah mengikuti lomba umum atau lomba di sekolah?	tidak pernah
6.	Apakah ananda pernah membuat sesuatu atau karya?	belum
7.	Pernahkah ananda dibelikan buku, kemudian ananda baca?	pernah
	<b>Membentuk Karakter Anak</b>	
	<b>Melatih Anak Belajar Berjuang</b>	
1.	Apakah ananda kalau ingin sesuatu, selalu dituruti oleh orang tua?	tidak
2.	Ketika ananda sekolah, siapa yang mempersiapkan	saya

	peralatan sekolah?	
3.	Ketika ananda sekolah atau pulang sekolah, naik kendaraan atau jalan kaki?	naik motor
4.	Berapa uang saku yang diberikan orang tua kepada ananda setiap harinya?	3000
5.	Pernahkah ananda menyisihkan uang jajan untuk ditabung?	tidak
6.	Apakah ananda selalu disuruh untuk belajar dan mengerjakan PR oleh orang tua?	iya
7.	Pernahkan ananda membantu orang tua? Jika pernah, contohnya apa?	iya, menyapu dan mengepel
8.	Ananda memilih pekerjaan yang enak dan mudah atau pekerjaan yang susah?	mudah
	Mengatur Emosi Anak	
1.	Pernahkah ananda menangis karena keinginannya tidak dituruti oleh orang tua?	pernah
2.	Pernahkah ananda marah-marah jika keinginannya tidak dituruti oleh orang tua?	pernah
3.	Apa yang dilakukan orang tua apabila ananda menangis dan marah-marah?	ditenangin
4.	Pernahkan ananda pura-pura menangis di hadapan orang tua agar orang tua menuruti keinginan ananda?	pernah
5.	Apa yang dilakukan orang tua ketika ananda pura-pura menangis atau jengkel?	dinasihati
	Bergaul Lahir dan Batin dengan Anak	
1.	Kapan ananda bisa berkumpul bersama dengan orang tua?	sore dan malam
2.	Pernahkan orang tua tiba-tiba marah dengan ananda tanpa ada penyebab?	tidak pernah
3.	Pernahkan ananda dan orang tua saling berdiam diri ketika diantaranya ada masalah?	tidak pernah
4.	Apakah ananda pernah melakukan kerja sama dengan orang tua untuk membereskan rumah?	pernah

5.	Pernahkah ananda dan orang tua bepergian atau liburan bersama?	pernah
6.	Pernahkah ananda curhat sesuatu kepada orang tua? Apakah orang tua mau mendengarkan?	pernah
3.	Apa yang dilakukan orang tua apabila ananda menangis dan marah-marah?	suruh diam dan dnasihati
4.	Pernahkan ananda pura-pura menangis di hadapan orang tua agar orang tua menuruti keinginan ananda?	pernah
5.	Apa yang dilakukan orang tua ketika ananda pura-pura menangis atau jengkel?	dinasihati



## Hasil Wawancara dengan Anak

Nama: Mahfudz  
Kelas: 4 MIN 2 Kebumen

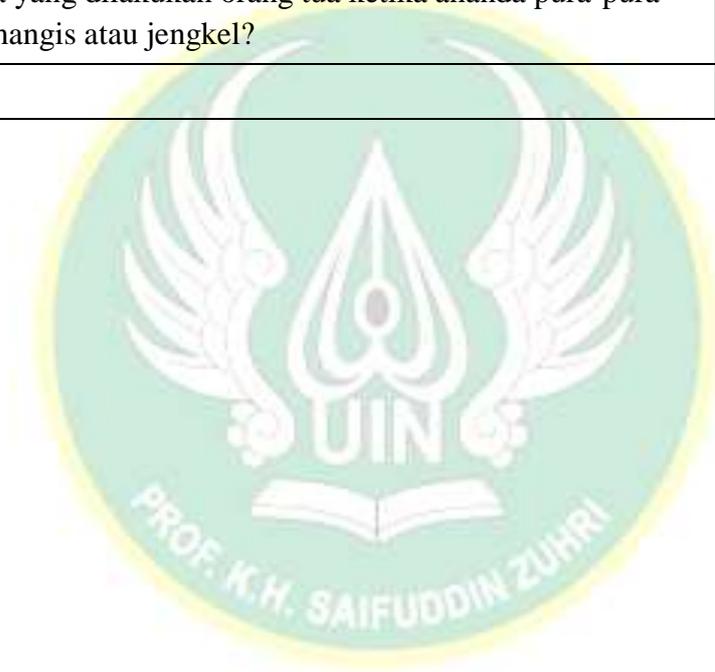
No.	Pertanyaan	Jawaban
	Memperkenalkan Teknologi Digital	
1.	Apakah ananda sudah dibelikan <i>gadget</i> sendiri?	Belum
2.	Kapan ananda sudah diperbolehkan mempunyai <i>gadget</i> sendiri?	Kalau sudah SMP
3.	Siapa yang mengajari ananda bermain <i>gadget</i> ?	teman
4.	Apakah ananda mempunyai <i>whatsapp/facebook/instagram/tiktok</i> atau yang lain?	tidak
5.	Apakah senang memiliki akun media sosial seperti <i>whatsapp/facebook/instagram/tiktok</i> atau yang lain?	senang
6.	Apakah ananda suka bermain <i>game</i> . Kapan saja ananda bermain <i>game</i> ?	tidak
	Memberi Pemahaman tentang Pengaruh <i>Gadget</i> pada Perkembangan Anak	
1.	Apa yang sering dilihat ananda ketika bermain <i>gadget</i> ?	youtube
2.	Apakah orang tua pernah melarang ananda agar tidak melihat hal-hal yang tidak baik di <i>gadget</i> ?	sering
3.	Pernahkah ananda meniru gaya seperti yang ada di akun media sosial? Jika pernah, apa contohnya dan apakah orang tua marah melihatnya?	tidak pernah
4.	Pernahkah dinasihatin orang tua agar tidak meniru gaya-gaya yang tidak baik dari media sosial?	pernah
5.	Apakah ketika di rumah ananda sering bermain ke luar bersama dengan teman-teman?	ya, habis pulang sekolah
6.	Apakah ananda selama satu hari pernah tidak bermain di luar, tapi hanya terus bermain <i>gadget</i> di rumah?	tidak pernah
7.	Apakah orang tua membiarkan atau melarang ketika ananda terus di rumah dan hanya bermain <i>game</i> ?	ya, diminta berhenti
8.	Apakah ananda marah atau tidak mau diberi nasihat oleh	tidak

