

**PERAN ORANG TUA DALAM PENGGUNAAN *GADGET*
PADA ANAK USIA DINI DI DESA KLAMPOK
KECAMATAN PURWAREJA KLAMPOK KABUPATEN
BANJARNEGARA**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidik (S.Pd.)**

**Oleh :
INTAN KUSUMA WARDANI
NIM. 1917406040**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN MADRASAH
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
2024**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya:

Nama : Intan Kusuma Wardani

NIM : 1917406040

Jenjang : S1

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan/Prodi : Pendidikan Madrasah/PIAUD

Menyatakan bahwa naskah skripsi berjudul "**Peran Orang Tua Dalam Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini di Desa Klampok Kecamatan Purwareja Klampok Kabupaten Banjarnegara**" ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya, dalam skripsi ini, diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pertanyaan tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang saya peroleh.

Purwokerto, 19 Desember 2023

Saya yang menyatakan,



Intan Kusuma Wardani

NIM. 1917406040

PENGESAHAN

**PERAN ORANG TUA DALAM PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK
USIA DINI DI DESA KLAMPOK KECAMATAN PURWAREJA
KLAMPOK KABUPATEN BANJARNEGARA**

Yang disusun oleh Intan Kusuma Wardani (NIM. 1917406040) Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Jurusan Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto telah diujikan pada tanggal 2 April 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) oleh Sidang Dewan Penguji Skripsi.

Purwokerto, 23 April 2024

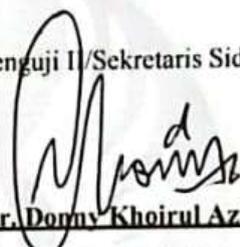
Disetujui oleh:

Penguji I/ Ketua Sidang Pembimbing

Penguji II/Sekretaris Sidang


Ellen Prima, S.Psi, M.A.

NIP. 19890316201503003


Dr. Donny Khoirul Azis, M.Pd.I.

NIP. 19850929 201101 1 010

Penguji Utama,

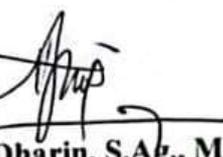

Prof. Dr. H. Fauzi, M.Ag.

NIP. 197408051998031004

Diketahui oleh:

Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah,




Dr. Abu Dharin, S.Ag., M.Pd

NIP. 197412022011011001

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Pengajuan Munaqosyah Skripsi Intan Kusuma Wardani
Lampiran : 3 Eksemplar

Kepada Yth.
Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah
UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
di Purwokerto

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan dan koreksi maka melalui surat ini saya sampaikan bahwa :

Nama : Intan Kusuma Wardani
NIM : 1917406040
Jurusan : Pendidikan Madrasah
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul : Peran Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Desa Klampok Kecamatan Purwareja Klampok Kabupaten Banjarnegara

Sudah dapat diajukan kepada Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk di munaqosyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd). Demikian, atas perhatian Bapak, saya mengucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Purwokerto, 16 Desember 2023
Pembimbing,



Ellen Prima, S.Psi., M.A
NIP. 19890316201503003

**PERAN ORANG TUA DALAM PENGGUNAAN *GADGET* PADA ANAK
USIA DINI DI DESA KLAMPOK KECAMATAN PURWAREJA
KLAMPOK KABUPATEN BANJARNEGARA**

Intan Kusuma Wardani
NIM. 1917406040

Abstrak: Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah menghasilkan perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari, yang mencakup hampir seluruh struktur kehidupan. Teknologi ialah barang atau instrumen yang diproduksi oleh manusia untuk membantu dan memfasilitasi berbagai tugas untuk dilakukan manusia. Teknologi sudah banyak bantuan dan mempermudah baik orang dewasa maupun remaja di semua kalangan sosial, ataupun anak-anak, di zaman sekarang anak-anak banyak yang sudah mengenal teknologi seperti smartphone, iPad, tablet, laptop dan masih banyak lagi. Salah satu bidang teknologi yang saat ini berkembang cukup pesat yaitu *gadget*. *Gadget* dapat diartikan sebagai sebuah perangkat elektronik kecil yang memiliki kegunaan yang unik. Perangkat yang terhubung dengan kemajuan teknologi modern disebut dengan *gadget*, contoh *gadget* antara lain tablet, handphone, notebook, televisi, laptop dan lain sebagainya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana peran orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini di Desa Klampok Kabupaten Banjarnegara. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kualitatif, subjek penelitian ini meliputi 10 orang tua anak usia dini di desa klampok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran orang tua dalam penggunaan *gadget* anak usia dini di desa klampok kecamatan purwareja klampok yaitu memberikan batasan waktu penggunaan *gadget*, selektif dalam memilih aplikasi, ajari anak untuk menggunakan *gadget* secara tanggung jawab, alasan orang tua mengizinkan anaknya menggunakan *gadget*.

Kata Kunci: Orang tua, *gadget*, anak usia dini

THE ROLE OF PARENTS IN THE USE OF *GADGET* IN EARLY CHILDREN IN KLAMPOK VILLAGE, PURWAREJA KLAMPOK DISTRICT, BANJARNEGARA DISTRICT

Intan Kusuma Wardani
NIM. 1917406040

Abstract: The development of science and technology has resulted in significant changes in various aspects of daily life, covering almost the entire structure of life. Technology is an item or instrument produced by humans to help and facilitate various tasks for humans to perform. Technology has helped and made things easier for both adults and teenagers in all social circles, as well as children, nowadays many children are familiar with technology such as smartphones, iPads, tabs, laptops and many more. One field of technology that is currently developing quite rapidly is gadgets. Gadgets can be defined as small electronic devices that have unique uses. Devices that are connected to modern technological advances are called gadgets, examples of gadgets include tablets, cellphones, notebooks, televisions, laptops and so on. The aim of this research is to find out the role of parents in the use of gadgets in early childhood in Klampok Village, Banjarnegara Regency. The research method used was a qualitative method, the subjects of this research included 10 parents of early childhood children in Klampok village. The results of the research show that the role of parents in using gadgets in early childhood in Klampok village, Purwareja Klampok subdistrict is to set time limits for using gadgets, be selective in choosing applications, teach children to use gadgets responsibly, and the reasons why parents allow their children to use gadgets.