	orang tua apabila ananda berbuat salah/keliru?	
9.	Menurut ananda, apa keuntungan bermain <i>gadget</i> ? apakah ananda merasa jauh lebih tahu sesuatu/informasi setelah bermain <i>gadget</i> ?	jadi bisa main
10.	Informasi apa saja yang ananda dapatkan setelah bermain <i>gadget</i> ?	tidak tahu
	Memberi Pemahaman tentang Dampak Negatif dari <i>Gadget</i>	
1.	Kapan saja ananda bermain <i>gadget</i> ?	pulang sekolah dan sore hari
2.	Apakah ananda pernah atau sedang mengalami gangguan mata?	tidak
3.	Apakah ananda memakai kacamata khusus yang dipakai untuk melihat <i>gadget</i> ?	tidak
4.	Apakah ananda pernah mengalami sakit pada leher, tangan, atau pergelangan tangan karena kelamaan bermain <i>gadget</i> ?	tidak
5.	Bagaimana saran orang tua supaya ananda bermain <i>gadget</i> dengan posisi yang benar?	suruh sambil duduk
6.	Pernahkah ananda melihat hal-hal yang tidak baik di dalam media sosial/ <i>gadget</i> ?	tidak pernah
7.	Pernahkah ananda dinasihati orang tua agar tidak melihat hal-hal yang tidak baik di media sosial?	pernah
	Memberi Pemahaman tentang Dampak Positif <i>Gadget</i>	
1.	Ketika belajar di rumah, pernah atau tidak mencari materi pelajaran di <i>gadget</i> ?	pernah
2.	Apakah ananda pernah membuat sesuatu/ karya memakai <i>gadget</i> ?	tidak pernah
3.	Apakah ananda ikut komunitas <i>online</i> , seperti grup WA atau yang lainnya? Apakah dibolehkan oleh orang tua?	tidak
	Mengontrol Penggunaan Teknologi Digital	
	Menemani atau Mendampingi Anak	
1.	Ketika ananda bermain <i>gadget</i> , apakah terkadang atau	kadang-kadang

	sering orang tua mendampingi ananda?	
2.	Apakah orang tua memberi batasan kepada ananda harus bermain <i>gadget</i> berapa lama?	ya, paling lama 2 jam
3.	Apakah orang tua memberi peraturan dalam bermain <i>gadget</i> kepada ananda?	ya
4.	Apa saja peraturan yang ditulis atau disampaikan orang tua kepada ananda?	jangan lama-lama bermain <i>gadget</i>
5.	Pernahkah orang tua mengecek <i>gadget</i> ananda? Kadang atau sering?	pernah, sering
6.	Apakah orang tua selalu memberi peringatan untuk ananda agar menghindari hal-hal yang buruk di media sosial?	ya
7.	Apakah ananda tahu namaya <i>cyberbullying</i> ?	nggak
8.	Pernahkah ananda disindir atau diejek oleh teman lewat media sosial?	nggak
	<b>Menjadikan Anak Produktif Tanpa <i>Gadget</i></b>	
1.	Kapan saja ananda tidak diperbolehkan bermain <i>gadget</i> ?	saat tes
2.	Apakah ananda punya jadwal kegiatan harian?	nggak
3.	Apakah ananda melakukan olahraga di rumah? Jika iya, kapan?	tidak
4.	Apakah ananda mengikuti pelajaran tambahan/ekstrakurikuler/privat di rumah?	ya
5.	Apakah ananda pernah mengikuti lomba umum atau lomba di sekolah?	tidak pernah
6.	Apakah ananda pernah membuat sesuatu atau karya?	belum
7.	Pernahkah ananda dibelikan buku, kemudian ananda baca?	pernah
	<b>Membentuk Karakter Anak</b>	
	<b>Melatih Anak Belajar Berjuang</b>	
1.	Apakah ananda kalau ingin sesuatu, selalu dituruti oleh orang tua?	tidak

2.	Ketika ananda sekolah, siapa yang mempersiapkan peralatan sekolah?	saya
3.	Ketika ananda sekolah atau pulang sekolah, naik kendaraan atau jalan kaki?	naik motor
4.	Berapa uang saku yang diberikan orang tua kepada ananda setiap harinya?	3000
5.	Pernahkah ananda menyisihkan uang jajan untuk ditabung?	tidak
6.	Apakah ananda selalu disuruh untuk belajar dan mengerjakan PR oleh orang tua?	iya
7.	Pernahkan ananda membantu orang tua? Jika pernah, contohnya apa?	iya, menyapu
8.	Ananda memilih pekerjaan yang enak dan mudah atau pekerjaan yang susah?	mudah
	Mengatur Emosi Anak	
1.	Pernahkah ananda menangis karena keinginannya tidak dituruti oleh orang tua?	pernah
2.	Pernahkah ananda marah-marah jika keinginannya tidak dituruti oleh orang tua?	pernah
3.	Apa yang dilakukan orang tua apabila ananda menangis dan marah-marah?	suruh jangan nangis
4.	Pernahkan ananda pura-pura menangis di hadapan orang tua agar orang tua menuruti keinginan ananda?	pernah
5.	Apa yang dilakukan orang tua ketika ananda pura-pura menangis atau jengkel?	dinasihati
	Bergaul Lahir dan Batin dengan Anak	
1.	Kapan ananda bisa berkumpul bersama dengan orang tua?	sore dan malam
2.	Pernahkan orang tua tiba-tiba marah dengan ananda tanpa ada penyebab?	tidak pernah
3.	Pernahkan ananda dan orang tua saling berdiam diri ketika diantaranya ada masalah?	tidak pernah

4.	Apakah ananda pernah melakukan kerja sama dengan orang tua untuk membereskan rumah?	pernah
5.	Pernahkah ananda dan orang tua bepergian atau liburan bersama?	pernah
6.	Pernahkah ananda curhat sesuatu kepada orang tua? Apakah orang tua mau mendengarkan?	pernah
3.	Apa yang dilakukan orang tua apabila ananda menangis dan marah-marah?	dinasihati
4.	Pernahkan ananda pura-pura menangis di hadapan orang tua agar orang tua menuruti keinginan ananda?	pernah
5.	Apa yang dilakukan orang tua ketika ananda pura-pura menangis atau jengkel?	dinasihati



## Hasil Wawancara dengan Anak

Nama: Iis

Kelas: 5 MIN 2 Kebumen

No.	Pertanyaan	Jawaban
	Memperkenalkan Teknologi Digital	
1.	Apakah ananda sudah dibelikan <i>gadget</i> sendiri?	Sudah
2.	Kapan ananda sudah diperbolehkan mempunyai <i>gadget</i> sendiri?	MI
3.	Siapa yang mengajari ananda bermain <i>gadget</i> ?	sendiri
4.	Apakah ananda mempunyai <i>whatsapp/facebook/instagram/tiktok</i> atau yang lain?	punya wa dan fb
5.	Apakah senang memiliki akun media sosial seperti <i>whatsapp/facebook/instagram/tiktok</i> atau yang lain?	senang
6.	Apakah ananda suka bermain <i>game</i> . Kapan saja ananda bermain <i>game</i> ?	tidak
	Memberi Pemahaman tentang Pengaruh <i>Gadget</i> pada Perkembangan Anak	
1.	Apa yang sering dilihat ananda ketika bermain <i>gadget</i> ?	youtube, wa
2.	Apakah orang tua pernah melarang ananda agar tidak melihat hal-hal yang tidak baik di <i>gadget</i> ?	sering
3.	Pernahkah ananda meniru gaya seperti yang ada di akun media sosial? Jika pernah, apa contohnya dan apakah orang tua marah melihatnya?	tidak pernah
4.	Pernahkah dinasihatin orang tua agar tidak meniru gaya-gaya yang tidak baik dari media sosial?	pernah
5.	Apakah ketika di rumah ananda sering bermain ke luar bersama dengan teman-teman?	ya, habis pulang sekolah
6.	Apakah ananda selama satu hari pernah tidak bermain di luar, tapi hanya terus bermain <i>gadget</i> di rumah?	tidak pernah
7.	Apakah orang tua membiarkan atau melarang ketika ananda terus di rumah dan hanya bermain <i>game</i> ?	ya, diminta berhenti
8.	Apakah ananda marah atau tidak mau diberi nasihat oleh	tidak

	orang tua apabila ananda berbuat salah/keliru?	
9.	Menurut ananda, apa keuntungan bermain <i>gadget</i> ? apakah ananda merasa jauh lebih tahu sesuatu/informasi setelah bermain <i>gadget</i> ?	jadi bisa tahu banyak informasi
10.	Informasi apa saja yang ananda dapatkan setelah bermain <i>gadget</i> ?	informasi, pelajaran
	Memberi Pemahaman tentang Dampak Negatif dari <i>Gadget</i>	
1.	Kapan saja ananda bermain <i>gadget</i> ?	pulang sekolah dan sore hari
2.	Apakah ananda pernah atau sedang mengalami gangguan mata?	tidak
3.	Apakah ananda memakai kacamata khusus yang dipakai untuk melihat <i>gadget</i> ?	tidak
4.	Apakah ananda pernah mengalami sakit pada leher, tangan, atau pergelangan tangan karena kelamaan bermain <i>gadget</i> ?	tidak
5.	Bagaimana saran orang tua supaya ananda bermain <i>gadget</i> dengan posisi yang benar?	suruh sambil duduk
6.	Pernahkah ananda melihat hal-hal yang tidak baik di dalam media sosial/ <i>gadget</i> ?	tidak pernah
7.	Pernahkah ananda dinasihatin orang tua agar tidak melihat hal-hal yang tidak baik di media sosial?	pernah
	Memberi Pemahaman tentang Dampak Positif <i>Gadget</i>	
1.	Ketika belajar di rumah, pernah atau tidak mencari materi pelajaran di <i>gadget</i> ?	pernah
2.	Apakah ananda pernah membuat sesuatu/ karya memakai <i>gadget</i> ?	tidak pernah
3.	Apakah ananda ikut komunitas <i>online</i> , seperti grup WA atau yang lainnya? Apakah dibolehkan oleh orang tua?	tidak
	Mengontrol Penggunaan Teknologi Digital	
	Menemani atau Mendampingi Anak	
1.	Ketika ananda bermain <i>gadget</i> , apakah terkadang atau	kadang-kadang

	sering orang tua mendampingi ananda?	
2.	Apakah orang tua memberi batasan kepada ananda harus bermain <i>gadget</i> berapa lama?	ya, paling lama 2 jam
3.	Apakah orang tua memberi peraturan dalam bermain <i>gadget</i> kepada ananda?	ya
4.	Apa saja peraturan yang ditulis atau disampaikan orang tua kepada ananda?	jangan lama-lama bermain <i>gadget</i>
5.	Pernahkah orang tua mengecek <i>gadget</i> ananda? Kadang atau sering?	pernah, sering
6.	Apakah orang tua selalu memberi peringatan untuk ananda agar menghindari hal-hal yang buruk di media sosial?	ya
7.	Apakah ananda tahu namaya <i>cyberbullying</i> ?	nggak
8.	Pernahkah ananda disindir atau diejek oleh teman lewat media sosial?	nggak
	<b>Menjadikan Anak Produktif Tanpa <i>Gadget</i></b>	
1.	Kapan saja ananda tidak diperbolehkan bermain <i>gadget</i> ?	saat tes
2.	Apakah ananda punya jadwal kegiatan harian?	nggak
3.	Apakah ananda melakukan olahraga di rumah? Jika iya, kapan?	tidak
4.	Apakah ananda mengikuti pelajaran tambahan/ekstrakurikuler/privat di rumah?	ya
5.	Apakah ananda pernah mengikuti lomba umum atau lomba di sekolah?	tidak pernah
6.	Apakah ananda pernah membuat sesuatu atau karya?	belum
7.	Pernahkah ananda dibelikan buku, kemudian ananda baca?	pernah
	<b>Membentuk Karakter Anak</b>	
	<b>Melatih Anak Belajar Berjuang</b>	
1.	Apakah ananda kalau ingin sesuatu, selalu dituruti oleh orang tua?	tidak