Keywords: Parents, gadgets, early childhood

MOTTO

Kesabaran dan ketekunan membawa hasil yang luar biasa

-Napoleon Hill-



PERSEMBAHAN

Allhamdulillah segala puji bagi Allah SWT atas segala limpahan nikmat, rahmat serta kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Peran Orang Tua Dalam Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini Di Desa Klampok Kecamatan Purwareja Klampok Kabupaten Banjarnegara”** Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan, pengetahuan, serta dukungan dari banyak pihak yang selama ini membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Dengan senang hati sebuah hasil karya tulis yang sederhana ini penulis persembahkan untuk:

Kedua orang tuaku Bapak Supriyanto (alm) yang sudah meninggal semoga almarhum diampuni segala dosa-dosanya dan ditempatkan disisi Allah amiin, dan Ibu Puji Lestari yang senantiasa mendo'akan dan memberikan dukungan moral dan material. Tak terlupakan penulis ucapkan terima kasih untuk diri sendiri, yang sudah mampu berusaha dan berjuang sejauh ini.



KATA PENGANTAR

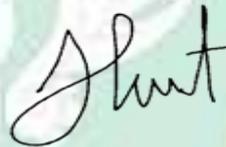
Allahamduillah, puji syukur penulis ucapkan kepada Allah, Tuhan yang Maha Kuasa, karena berkat rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang penuh dengan perjuangan dan kesabaran. Shalawat serta salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan kita Rasulullah Muhammad SAW. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan dan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Moh. Roqib, M.Ag., Rektor UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
2. Prof. Dr. H. Suwito, M.Ag., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
3. Dr. Suparjo, M.A., Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
4. Prof. Dr. Subur, M.Ag., Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
5. Dr. Hj. Sumiarti, M.Ag., Wakil Dekan III Fakultas Trabiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
6. Dr. Ali Muhdi, M.S.I Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
7. Dr. Asef Umar Fakhruddin, M.Pd.I. Koordinator Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
8. Dr. Heru Kurniawan, M.A., Penasehat Akademik PIAUD A Angkatan 2019 UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
9. Ellen Prima, S.Psi., M.A., Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan arahan, bimbingan dan masukan kepada penulis dalam menyusun skripsi.
10. Seluruh Dosen dan Staff Administrasi FTIK UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto yang telah memberikan ilmunya sebagai bekal penulis dalam menyusun skripsi.
11. Orang tuaku Ibu Puji Lestari dan kakakku yang senantiasa mendo'akan dan memberikan dukungan moral dan material.

12. Sahabatku Ngaidah Fitriyah, Afifatul Baroroh, Latifah Dewi Utami, Maryamah Fajar Utami, yang selalu ada dan senantiasa membantu penulis serta memberikan semangat dan support, terimakasih juga selalu mau menjadi pendengar yang baik untuk penulis.
13. Teman-teman PIAUD Angkatan 2019, khususnya teman-teman PIAUD A yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Terima kasih telah kebersamai selama ini, menjadi teman baik.
14. Almamater tercinta UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
15. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Purwokerto, 19 Desember 2023

Penulis,



Intan Kusuma Wardani

NIM. 1917406040



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iv
ABSTRAK	v
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Definisi Konseptual	6
C. Rumusan Masalah.....	8
D. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian	8
E. Sistematika Pembahasan.....	12
BAB II LANDASAN TEORI	13
A. Orang Tua	13
1. Pengertian Orang Tua	13
2. Kewajiban Orang tua Terhadap Anak.....	16
B. <i>Gadget</i>	17
1. Pengertian <i>Gadget</i>	17
2. Intensitas Pemakaian <i>Gadget</i>	19
3. Pengaruh Positif dan Negatif <i>Gadget</i> Pada Anak Usia Dini	20
4. Teknik Pendampingan Orang Tua Dalam Penggunaan <i>Gadget</i>	23

C. Anak Usia Dini	24
1. Pengertian Anak Usia Dini	24
2. Perkembangan dan Pertumbuhan Anak Usia Dini.....	30
D. Penelitian Terkait.....	31
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Jenis Penelitian	35
B. Lokasi Penelitian	35
C. Objek dan Subjek Penelitian.....	36
D. Teknik Pengumpulan Data	36
E. Teknik Analisis Data	39
F. Uji Keabsahan Data	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	42
A. Gambaran Umum Desa Klampok.....	42
1. Sejarah Desa Klampok.....	42
B. Penyajian Data Penelitian	45
C. Pembahasan	49
1. Peran Orang Tua Dalam Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Anak Usia Dini di Desa Klampok RW 13 Kecamatan Purwareja Klampok Kabupaten Banjarnegara	49
2. Bentuk Pendampingan Orang Tua Terhadap Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Anak Usia Dini	58
BAB V PENUTUP.....	64
A. Kesimpulan	64
B. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN-LAMPIRAN	71
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

Tabel 2.1 Intensitas Pemakaian <i>Gadget</i>	19
--	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Denah Desa Klampok Kabupaten Banjarnegara43



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Instrumen Wawancara
- Lampiran 2. Laporan Hasil Wawancara
- Lampiran 3. Laporan Hasil Wawancara
- Lampiran 4. Laporan Hasil Wawancara
- Lampiran 5. Laporan Hasil Wawancara
- Lampiran 6. Laporan Hasil Wawancara
- Lampiran 7. Laporan Hasil Wawancara
- Lampiran 8. Laporan Hasil Wawancara
- Lampiran 9. Laporan Hasil Wawancara
- Lampiran 10. Laporan Hasil Wawancara
- Lampiran 11. Laporan Hasil Wawancara
- Lampiran 12. Catatan di Lapangan
- Lampiran 13. Foto Dokumentasi
- Lampiran 14. Blangko Pengajuan Judul Skripsi
- Lampiran 15. Surat Keterangan Seminar Proposal
- Lampiran 16. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Ujian Komprehensif
- Lampiran 17. Blangko Bimbingan Skripsi
- Lampiran 18. Surat Pernyataan Lulus Semua Mata Kuliah
- Lampiran 19. Surat Keterangan Wakaf Perpustakaan
- Lampiran 20. Sertifikat Pengembangan Bahasa Arab
- Lampiran 21. Sertifikat Pengembangan Bahasa Inggris
- Lampiran 22. Sertifikat Aplikasi Komputer
- Lampiran 23. Sertifikat BTA PPI
- Lampiran 24. Sertifikat KKN
- Lampiran 25. Sertifikat PPL
- Lampiran 26. Surat Rekomendasi Munaqosyah
- Lampiran 27. Hasil Cek Turnitin
- Lampiran 28. Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan bertujuan untuk memperbaiki keadaan manusia di semua aspek. Pendidikan adalah sebuah usaha yang diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu dan melibatkan berbagai faktor yang saling berkaitan satu sama lain. Dalam prosesnya, pendidikan dapat membentuk suatu sistem mempengaruhi dan mentransformasikan banyak informasi yang berasal dari luar sehingga menghasilkan hasil. Pelatihan dan bimbingan yang rutin dari orang tua atau guru pada anak melibatkan berbagai aspek perkembangan anak, antara lain fisik, daya pikir, dan spiritual, serta membentuk karakter anak agar anak dapat menunjukkan perilaku yang baik dan moral yang tinggi.