2.	Ketika ananda sekolah, siapa yang mempersiapkan peralatan sekolah?	saya
3.	Ketika ananda sekolah atau pulang sekolah, naik kendaraan atau jalan kaki?	naik motor
4.	Berapa uang saku yang diberikan orang tua kepada ananda setiap harinya?	3000
5.	Pernahkah ananda menyisihkan uang jajan untuk ditabung?	tidak
6.	Apakah ananda selalu disuruh untuk belajar dan mengerjakan PR oleh orang tua?	iya
7.	Pernahkan ananda membantu orang tua? Jika pernah, contohnya apa?	iya, menyapu
8.	Ananda memilih pekerjaan yang enak dan mudah atau pekerjaan yang susah?	mudah
	Mengatur Emosi Anak	
1.	Pernahkah ananda menangis karena keinginannya tidak dituruti oleh orang tua?	pernah
2.	Pernahkah ananda marah-marah jika keinginannya tidak dituruti oleh orang tua?	pernah
3.	Apa yang dilakukan orang tua apabila ananda menangis dan marah-marah?	suruh jangan nangis
4.	Pernahkan ananda pura-pura menangis di hadapan orang tua agar orang tua menuruti keinginan ananda?	pernah
5.	Apa yang dilakukan orang tua ketika ananda pura-pura menangis atau jengkel?	dinasihati
	Bergaul Lahir dan Batin dengan Anak	
1.	Kapan ananda bisa berkumpul bersama dengan orang tua?	sore dan malam
2.	Pernahkan orang tua tiba-tiba marah dengan ananda tanpa ada penyebab?	tidak pernah
3.	Pernahkan ananda dan orang tua saling berdiam diri ketika diantaranya ada masalah?	tidak pernah
4.	Apakah ananda pernah melakukan kerja sama dengan	pernah

	orang tua untuk membereskan rumah?	
5.	Pernahkah ananda dan orang tua bepergian atau liburan bersama?	pernah
6.	Pernahkah ananda curhat sesuatu kepada orang tua? Apakah orang tua mau mendengarkan?	pernah
3.	Apa yang dilakukan orang tua apabila ananda menangis dan marah-marah?	dinasihati
4.	Pernahkan ananda pura-pura menangis di hadapan orang tua agar orang tua menuruti keinginan ananda?	pernah
5.	Apa yang dilakukan orang tua ketika ananda pura-pura menangis atau jengkel?	dinasihati



Wawancara dengan Guru  
 Nama: Suwarno, S.Pd.I  
 Wali Kelas: 1 (Wali Kelasnya Abbas)

No .	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah guru mewajibkan siswa untuk mempunyai <i>gadget</i> sendiri?	tidak
2	Pernahkah siswa diminta ke sekolah untuk membawa <i>gadget</i> ?	tidak
3	Apakah siswa diwajibkan memiliki akun media sosial?	tidak
4	Apakah ada interaksi antar guru dan siswa yang harus melalui <i>gadget</i> ?	ada, WA
5	Apakah orang tua ananda pernah konsultasi ke guru bahwa anaknya sering bermain <i>gadget</i> di rumah?	tidak
6	Apakah guru pernah melihat ananda meniru gaya-gaya seperti di media sosial? Kalau iya, gaya apa contohnya?	tidak
7	Bagaimana interaksi ananda dengan guru dan temannya ketika di sekolah?	baik
8	Pernahkan melihat ananda marah atau rewel di kelas? Kalau iya, apa penyebabnya?	tidak
9	Apakah ananda aktif belajar dan berpikir kritis di kelas?	cukup
10	Bagaimana prestasi akademik ananda di sekolah?	sedang
11	Apakah ananda pernah mengeluh mempunyai gangguan mata?	tidak
12	Apakah ananda pernah mengeluh sakit, lelah atau mengantuk ketika di kelas? Kalau iya, apa penyebabnya?	tidak
13	Pernahkan ananda tidak mengerjakan PR? Kalau iya, apa alasannya?	pernah, karena lupa
14	Apakah pernah menjumpai ananda mengerjakan tugas yang bersumber dari internet?	pernah
15	Apakah ananda pernah membuat suatu karya sendiri? Apa contohnya?	pernah
16	Apakah guru tahu media sosial yang digunakan ananda apa saja?	WA
17	Apakah orang tua ananda sangat perhatian terhadap pendidikan anaknya?	perhatian
18	Apakah guru pernah mendapatkan adanya status atau story dalam media sosial yang mengandung unsur <i>cyberbullying</i> terkait siswa?	tidak
19	Bagaimana menurut pendapat guru tentang pengontrolan atau pengawasan wali murid terhadap perkembangan ananda?	sudah baik
20	Apakah ananda mengikuti tambahan pelajaran atau ekstrakurikuler di sekolah?	tidak
21	Pernahkan ananda mengikuti lomba baik lomba umum atau olahraga?	tidak

22	Bagaimana ananda di kelas, apakah produktif dan kreatif?	sedang
23	Apakah ananda rajin membaca buku?	rajin
24	Apakah semua wali murid mempunyai <i>gadget</i> ?	iya
25	Bagaimana menurut guru, wali murid zaman sekarang khususnya wali murid kelas ini?	aktif
26	Apakah orang tua sering memanjakan anak dengan <i>gadget</i> ?	tidak
27	Bagaimana tanggapan orang tua jika guru memberikan kritik kepada anaknya ketika di sekolah?	tanggap
28	Apakah guru berteman dengan wali murid di media sosial? Kalau iya, media sosial apa contohnya?	WA
29	Pernahkah orang tua mengupload di media sosial tentang anaknya? Kalau iya contohnya tentang apa saja?	tidak pernah lihat
30	Apakah ananda termasuk siswa yang disiplin?	disiplin
31	Dengan apa ananda berangkat dan pulang sekolah? Pernahkah jalan kaki?	naik motor, kadang sepeda
32	Apakah ananda banyak jajan di sekolah?	tidak
33	Apakah ananda selalu mengerjakan tugas/PR?	kadang tidak
34	Menurut guru, ananda itu siswa yang bagaimana?	disiplin
35	Pernahkah ananda menangis di sekolah? Jika iya, karena apa?	pernah, karena diejek teman
36	Pernahkah ananda marah-marah dengan guru atau temannya di kelas?	tidak
37	Bagaimana menurut guru, interaksi atau komunikasi antara ananda dengan orang tuanya?	baik
38	Apakah orang tua ananda termasuk orang tua yang peduli terhadap anaknya?	iya
39	Bagaimana tingkat tanggap orang tua jika berhubungan dengan masalah anaknya di sekolah?	tanggap

Wawancara dengan Guru  
 Nama: Suwarno, S.Pd.I  
 Wali Kelas: 1 (Wali Kelasnya Abbas)

No .	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah guru mewajibkan siswa untuk mempunyai <i>gadget</i> sendiri?	tidak
2	Pernahkah siswa diminta ke sekolah untuk membawa <i>gadget</i> ?	tidak
3	Apakah siswa diwajibkan memiliki akun media sosial?	tidak
4	Apakah ada interaksi antar guru dan siswa yang harus melalui <i>gadget</i> ?	ada, WA
5	Apakah orang tua ananda pernah konsultasi ke guru bahwa anaknya sering bermain <i>gadget</i> di rumah?	tidak
6	Apakah guru pernah melihat ananda meniru gaya-gaya seperti di media sosial? Kalau iya, gaya apa contohnya?	tidak
7	Bagaimana interaksi ananda dengan guru dan temannya ketika di sekolah?	baik
8	Pernahkan melihat ananda marah atau rewel di kelas? Kalau iya, apa penyebabnya?	tidak
9	Apakah ananda aktif belajar dan berpikir kritis di kelas?	cukup
10	Bagaimana prestasi akademik ananda di sekolah?	sedang
11	Apakah ananda pernah mengeluh mempunyai gangguan mata?	tidak
12	Apakah ananda pernah mengeluh sakit, lelah atau ngantuk ketika di kelas? Kalau iya, apa penyebabnya?	tidak
13	Pernahkah ananda tidak mengerjakan PR? Kalau iya, apa alasannya?	pernah, karena lupa
14	Apakah pernah menjumpai ananda mengerjakan tugas yang bersumber dari internet?	pernah
15	Apakah ananda pernah membuat suatu karya sendiri? Apa contohnya?	pernah
16	Apakah guru tahu media sosial yang digunakan ananda apa saja?	WA
17	Apakah orang tua ananda sangat perhatian terhadap pendidikan anaknya?	perhatian
18	Apakah guru pernah mendapatkan adanya status atau story dalam media sosial yang mengandung unsur <i>cyberbullying</i> terkait siswa?	tidak
19	Bagaimana menurut pendapat guru tentang pengontrolan atau pengawasan wali murid terhadap perkembangan ananda?	sudah baik
20	Apakah ananda mengikuti tambahan pelajaran atau ekstrakurikuler di sekolah?	tidak
21	Pernahkah ananda mengikuti lomba baik lomba umum atau	tidak

	olahraga?	
22	Bagaimana ananda di kelas, apakah produktif dan kreatif?	sedang
23	Apakah ananda rajin membaca buku?	rajin
24	Apakah semua wali murid mempunyai <i>gadget</i> ?	iya
25	Bagaimana menurut guru, wali murid zaman sekarang khususnya wali murid kelas ini?	aktif
26	Apakah orang tua sering memanjakan anak dengan <i>gadget</i> ?	tidak
27	Bagaimana tanggapan orang tua jika guru memberikan kritik kepada anaknya ketika di sekolah?	tanggap
28	Apakah guru berteman dengan wali murid di media sosial? Kalau iya, media sosial apa contohnya?	WA
29	Pernahkah orang tua mengupload di media sosial tentang anaknya? Kalau iya contohnya tentang apa saja?	tidak pernah lihat
30	Apakah ananda termasuk siswa yang disiplin?	disiplin
31	Dengan apa ananda berangkat dan pulang sekolah? Pernahkah jalan kaki?	naik motor, kadang sepeda
32	Apakah ananda banyak jajan di sekolah?	tidak
33	Apakah ananda selalu mengerjakan tugas/PR?	kadang tidak
34	Menurut guru, ananda itu siswa yang bagaimana?	disiplin
35	Pernahkah ananda menangis di sekolah? Jika iya, karena apa?	pernah, karena diejek teman
36	Pernahkah ananda marah-marah dengan guru atau temannya di kelas?	tidak
37	Bagaimana menurut guru, interaksi atau komunikasi antara ananda dengan orang tuanya?	baik
38	Apakah orang tua ananda termasuk orang tua yang peduli terhadap anaknya?	iya
39	Bagaimana tingkat tanggap orang tua jika berhubungan dengan masalah anaknya di sekolah?	tanggap

Wawancara dengan Guru  
 Nama: Ahmad Awwaludin, S. Ag.  
 Wali Kelas: 3 (Wali Kelasnya Zahra)

No .	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah guru mewajibkan siswa untuk mempunyai <i>gadget</i> sendiri?	tidak
2	Pernahkah siswa diminta ke sekolah untuk membawa <i>gadget</i> ?	tidak
3	Apakah siswa diwajibkan memiliki akun media sosial?	tidak
4	Apakah ada interaksi antar guru dan siswa yang harus melalui <i>gadget</i> ?	ada, WA
5	Apakah orang tua ananda pernah konsultasi ke guru bahwa anaknya sering bermain <i>gadget</i> di rumah?	tidak
6	Apakah guru pernah melihat ananda meniru gaya-gaya seperti di media sosial? Kalau iya, gaya apa contohnya?	tidak
7	Bagaimana interaksi ananda dengan guru dan temannya ketika di sekolah?	baik
8	Pernahkan melihat ananda marah atau rewel di kelas? Kalau iya, apa penyebabnya?	tidak
9	Apakah ananda aktif belajar dan berpikir kritis di kelas?	sedang
10	Bagaimana prestasi akademik ananda di sekolah?	bagus
11	Apakah ananda pernah mengeluh mempunyai gangguan mata?	tidak
12	Apakah ananda pernah mengeluh sakit, lelah atau ngantuk ketika di kelas? Kalau iya, apa penyebabnya?	tidak
13	Pernahkah ananda tidak mengerjakan PR? Kalau iya, apa alasannya?	pernah, karena lupa
14	Apakah pernah menjumpai ananda mengerjakan tugas yang bersumber dari internet?	pernah
15	Apakah ananda pernah membuat suatu karya sendiri? Apa contohnya?	pernah
16	Apakah guru tahu media sosial yang digunakan ananda apa saja?	WA
17	Apakah orang tua ananda sangat perhatian terhadap pendidikan anaknya?	perhatian
18	Apakah guru pernah mendapatkan adanya status atau story dalam media sosial yang mengandung unsur <i>cyberbullying</i> terkait siswa?	tidak
19	Bagaimana menurut pendapat guru tentang pengontrolan atau pengawasan wali murid terhadap perkembangan ananda?	sudah baik
20	Apakah ananda mengikuti tambahan pelajaran atau	tidak