Menurut Dilain, pendidikan adalah suatu proses yang bertujuan untuk mempengaruhi anak didik agar membantu mereka mengikuti kondisi lingkungan yang ideal dan selanjutnya membawa perubahan dalam diri mereka yang memungkinkan mereka untuk terlibat secara aktif dalam kehidupan bermasyarakat. Ki Hajar Dewantara berpendapat bahwa pendidikan merupakan sebuah upaya untuk mengembangkan kepribadian, pikiran, dan tubuh anak agar mereka mencapai kesempurnaan hidupnya, yakni hidup selaras dengan lingkungan dan masyarakat. Manusia adalah makhluk yang sejak lahir dan sepanjang pertumbuhan dan perkembangannya, bergantung pada pendidikan untuk bertahan hidup. Pendidikan sangat penting untuk alasan ini.¹ Pemerintah bekerja untuk mempersiapkan anak-anak untuk masa depan dengan memberikan nasihat dan kegiatan pendidikan yang terjadi di dalam maupun di luar sekolah.

Keluarga memiliki peranan utama dalam pendidikan, karena keluarga adalah kelompok sosial yang mempunyai fungsi yang sangat penting dalam mengatur proses pendidikan. Keluarga bisa juga sebagai penentu yang paling penting bagi tercapainya bidang pendidikan. Tidak disangka-sangka bila peran

¹ Abdillah. 2019. *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori dan Aplikasi*. Medan, Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia.

penting keluarga dalam pendidikan bisa kita lihat dari banyaknya aspek, contohnya unsur sosial budaya, tingkat nasional. Peran keluarga ini menjadi institusi sosial dimana segala hubungan dan komunikasi yang terjadi antara anggota keluarga banyak berkaitan dengan dimensi pendidikan. Sejak saat itu, keberadaan keluarga menjadi pendidikan pertama yang diselenggarakan pada kehidupan manusia.

Keluarga adalah guru pertama, lembaga sosial yang memainkan peran penting dalam bagaimana pendidikan dilaksanakan. Keberhasilan sistem pendidikan mungkin juga paling banyak dipengaruhi oleh keluarga. Tidak heran jika keluarga berperan penting dalam pendidikan dari berbagai perspektif, seperti perspektif sosial budaya dan kebijakan negara. Keluarga ini mengambil fungsi lembaga sosial, di mana semua interaksi dan komunikasi di antara anggota keluarga terkait erat dengan lingkungan pendidikan. Sejak saat itu, keberadaan keluarga menjadi landasan bagi semua pendidikan selanjutnya.²

Tesa dan Irwansyah mengungkapkan bahwa keluarga seorang anak berfungsi sebagai ruang kelas pertamanya sebelum ia berinteraksi dengan dunia luar. Sedangkan menurut Effendi, keluarga memiliki peran penting dalam membesarkan anak, menegakkan standar moral di lingkungan, dan melestarikan budayanya seiring kemajuan masyarakat. Keluarga dapat dipisahkan menjadi keluarga inti dan keluarga besar. Ayah, ibu, dan anak membentuk keluarga inti, ayah, ibu, anak, kakek dan nenek termasuk keluarga besar. Mangkunegara menyatakan bahwa keluarga yang berbeda adalah unit terkecil dari suatu komunitas yang perilakunya secara signifikan mempengaruhi dan menentukan keputusan pembelian.³

Istilah "peran" dapat digunakan untuk merujuk pada sesuatu di mana seseorang dapat menjadi bagiannya atau seseorang yang bertanggung jawab. Orang tua terdiri dari ibu dan ayah, dan kedua individu ini sangat penting untuk

² Prof. Dr. Fauzi. 2021. *Menguatkan Peran Keluarga Dalam Ekosistem Pendidikan*. Purwokerto: STAIN

³ Abdul Kholil. *Kolaborasi Peran Serta Orang Tua Dan Guru Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Secara Daring*, dalam Jurnal Pendidikan Guru. Vol.2 No.1 Januari – Juni 2021

pendidikan anak-anak mereka. Tanggung jawab mengelola dan membesarkan anak-anak berada di pundak ayah dan ibu. Ayah biasanya dipandang sebagai kepala keluarga dan bertanggung jawab dalam mengurus kebutuhan dasar rumah tangga, sementara, ibu cenderung melakukan tugas rumah tangga. Sosok ayah membantu anak-anak mengembangkan moral dan nilai-nilai yang akan memungkinkan mereka berkembang menjadi orang dewasa yang terhormat sekaligus dihormati. Ibu mempunyai peran besar dalam keluarga, dia memiliki kemampuan untuk melindungi, mengajar, dan mengasih pengetahuan kepada anak-anaknya. Padahal, seorang ibu juga bisa menjadi penghubung dalam hubungan keluarga, misalnya antara ayah dan anak.

Sebagai panutan bagi anak-anak mereka, orang tua membantu mereka belajar tentang hal-hal baik dan negatif serta bagaimana bertanya dan menjawab pertanyaan dari mereka dengan cara yang jelas dan singkat. Tanggung jawab orang tua antara lain berperan sebagai pendidik di rumah, serta berperan sebagai penanggung jawab, pengasuh, pendamping, pembimbing, dan pengawas tumbuh kembang anak. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah menghasilkan perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari, yang mencakup hampir seluruh struktur kehidupan. Teknologi ialah barang atau instrumen yang diproduksi oleh manusia untuk membantu dan memfasilitasi berbagai tugas untuk dilakukan manusia.⁴ Teknologi sudah banyak bantuan dan mempermudah baik orang dewasa maupun remaja di semua kalangan sosial, ataupun anak-anak, di zaman sekarang anak-anak banyak yang sudah mengenal teknologi seperti smartphone, ipad, tab, laptop dan masih banyak lagi. Teknologi memiliki kemampuan untuk berfungsi sebagai alat atau sarana pembelajaran yang efektif, dan dapat memberikan pengaruh terhadap perkembangan anak-anak usia sekolah dasar.⁵

⁴ Saputri Saputri, A. D., & Pambudi, D. A. *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Intraksi Sosial Anak Usia Dini* 2018.