	ekstrakurikuler di sekolah?	
21	Pernahkah ananda mengikuti lomba baik lomba umum atau olahraga?	tidak
22	Bagaimana ananda di kelas, apakah produktif dan kreatif?	kreatif
23	Apakah ananda rajin membaca buku?	rajin
24	Apakah semua wali murid mempunyai <i>gadget</i> ?	iya
25	Bagaimana menurut guru, wali murid zaman sekarang khususnya wali murid kelas ini?	aktif
26	Apakah orang tua sering memanjakan anak dengan <i>gadget</i> ?	tidak
27	Bagaimana tanggapan orang tua jika guru memberikan kritik kepada anaknya ketika di sekolah?	tanggap
28	Apakah guru berteman dengan wali murid di media sosial? Kalau iya, media sosial apa contohnya?	WA
29	Pernahkah orang tua mengupload di media sosial tentang anaknya? Kalau iya contohnya tentang apa saja?	tidak pernah lihat
30	Apakah ananda termasuk siswa yang disiplin?	disiplin
31	Dengan apa ananda berangkat dan pulang sekolah? Pernahkah jalan kaki?	naik motor
32	Apakah ananda banyak jajan di sekolah?	tidak
33	Apakah ananda selalu mengerjakan tugas/PR?	kadang tidak
34	Menurut guru, ananda itu siswa yang bagaimana?	kreatif
35	Pernahkah ananda menangis di sekolah? Jika iya, karena apa?	tidak
36	Pernahkah ananda marah-marah dengan guru atau temannya di kelas?	tidak
37	Bagaimana menurut guru, interaksi atau komunikasi antara ananda dengan orang tuanya?	baik
38	Apakah orang tua ananda termasuk orang tua yang peduli terhadap anaknya?	iya
39	Bagaimana tingkat tanggap orang tua jika berhubungan dengan masalah anaknya di sekolah?	tanggap

Wawancara dengan Guru  
 Nama: Musyarofah, S.Pd.I  
 Wali Kelas: 4 (Wali Kelasnya Mahfudz)

No .	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah guru mewajibkan siswa untuk mempunyai <i>gadget</i> sendiri?	tidak
2	Pernahkah siswa diminta ke sekolah untuk membawa <i>gadget</i> ?	tidak
3	Apakah siswa diwajibkan memiliki akun media sosial?	tidak
4	Apakah ada interaksi antar guru dan siswa yang harus melalui <i>gadget</i> ?	ada, WA
5	Apakah orang tua ananda pernah konsultasi ke guru bahwa anaknya sering bermain <i>gadget</i> di rumah?	tidak
6	Apakah guru pernah melihat ananda meniru gaya-gaya seperti di media sosial? Kalau iya, gaya apa contohnya?	tidak
7	Bagaimana interaksi ananda dengan guru dan temannya ketika di sekolah?	baik
8	Pernahkan melihat ananda marah atau rewel di kelas? Kalau iya, apa penyebabnya?	tidak
9	Apakah ananda aktif belajar dan berpikir kritis di kelas?	sedang
10	Bagaimana prestasi akademik ananda di sekolah?	bagus
11	Apakah ananda pernah mengeluh mempunyai gangguan mata?	tidak
12	Apakah ananda pernah mengeluh sakit, lelah atau ngantuk ketika di kelas? Kalau iya, apa penyebabnya?	tidak
13	Pernahkah ananda tidak mengerjakan PR? Kalau iya, apa alasannya?	pernah, karena lupa
14	Apakah pernah menjumpai ananda mengerjakan tugas yang bersumber dari internet?	pernah
15	Apakah ananda pernah membuat suatu karya sendiri? Apa contohnya?	pernah
16	Apakah guru tahu media sosial yang digunakan ananda apa saja?	WA
17	Apakah orang tua ananda sangat perhatian terhadap pendidikan anaknya?	perhatian
18	Apakah guru pernah mendapatkan adanya status atau story dalam media sosial yang mengandung unsur <i>cyberbullying</i> terkait siswa?	tidak
19	Bagaimana menurut pendapat guru tentang pengontrolan atau pengawasan wali murid terhadap perkembangan ananda?	sudah baik
20	Apakah ananda mengikuti tambahan pelajaran atau	tidak