⁵ Shella Tasya Hidayatuladkia dkk. *Peran Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 11 Tahun*, dalam jurnal penelitian dan pengembangan Pendidikan. Vol.5 No.3, 2021

Salah satu bidang teknologi yang saat ini berkembang cukup pesat yaitu *gadget*. Dalam pengertian umum *gadget* dianggap sebagai suatu alat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Definisi *gadget*, *gadget* adalah alat elektronik atau perangkat yang memiliki kemampuan untuk membantu aktivitas manusia, contohnya adalah perangkat seperti telepon, komputer, atau perangkat portabel seperti notebook. Sebuah inovasi teknologi terkini dengan kemampuan yang lebih baik dari fitur-fitur yang sudah ada dan tujuan yang lebih praktis dan bermanfaat. Selanjutnya definisi *gadget* menurut Osa Kurniawan Ilham *gadget* merupakan sebuah alat mekanis yang kecil atau perangkat baru yang menarik akan memberikan pengalaman baru yang menyenangkan bagi pengguna, meskipun mungkin tidak praktis dalam penggunaannya.⁶ Sedangkan menurut Irawan *gadget* memiliki beberapa jenis diantaranya yaitu 1) Iphone merupakan sebuah telepon yang dilengkapi dengan kemampuan terhubung ke internet. Selain itu, tersedia aplikasi multimedia yang mampu digunakan untuk mengirim pesan gambar. 2) Ipad sangat mirip dengan sebuah tablet yang memiliki berbagai fungsi tambahan yang ada pada sistem operasinya. Ipad memiliki ukuran yang lebih besar dibandingkan dengan handphone. 3) Netbook merupakan alat perpaduan antara computer portable, alat ini seperti halnya dengan notebook dan internet. 4) Handphone merupakan suatu perangkat komunikasi elektronik yang tidak menggunakan kabel, alat ini dapat dibawa kemana-mana dan memiliki kemampuan dasar yang sama halnya dengan telepon konvensional saluran tetap.

Sebuah alat komunikasi yang banyak digunakan saat ini adalah handphone, handphone merupakan sebuah perangkat yang memungkinkan interaksi dua arah antara dua orang atau lebih untuk bercakap-cakap tanpa adanya batasan jarak dan waktu. Banyak manfaat yang bias didapatkan dari kegunaan handphone, seperti sebagai media hiburan, untuk mengirim informasi melalui pesan singkat, media sosial seperti facebook, twitter, dan google, serta

⁶ Adeng Hudaya. 2018. *Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik*, dalam jurnal Research and Development Journal Of Education. Vol. 4 No. 2 April 2018 Hlm 89

masih banyak lagi. Dengan adanya berbagai fitur dan aplikasi menarik yang tersedia, orang tua dapat memanfaatkan untuk menemani anak-anak sehingga orang tua dapat menjalankan aktivitas dengan tenang tanpa khawatir anaknya keluyuran, bermain kotor, berantakin rumah, yang pada akhirnya membuat anak menjadi rewel dan mengganggu aktivitas orang tuanya. Anak dengan lihai dapat menggunakan handphone dan fokus pada game atau aplikasi lainnya. Akhir-akhir ini, banyak orang tua yang berpendapat bahwa handphone dapat menjadi teman bermain yang aman dan mudah untuk dipantau. Hal ini tidak bisa dipungkiri bahwa kebutuhan orang tua yang sibuk dengan pekerjaan telah menyebabkan kurangnya pengawasan, sehingga peran orang tua sekarang telah digantikan oleh handphone yang seharusnya menjadi teman bermain.⁷

Pada usia 1-5 tahun anak akan menerima informasi yang terserap dengan cepat, anak akan menjadi peniru yang handal, menjadi lebih pintar, menjadi lebih cerdas, dan akan menjadi dasar terbentuknya karakter, dan kepribadian orang tua dengan anak di rumah. Sementara itu, ibu yang tinggal di rumah atau yang menjadi rumah tangga memberikan handphone dengan tujuan untuk mengakhikan anak agar tidak mengganggu aktivitas ibu dalam mengerjakan pekerjaan rumah tangga. Peran orang tua terhadap anak-anaknya harus selalu dilakukan, orang tua tidak mengandalkan handphone untuk menemani anak. Orang tua memberikan izin kepada anak untuk lebih mengutamakan penggunaan handphone agar tidak mengganggu. Salah satu cara yang efektif adalah mengawasi semua konten yang dilihat oleh anak, seringkali melibatkan anak dalam diskusi dan bertanya jawab pada saat senggang.⁸

Menurut David, televisi merupakan gabungan dari kata Yunani dan Latin yaitu “tele” yang memiliki arti dalam jarak tertentu, dan juga digunakan

⁷ Ismail Nasution, Dahmul, Fitriani Nasution. 2022. *Pengaruh Handphone Terhadap Aktivitas Anak Usia 5-12 Tahun Di Kecamatan Panai Tengah, Khususnya Di Desa Selat Beting, Desa Sei Pelancang, Dan Desa Sei Rakyat Kecamatan Panai Tengah*. Dalam Journal Ability: Journal of Education and Social Analysis. Vol 3 No 4 Hlm 85-86

⁸ Ismail Nasution, Dahmul, Fitriani Nasution. 2022. *Pengaruh Handphone Terhadap Aktivitas Anak Usia 5-12 Tahun Di Kecamatan Panai Tengah, Khususnya Di Desa Selat Beting, Desa Sei Pelancang, Dan Desa Sei Rakyat Kecamatan Panai Tengah*. Dalam Journal Ability: Journal of Education and Social Analysis. Vol 3 No 4 Hlm 88

untuk menggambarkan bentuk komunikasi jarak jauh lainnya seperti telegram dan telepon. Visi berasal dari bahasa Latin “video” yang berarti melihat dengan mata. Secara etimologis, televisi adalah pemancar dan penerimaan gambar dari objek yang sedang bergerak dengan bantuan gelombang radio. Televisi merupakan bagian dari system yang besar, meskipun televisi sering kali dipandang sebagai kotak hitam namun jika gelombang elektromagnetik dari pemancar televisi terhubung secara langsung dengan televisi dan tombolnya ditekan maka televisi akan beralih ke fungsi aslinya yaitu menayangkan program dari stasiun penyiaran yang terkait. Dengan demikian, orang dapat menikmati acara yang ditayangkan oleh stasiun televisi tersebut. Televisi berfungsi sebagai sebuah perangkat yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dengan menggunakan tampilan gambar dan suara, seperti halnya video dan film.⁹

Gadget adalah perangkat atau perlengkapan elektronik dengan kegunaan atau tujuan tertentu, seringkali untuk membantu orang melakukan aktivitas sehari-hari.¹⁰ Indonesia adalah salah satu negara dengan populasi pengguna tertinggi di dunia, dengan masing-masing 52 juta pengguna di facebook, twitter, dan whatsapp. Karena banyak sekali kegunaannya, termasuk game, *gadget* sangat efektif untuk menarik minat anak-anak.