	ekstrakurikuler di sekolah?	
21	Pernahkah ananda mengikuti lomba baik lomba umum atau olahraga?	tidak
22	Bagaimana ananda di kelas, apakah produktif dan kreatif?	kreatif
23	Apakah ananda rajin membaca buku?	rajin
24	Apakah semua wali murid mempunyai <i>gadget</i> ?	iya
25	Bagaimana menurut guru, wali murid zaman sekarang khususnya wali murid kelas ini?	aktif
26	Apakah orang tua sering memanjakan anak dengan <i>gadget</i> ?	tidak
27	Bagaimana tanggapan orang tua jika guru memberikan kritik kepada anaknya ketika di sekolah?	tanggap
28	Apakah guru berteman dengan wali murid di media sosial? Kalau iya, media sosial apa contohnya?	WA
29	Pernahkah orang tua mengupload di media sosial tentang anaknya? Kalau iya contohnya tentang apa saja?	tidak pernah lihat
30	Apakah ananda termasuk siswa yang disiplin?	cukup
31	Dengan apa ananda berangkat dan pulang sekolah? Pernahkah jalan kaki?	naik motor
32	Apakah ananda banyak jajan di sekolah?	tidak
33	Apakah ananda selalu mengerjakan tugas/PR?	kadang tidak
34	Menurut guru, ananda itu siswa yang bagaimana?	kreatif
35	Pernahkah ananda menangis di sekolah? Jika iya, karena apa?	tidak
36	Pernahkah ananda marah-marah dengan guru atau temannya di kelas?	tidak
37	Bagaimana menurut guru, interaksi atau komunikasi antara ananda dengan orang tuanya?	baik
38	Apakah orang tua ananda termasuk orang tua yang peduli terhadap anaknya?	iya
39	Bagaimana tingkat tanggap orang tua jika berhubungan dengan masalah anaknya di sekolah?	tanggap

Wawancara dengan Guru  
 Nama: Alfiah, S.Pd.I  
 Wali Kelas: 5 (Wali Kelasnya Iis)

No .	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah guru mewajibkan siswa untuk mempunyai <i>gadget</i> sendiri?	tidak
2	Pernahkah siswa diminta ke sekolah untuk membawa <i>gadget</i> ?	tidak
3	Apakah siswa diwajibkan memiliki akun media sosial?	tidak
4	Apakah ada interaksi antar guru dan siswa yang harus melalui <i>gadget</i> ?	ada, WA
5	Apakah orang tua ananda pernah konsultasi ke guru bahwa anaknya sering bermain <i>gadget</i> di rumah?	tidak
6	Apakah guru pernah melihat ananda meniru gaya-gaya seperti di media sosial? Kalau iya, gaya apa contohnya?	tidak
7	Bagaimana interaksi ananda dengan guru dan temannya ketika di sekolah?	baik
8	Pernahkan melihat ananda marah atau rewel di kelas? Kalau iya, apa penyebabnya?	tidak
9	Apakah ananda aktif belajar dan berpikir kritis di kelas?	sedang
10	Bagaimana prestasi akademik ananda di sekolah?	bagus
11	Apakah ananda pernah mengeluh mempunyai gangguan mata?	tidak
12	Apakah ananda pernah mengeluh sakit, lelah atau ngantuk ketika di kelas? Kalau iya, apa penyebabnya?	tidak
13	Pernahkah ananda tidak mengerjakan PR? Kalau iya, apa alasannya?	tidak
14	Apakah pernah menjumpai ananda mengerjakan tugas yang bersumber dari internet?	pernah
15	Apakah ananda pernah membuat suatu karya sendiri? Apa contohnya?	pernah
16	Apakah guru tahu media sosial yang digunakan ananda apa saja?	WA
17	Apakah orang tua ananda sangat perhatian terhadap pendidikan anaknya?	perhatian
18	Apakah guru pernah mendapatkan adanya status atau story dalam media sosial yang mengandung unsur <i>cyberbullying</i> terkait siswa?	tidak
19	Bagaimana menurut pendapat guru tentang pengontrolan atau pengawasan wali murid terhadap perkembangan ananda?	sudah baik
20	Apakah ananda mengikuti tambahan pelajaran atau	tidak

	ekstrakurikuler di sekolah?	
21	Pernahkah ananda mengikuti lomba baik lomba umum atau olahraga?	tidak
22	Bagaimana ananda di kelas, apakah produktif dan kreatif?	produktif
23	Apakah ananda rajin membaca buku?	rajin
24	Apakah semua wali murid mempunyai <i>gadget</i> ?	iya
25	Bagaimana menurut guru, wali murid zaman sekarang khususnya wali murid kelas ini?	aktif
26	Apakah orang tua sering memanjakan anak dengan <i>gadget</i> ?	tidak
27	Bagaimana tanggapan orang tua jika guru memberikan kritik kepada anaknya ketika di sekolah?	tanggap
28	Apakah guru berteman dengan wali murid di media sosial? Kalau iya, media sosial apa contohnya?	WA
29	Pernahkah orang tua mengupload di media sosial tentang anaknya? Kalau iya contohnya tentang apa saja?	tidak pernah lihat
30	Apakah ananda termasuk siswa yang disiplin?	disiplin
31	Dengan apa ananda berangkat dan pulang sekolah? Pernahkah jalan kaki?	naik motor
32	Apakah ananda banyak jajan di sekolah?	tidak
33	Apakah ananda selalu mengerjakan tugas/PR?	kadang tidak
34	Menurut guru, ananda itu siswa yang bagaimana?	pandai
35	Pernahkah ananda menangis di sekolah? Jika iya, karena apa?	tidak
36	Pernahkah ananda marah-marah dengan guru atau temannya di kelas?	tidak
37	Bagaimana menurut guru, interaksi atau komunikasi antara ananda dengan orang tuanya?	baik
38	Apakah orang tua ananda termasuk orang tua yang peduli terhadap anaknya?	iya
39	Bagaimana tingkat tanggap orang tua jika berhubungan dengan masalah anaknya di sekolah?	tanggap

## HASIL OBSERVASI

1. Hasil Observasi pada Keluarga Aryo pada tanggal 09 Juni 2023 di Desa Tanjungsari Petanahan.

Orang tua Aryo merupakan guru, baik bapak dan ibunya. Bapaknya adalah guru MIN 2 Tanjungsari dan ibunya adalah guru MI Wotbuwono. Aryo merupakan anak pertama dan mempunyai dua adik yang masih belum sekolah. Ketika orang tua Aryo belum pulang kerja, Aryo bersama dengan neneknya. Aryo tidak mempunyai *gadget* sendiri. Jadi ketika dia ingin bermain *gadget* menunggu orang tua pulang. Pulang sekolah Aryo bermain dengan teman-temannya. Teman-temannya adalah tetangga depan rumah.