Orang-orang yang berada di dalam kategori pebisnis kelas menengah hingga atas memiliki kesempatan untuk menggunakan *gadget* sebagai alat bantu dalam kegiatan operasional mereka. Namun, saat ini penggunaan *gadget* tidak hanya terbatas pada kalangan pebisnis saja. Orang dewasa, remaja, bahkan anak-anak kecil juga menggunakan *gadget*, meskipun seharusnya mereka tidak menggunakan *gadget*.¹¹ Anak-anak umumnya lebih sering menggunakan *gadget* untuk bermain game dibandingkan dengan melibatkan

⁹ Muzdhalifah, Muhammad Majdi, Hj. Rahimah. 2021. *Manfaat Media Televisi Sebagai Sarana Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Dalam Jurnal Waniamney: Journal of Islamic Education. Vol. 2 No. 1 Hlm. 24-25

¹⁰ Puji Asmaul Chusna. 2017. *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*, dalam Jurnal Dinamika Penelitian. Vol. 17, No.2.

¹¹ Ns. Fitra Mayenti. 2018. *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di Paud Dan TK Taruna Islam Pekanbaru*, dalam jurnal Photon. Vol. 9. No. 1, Oktober

diri dalam kegiatan lain. Sementara itu, orang dewasa lebih condong menggunakan *gadget* untuk berinteraksi dengan media sosial seperti instagram, tiktok, facebook, whatsapp dan sejenisnya. Bahkan zaman sekarang anak sekolah dasar, anak TK sudah mengenal tiktok membuat video di tiktok bahkan sudah mengenal shoppe bermain shoppe tidak mau kalah dengan anak dewasa.

Penggunaan teknologi oleh anak-anak dewasa merupakan hal yang lumrah sebagai jalan pintas bagi orang tua untuk menafkahi anaknya. Orang tua menggunakannya untuk menemani anaknya karena menyediakan berbagai aplikasi menarik yang diminati oleh anak. Hal ini memungkinkan orang tua untuk bekerja dengan tenang tanpa khawatir anaknya bermain kotor, memberantaki permainan, atau rewel dan mengganggu aktivitas. Orang tua telah digantikan oleh perangkat yang seharusnya menjadi teman bermain karena orang tua percaya bahwa *gadget* dapat aman dan sederhana untuk mengawasi teman bermain.

Menggunakan *gadget* secara berlebihan dapat menyebabkan dampak negatif pada anak. Anak-anak yang sering menggunakan *gadget* dapat menjadi lebih emosional dan mungkin mulai menunjukkan perilaku memberontak karena mereka terganggu oleh percakapan orang lain atau orang tua mereka. Anak-anak yang sering menghabiskan waktu terlalu lama dengan *gadget*, sering menunda-nunda pekerjaan rumah dan melupakan tugas-tugas penting seperti belajar, melakukan sholat, atau membaca alquran. Pada saat nanti, setelah menerima tugas dari guru di sekolah, mereka akan terlebih dahulu bermain game bersama temannya, bahkan makan pun harus di suapi sambil bermain game.¹²

Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak akan mengakibatkan kecenderungan menjadi malas dan rendah kemungkinannya untuk berpartisipasi dalam kegiatan. Mereka lebih cenderung memilih untuk bermain dengan *gadget* mereka daripada bermain dengan teman sebaya. Kemungkinan

¹² Primi Enggare Nammellen Ganesthy. 2020. *Eamo Story Book: Edukasi Akhlak Dan Moral Untuk Anak Pra Sekolah*, dalam Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini. Vol. 7, No. 2, Oktober

dampak dari seringnya anak-anak bermain *gadget* adalah mereka menjadi sering lupa dengan lingkungan sekitarnya dan semakin luas serta mudahnya akses internet melalui *gadget*. Hal ini memungkinkan mereka terpapar dengan konten-konten yang seharusnya tidak pantas untuk anak-anak, seperti video-video negatif yang seharusnya tidak dilihat oleh anak.¹³

Seringkali, anak-anak menghadapi kesulitan dalam menentukan konten atau barang yang sesuai untuk anak-anak atau orang dewasa karena mudahnya akses informasi melalui *gadget*. Memberi anak-anak *gadget* tanpa pengawasan orang dewasa atau orang tua biasanya akan berdampak negatif. Akibatnya, orang tua harus selalu memenuhi kewajibannya kepada anak-anaknya. Jangan biarkan orang tua mengandalkan *gadget* untuk menemani anaknya, mengabaikannya, atau mentolerirnya saat tidak menggangukannya. Peneliti memilih lokasi penelitian di desa karena lokasi di sini cocok untuk penyelidikan yang ingin peneliti lakukan yaitu di desa klampok kabupaten Banjarnegara. Di lokasi ini belum pernah dilakukan penelitian sebelumnya khususnya tentang peran orang tua dalam penggunaan *gadget*. Selain itu peneliti memilih lokasi tersebut karena lokasinya adalah tempat tinggal peneliti sehingga sudah cukup mengenal lokasi penelitian.

Anak-anak yang sering memanfaatkan *gadget* secara teratur akan mengalami kecanduan karena efek negatifnya, terutama bagi anak-anak yang bermain dengan *gadget*. Penggunaan *gadget* saat ini mempunyai dampak positif dan negatif, menambah pengetahuan adalah salah satu dampak positifnya, meningkatkan komunikasi, dan mengembangkan kreativitas anak. Dampak negatif penggunaannya *gadget* yaitu mata rusak perkembangan otak, mengganggu waktu istirahat.¹⁴ Menurut latar belakang yang telah di uraikan di atas, saya tertarik untuk melakukan penelitian karya tulis berjudul “Peran

¹³ Primi Enggare Nammellen Ganesthy. 2020. *Eamo Story Book: Edukasi Akhlak Dan Moral Untuk Anak Pra Sekolah*, dalam Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini. Vol. 7, No. 2, Oktober

¹⁴ Primi Enggare Nammellen Ganesthy. 2020. *Eamo Story Book: Edukasi Akhlak Dan Moral Untuk Anak Pra Sekolah*, dalam Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini. Vol. 7, No. 2, Oktober

Orang Tua Dalam Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini Di Desa Klampok Kabupaten Banjarnegara”.

B. Definisi Konseptual

Definisi konseptual inilah yang akan digunakan untuk mengurangi kesalahpahaman saat mendiskusikan kesulitan penelitian dan untuk menjaga percakapan pada diskusi sebelum analisis lebih lanjut dilakukan. ini adalah sebagai berikut:

1. Orang Tua

Banyak orang menganggap orang tua sebagai individu yang sudah lanjut usia atau bijak, pintar, dan sebagainya. Orang tua seharusnya kita hormati sebab orang tua memiliki pengalaman lebih dari anak-anak. Orang tua sudah mengandung kita selama 9 bulan dan merawat kita sejak lahir sampai dewasa, karena itulah orang tua harus kita hormati. Orang tua memiliki peran sebagai pendidik, melalui pengasuhan, dan memberikan teladan kepada anak-anak, serta mendidik mereka agar dapat menjadi pintar serta menjadi kebanggaan bagi orang tua. Peran orang tua adalah untuk memastikan bahwa anak-anak tercukupi kebutuhan-kebutuhan anak, seperti makanan maupun kebutuhan emosional, diantaranya, memenuhi kebutuhan perkembangan intelektual anak melalui pendidikan, serta memberikan perawatan dan kehangatan yang bisa membuat anak merasa aman, di cintai, dan dipahami. Tujuan peran orang tua dalam pendidikan anaknya adalah mengarahkan anak agar memiliki ketaatan beribadah kepada Allah SWT, menghargai serta berbakti kepada orang tua, dan menjunjung tinggi nilai-nilai persaudaraan dan penghormatan terhadap sesama. Anak-anak dapat belajar dari orang tuanya dengan melihat dan meniru dan kualitas yang mereka teladani.¹⁵

2. *Gadget*

¹⁵ Siti Maimunawati dan Muhammad Alif. *Peran Guru, Orang Tua, Metode dan Media Pembelajaran: Strategi KBM di Masa Pandemi Covid-19*, Banten, 3M Media Karya Serang 2020. Hlm 28

Manusia merupakan makhluk hidup yang memerlukan alat komunikasi guna memperoleh informasi atau berhubungan dengan temannya, karena interaksi dan komunikasi yang efektif kini sangat bergantung pada hal ini. Sistem dan alat dikembangkan oleh manusia untuk meningkatkan komunikasi, akses informasi, dan hiburan yang menyenangkan dari gambar, teks, audio, dan video yang lucu-lucu, game, sumber daya internet, dan platform media sosial semuanya dapat diakses melalui aplikasi *gadget*.

Gadget dapat diartikan sebagai sebuah perangkat elektronik kecil yang memiliki kegunaan yang unik. Salah satu kemajuan dalam bidang teknologi adalah *gadget* yang terbaru di Indonesia dalam beberapa tahun terakhir. Perbedaan antara *gadget* dengan perangkat elektronik terletak pada faktor inovasi. Peningkatan harian dilakukan pada *gadget* untuk mempermudah keberadaan manusia, contohnya telepon rumah, telepon rumah termasuk dalam kategori perangkat elektronik. Perbedaan handphone dengan telepon rumah, yaitu handphone mudah dibawa kemana-mana sedangkan telepon rumah tidak bisa dibawa kemana-mana.¹⁶

3. Anak Usia Dini

Isitilah golden egg sering digunakan untuk anak usia dini karena merupakan waktu yang penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Anak usia dini belajar melalui pengalaman hidup mereka sendiri, maka penting bagi orang tua untuk memberikan rangsangan yang dapat membantu mereka mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Stimulasi yang diberikan oleh orang tuanya dikemas ke dalam kegiatan pembelajaran yang sering disebut dengan Pendidikan Anak Usia Dini (PIAUD). Masa usia emas ini, adalah waktu paling ideal untuk menjadi seorang anak, sejak lahir hingga usia lima tahun, pada tahap awal

¹⁶ Hastri Rosiyanti dan Rahmita Nurul Muthmainnah. 2018. *Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Kuliah Matematika Dasar*, dalam Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika. Vol. 4 No. 1

kehidupan. Orang tua harus mewaspadai tahap ini karena pada tahap inilah pertumbuhan anak paling pesat.¹⁷

Menurut *National Association for The Education of Young Children* (NAEYC), anak usia dini didefinisikan sebagai anak-anak yang berusia antara 0 sampai 8 tahun untuk anak-anak yang terdaftar dalam program pendidikan di fasilitas penitipan anak. Pendidikan anak usia dini adalah suatu program perkembangan yang diberikan kepada anak-anak antara usia 0 sampai 6 dengan menggunakan penerapan metode pendidikan agar dapat mendorong perkembangan fisik dan spiritual anak serta mempersiapkan anak untuk mengikuti pendidikan selanjutnya.¹⁸

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana peran orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini di Desa Klampok Kabupaten Banjarnegara.

D. Tujuan Penelitian Dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan peran orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini di Desa Klampok Kabupaten Banjarnegara.

2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini, yaitu:

a. Manfaat Teoritis

Secara teori, hasil penelitian ini menambah khasanah keilmuan, khususnya di bidang psikologi dan bagaimana orang tua dapat mencegah anak-anak mereka menjadi kecanduan *gadget*.

¹⁷ Khusni Laely. Dkk. *Ilmu Pendidikan Anak*, Magelang: PT. UNIMMA PRESS

¹⁸ Mukti Amini. *Modul Hakikat Anak Usia Dini*, PAUD4306 Edisi 2 2020

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Anak

Harapannya penelitian ini mampu membatasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

2) Bagi Orang Tua

Penelitian ini diharapkan orang tua lebih mengontrol dan mengawasi saat anak bermain *gadget*, membatasi waktu saat anak bermain *gadget* agar tidak berdampak negatif penggunaan *gadget*.