2. Hasil Observasi pada Keluarga Fatih pada tanggal 10 Juni 2023 di Desa Kebonsari Petanahan

Fatih merupakan anak tunggal dari orang tua yang berprofesi sebagai perangkat desa dan karyawan swasta. Ibunya bekerja di salah satu pabrik permak yang ada di desa Kritig Petanahan. Orang tua Fatih pulang pada jam sore, sehingga ketika orang tua Fatih belum pulang. Fatih bersama dengan kakek neneknya. Ketika observasi, peneliti melihat Fatih sedang asyik menonton TV bersama dengan temannya tanpa bermain *gadget*.

3. Hasil Observasi pada Keluarga Abbas pada tanggal 09 Juni 2023 di Desa Kedadongan Petanahan.

Abbas adalah anak pertama dari dua bersaudara. Ayah Abbas adalah buruh harian lepas dan ibunya merupakan ibu rumah tangga. Sehingga Abbas lebih sering bersama dengan ibunya. Ketika observasi, Abbas sedang berada di rumah. Abbas pada saat itu terlihat sedang meminta *gadget* kepada ibunya. Namun, ibunya tidak mau meminjamkan dan meminta Abbas untuk bermain di luar bersama dengan temannya. Abbas pun menuruti apa yang diperintahkan oleh ibunya.

4. Hasil Observasi pada keluarga Alvaro pada tanggal 10 Juni 2023 di desa Dorowati.

Alvaro merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Orang tua Alvaro berprofesi sebagai penjahit. Alvaro tidak mempunyai *gadget* sendiri, sehingga ketika ingin bermain, selalu meminjam milik ibunya. Pada saat observasi terlihat Alvaro sedang asyik bermain *gadget* dengan temannya di depan rumah. Alvaro sedang melihat video-video dalam aplikasi *snack*.

5. Observasi pada Keluarga Adit pada tanggal 10 Juni di Desa Tanjungsari.

Adit merupakan anak tunggal dari orang tua yang ayahnya bekerja di pelayaran dan ibunya adalah ibu rumah tangga. Adit di rumah sering bermain *gadget*. Hal itu terlihat ketika observasi, Adit selalu bermain *gadget*. Terdapat wifi pribadi di rumah Adit, sehingga mudah dan lancar Adit dalam bermain internet.

6. Observasi pada Keluarga Zahra pada tanggal 10 Juni di Desa Dorowati.

Zahra merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Ayah Zahra bekerja sebagai buruh dan ibunya adalah ibu rumah tangga. Zahra termasuk anak yang kreatif. Berdasarkan observasi, Zahra sudah memiliki tiga piala yang memenangkan perlombaan seni karya. Zahra juga sering membuat seni karya berupa miniatur-miniatur di rumah. Saat observasi, Zahra sedang bermain dengan teman-temannya di depan rumah.

7. Observasi pada Keluarga Mahfudz pada tanggal 10 Juni 2023 di Desa Krandegan Puring.

Mahfudz adalah anak ketiga dari tiga bersaudara. Kakaknya sedang menempuh kuliah di Jogja. Ketika observasi, Mahfudz sedang bermain bersama dengan temannya di dalam rumah. Banyak buku-buku cerita ditata rapi di samping rumah. Orang tua Mahfudz merupakan guru. Bapaknya bekerja di MIN 1 Kebumen dan ibunya di MIN 2 Kebumen. Ibu dari Mahfudz selalu mengontrol keadaan Mahfudz baik ketika beliau tidak di rumah yaitu dengan menghubungi pengasuh Mahfudz. Mahfudz di rumah sudah membuat karya-karya, diantaranya layang-layang. Dia melihat cara membuatnya di *youtube*.

8. Observasi pada Keluarga Gavriel pada tanggal 10 Juni di Desa Klegenrejo Petanahan.

Berdasarkan observasi, Gavriel merupakan anak tunggal dari orang tua yang berprofesi sebagai buruh dan ibu rumah tangga. Gavriel pada saat observasi, sedang bermain sepeda di depan rumah. Gavriel mempunyai *gadget* sendiri. Namun dalam penggunaannya selalu dikontrol oleh ibunya. Orang tua Gavriel juga selalu membimbing Gavriel ketika di rumah.

9. Observasi pada Keluarga Rizki pada tanggal 10 Juni di Desa Grujugan Petanahan.

Rizki merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Rizki tidak mempunyai *gadget* sendiri. Ketika akan bermain, Rizki meminjam ibunya. Rizki mempunyai bakat menganyam. Dia membantu ibunya menganyam. Orang tua Rizki adalah buruh dan ibunya ibu rumah tangga. Rizki bermain *gadget* di depan rumah tetangga yang mempunyai wifi. Rizki ikut mengaji di TPQ masjid dekat rumahnya.

10. Observasi pada Keluarga Iis pada tanggal 10 Juni di Desa Dorowati Petanahan.

Iis merupakan anak tunggal dari orang tua yang berprofesi sebagai pedagang. Orang tua Iis asli orang Ciamis. berdasarkan observasi, Iis memiliki *gadget* sendiri. Dia memainkan *gadget* nya setelah pulang sekolah. Saat observasi, Iis akan berangkat ke MI untuk mengikuti latihan bola voly dengan menaiki sepeda. Iis termasuk anak mandiri dan bisa belajar dengan mencari referensi-referensi di internet.

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### A. DATA PRIBADI

1. Nama : Uswatul Khasanah
2. Tempat,Tanggal Lahir : Kebumen, 15 November 1993
3. Agama : Islam
4. Jenis Kelamin : Perempuan
5. Warga Negara : Indonesia
6. Pekerjaan : Mahasiswa
7. Alamat : Desa Arjowinangun RT 02 RW 02  
Kecamatan Puring Kabupaten Kebumen
8. Email : [khasanahuswatul03@gmail.com](mailto:khasanahuswatul03@gmail.com)
9. No.HP/WA : 0822006253825

### B. PENDIDIKAN FORMAL

1. TK Putra Harapan (1999-2000)
2. SD Negeri Arjowinangun (2000-2006)
3. MTs Negeri Kaleng (2006-2009)
4. SMA Negeri 1 Petanahan (2009-2012)
5. S1 IAIN Purwokerto (2012-2016)

### C. PENDIDIKAN NON FORMAL

1. Pondok Pesantren Darul Abror (2012-2023)

Demikian biodata penulis semoga dapat menjadi perhatian dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Hormat saya,

Uswatul Khasanah  
NIM.214120300011