3) Bagi Peneliti

Penelitian ini bertujuan untuk memperluas pemahaman peneliti mengenai dampak penggunaan *gadget* dan memberikan mahasiswa akses terhadap berbagai literatur ilmiah untuk tugas penulisan ilmiah di masa depan..

E. Sistematika Pembahasan

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

Bab I pendahuluan yang meliputi: latar belakang masalah, definisi konseptual, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab II landasan teori mengenai Peran Orang Tua Dalam Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini Di Desa Klampok Kabupaten Banjarnegara, serta penelitian terkait.

Bab III metode penelitian yang meliputi: jenis penelitian, lokasi penelitian, objek dan subjek penelitian, dan teknik pengumpulan data, dan analisis data.

Bab IV laporan hasil penelitian tentang penyajian dan analisis tentang Peran Orang Tua Dalam Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini.

Bab V penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran dari hasil yang penulis teliti dari awal hingga akhir secara singkat. Bagian akhir terdapat daftar pustaka, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Orang Tua

1. Pengertian Orang Tua

Pada umumnya, orang tua terdiri dari ayah dan ibu, karena mereka yang mendidik anaknya pertama kali adalah ayah dan ibu kandungnya. Dengan demikian, peran orang tua menjadi guru yang paling utama dan pertama dalam mendidik anak. Kehidupan keluarga merupakan tempat jenis pendidikan pertama ditemukan. Menurut Noer Aly, orang tua memiliki tanggung jawab yang penting dalam memberikan pendidikan kepada anaknya, karena pada dasarnya anak kecil menghabiskan masa kecilnya bersama orang tuanya. Dalam masyarakat, orang tua merupakan orang yang sudah membesarkan kita. Selain membesarkan kita, orang tua juga telah merawat serta mengarahkan anak-anak dengan memberikan teladan dan juga contoh yang baik dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu orang tua juga memperkenalkan kepada anak-anak hal-hal yang ada di dunia ini, dan mereka memberikan jawaban yang jelas atas pertanyaan yang mungkin tidak dipahami anak, oleh karena orang tua menjadi sumber utama bagi seorang anak dalam belajar segala hal, karena orang tua juga merupakan sumber spiritualitas dan pengenalannya terhadap dunia luar.¹⁹

Secara etimologi, orang tua adalah orang yang melahirkan seorang anak dan memiliki kewajiban untuk memelihara serta mengurus anak yang lahir dari diri sendiri maupun anak yang diadopsinya. Tugas orang tua angkat sama dengan tugas orang tua kandung dalam segala aspek kehidupan, baik secara psikis maupun fisik. Keluarga dianggap sebagai komponen penting dari masyarakat secara luas, dan ungkapan orang tua atau keluarga dalam sosialisasi merupakan elemen ikonik yang mendapat perhatian khusus. Orang tua membentuk anak-anaknya, dan keluarga pada

¹⁹ Wahidin. 2019. *Peran Orang Tua Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Pada Anak Sekolah Dasar*, Jurnal Pancar. Vol. 3 No. 1 April 2019. Hlm 233

akhirnya akan membentuk masyarakat. Ibu dan ayah, memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pendidikan anaknya. Seorang ayah mempunyai tanggung jawab untuk menafkahi keluarganya, tetapi ayah juga memiliki tanggung jawab untuk melanjutkan pendidikannya karena ilmu akan memungkinkan dia untuk memperbaiki diri dan keluarganya. Selain tanggung jawab terhadap keluarga, ibu juga memiliki kewajiban dan pendidikan terhadap keluarga ibu tetap memiliki kewajiban untuk mencari ilmu.²⁰

Dalam rangka mempersiapkan dan membina kehidupan anak-anaknya di masa depan, orang tua mempunyai peran dan kewajiban yang besar terhadap keturunannya. Hal ini mencakup menafkahi, mendidik, dan mengasuh anak-anaknya. Tidak diragukan lagi bahwa sebagian besar orang tua memegang tanggung jawab utama dalam membesarkan anak-anak mereka, oleh sebab itu wajar jika orang tua merasa memiliki tanggung jawab penuh terhadap segala hal, bahkan untuk memastikan keberadaan anak-anaknya.²¹ Patmonodewo menjelaskan bahwa, ketika anak-anak mulai sekolah, orang tua adalah guru pertama mereka. Orang tua berperan sebagai pendidik utama yang menggunakan semua kemampuan mereka untuk membimbing diri mereka sendiri, anak-anak, dan ikut serta dalam program-program yang diselenggarakan oleh anak-anak tersebut. Orang tua juga berperan sebagai mitra dalam mengajar anak-anak mereka. Agar anak usia dini dapat mengembangkan potensinya secara optimal, orang tua harus terlibat secara aktif mendorong dan memberikan dukungan pada perkembangan anak sejak dini. Tugas utama orang tua adalah untuk mendidik, merawat, dan membimbing anak-anak mereka agar dapat tumbuh dan berkembang secara dengan optimal karena anak-anak adalah pemberian dan kehendak dari Tuhan.²²

²⁰ Wahidin. 2019. *Peran Orang Tua Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Pada Anak Sekolah Dasar*, Jurnal Pancar. Vol. 3 No. 1 April 2019. Hlm 233

²¹ Wahidin. 2019. *Peran Orang Tua Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Pada Anak Sekolah Dasar*, Jurnal Pancar. Vol. 3 No. 1 April 2019. Hlm 233

²² Wahidin. 2019. *Peran Orang Tua Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Pada Anak Sekolah Dasar*, Jurnal Pancar. Vol. 3 No. 1 April 2019. Hlm 233

Allah menyuruh kepada orang tua agar mengasuh dan mendidik anak-anak dengan penuh cinta dan bertanggung jawab terhadap pertumbuhan dan perkembangan mereka. Hubungan sosial antar anggota keluarga pada umumnya bersifat tetap dan berdasarkan ikatan darah, dan orang tua dituntut untuk merawat, dan mendidik anaknya dalam rangka sosialisasi untuk membantu mereka mengembangkan pengendalian diri dan rasa kebersamaan. Dalam sebuah keluarga terdiri dari anggota inti yang meliputi seorang ayah, seorang ibu, dan satu atau beberapa anak.²³ Orang tua memiliki peran utama dalam membimbing, mendidik, merawat, dan memberikan pengaruh yang penting terhadap tumbuh kembang anak.²⁴

Secara umum, pendidikan berlangsung dirumah karena lingkungan keluarga, ayah dan ibu mempunyai pengaruh penting terhadap pendidikan anak. Sejak anak dilahirkan ibu selalu berada di sampingnya, oleh sebab itu anak meniru peran ibu dan biasanya anak lebih memiliki kecintaan yang lebih besar kepada ibunya. Ayah memiliki pengaruh besar terhadap anaknya, oleh anak ayah dianggap sebagai orang paling bergengsi dan cerdas. Kebiasaan seorang ayah dalam menjalankan tugas sehari-harinya mempunyai dampak yang penting pada perilaku anak-anaknya.²⁵

Ibu dan ayah adalah orang yang paling bertanggung jawab, hal ini karena orang tua secara esensial bertanggung jawab membesarkan anak-anak mereka dan menaruh perhatian pada perkembangan mereka, memastikan bahwa anak-anak mereka berhasil, begitu juga mereka. Mendidik siswa dan mengupayakan pengembangan potensi mereka sepenuhnya termasuk potensi psikomotor, kognitif, dan afektif adalah tugas umum pendidik. Mengingat orang tua merupakan pengajar utama bagi anak,

²³ Dina Novita, dkk. 2016. *Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Perkembangan Anak Usia Dini Di Desa Air Pinang Kecamatan Simeulue Timur*, Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kewarganegaraan. Vol. 1, No. 1. Hlm 22-23

²⁴ Siti Fatimah dan Febilla Antika Nuraninda. 2021. *Peranan Orang Tua Dalam Pembentukan Karakter Remaja Generasi 4.0*, Jurnal Basicedu. Vol. 5. No. 5

²⁵ Moh.Roqib dan Nurfuadi. 2020. *Kepribadian Guru Upaya mengembangkan Kepriadian Guru Yang Sehat Di Masa Depan*. (Yogyakarta: CV, Cinta Buku). Hlm. 56-58

maka potensi-potensi tersebut perlu dikembangkan secara seimbang dan semaksimal mungkin. Orang tua mengemban tanggung jawab utama atas pendidikan anak-anaknya. Orang pertama yang ditemui anak ketika anak baru lahir adalah orang tuanya, yang secara tidak langsung yaitu ayah dan ibunya.²⁶

2. Kewajiban Orang Tua Terhadap Anak

Keluarga merupakan sumber utama pendidikan oleh anak, di mana pendidikan orang tua lebih menekankan pada pengembangan karakter dan nilai-nilai moral dibandingkan pengetahuan ilmiah. Hal pertama dan terpenting yang dialami anak adalah orang tuanya, serta menjadi institusi pendidikan informal tertua dan lingkungan pendidikan yang alami. Orang tua memiliki tanggung jawab yang penting dalam memastikan pertumbuhan dan perkembangan yang baik bagi anak-anak, tugas orang tua meliputi mendidik, mengasuh, membimbing, dan merawat anak-anak, sebab anak-anak tumbuh dan berkembang bersama orang tuanya dan orang tua harus memenuhi tanggung jawab sebagai orang tua dan juga sebagai pendidik. Maka kehidupan seorang anak dibentuk oleh orang tuanya, dan tanggung jawab orang tua terhadapnya sangat menentukan nasib anak.

Dalam sebuah keluarga, orang tua dipandang menjadi pengajar dan anak menjadi murid. Dalam penelitian Diana Baumrind, ada beberapa pola pendidikan keluarga terdiri dari otoriter, demokratis, dan liberal.²⁷ Secara finansial, orang tua memiliki tanggung jawab spiritual terhadap anak, seperti membiayai pendidikan. Maka, sudah menjadi kewajiban orang tua untuk menunjukkan perilaku yang baik kepada anak-anak. Orang tua mempunyai kewajiban, kepada anak, antara lain:

²⁶ Moh.Roqib dan Nurfuadi. 2020. *Kepribadian Guru Upaya mengembangkan Kepriadian Guru Yang Sehat Di Masa Depan*. (Yogyakarta: CV, Cinta Buku). Hlm. 56-58

²⁷ Wahidin. 2019. *Peran Orang Tua Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Pada Anak Sekolah Dasar*, Jurnal Pancar. Vol. 3 No. 1 April 2019. Hlm 234-235

a. Pengalaman masa kecil

Setiap orang tua harus menyadari bahwa keluarga adalah tempat anak dilahirkan dan dibesarkan dan lingkungan ini terus meningkat hingga anak tersebut memutuskan hubungan keluarga. Institusi pendidikan keluarga menawarkan pengalaman awal yang penting bagi pertumbuhan pribadi seorang anak. Penting untuk memperhatikan lingkungan pendidikan di rumah karena dari lingkungan inilah keseimbangan pribadi kemudian terbentuk.

b. Menanamkan pendidikan moral

Didalam keluarga adalah sarana utama untuk meletakkan prinsip-prinsip moral pada anak yang biasanya ditunjukkan melalui sikap dan tindakan orang tua, yang menjadi teladan bagi anak-anaknya.

c. Menetapkan landasan oleh pendidikan sosial

Untuk sebagai landasan oleh pendidikan sosial anak, keluarga sangatlah penting karena pada hakikatnya lembaga sosial resmi yang sekurang-kurangnya terdiri dari ayah, ibu, dan anak adalah pendidikan keluarga.

d. Peletakan dasar-dasar keagamaan

Yang tidak kalah pentingnya dalam meletakkan landasan moral adalah keluarga, yang merupakan lembaga pendidikan utama dan pertama. Waktu terbaik untuk mempelajari dasar-dasar agama adalah pada masa kanak-kanak, dan dalam situasi ini, hal itu wajar terjadi di dalam keluarga. Misalnya, dengan mengajak anak-anak untuk berpartisipasi dalam acara keagamaan seperti salat di masjid atau mendengarkan khotbah atau ceramah tentang agama. Hal ini berdampak besar terhadap jati diri anak, oleh karena itu keluarga hendaknya menyediakan lingkungan dimana anak dapat tumbuh dalam lingkungan yang religius.

B. Gadget

1. Pengertian Gadget

Menurut etimologi, kata *gadget* dalam bahasa Inggris mengacu pada *gadget* elektronik berukuran kecil dengan tujuan yang unik. *gadget* disebut juga dengan gawai dalam bahasa Indonesia. Faktor kebaruan menjadi salah

satu keunggulan *gadget* dibandingkan perangkat elektronik lainnya. Perangkat yang terhubung dengan kemajuan teknologi modern disebut dengan *gadget*, contoh *gadget* antara lain tablet, handphone, notebook, televisi, laptop dan lain sebagainya. Perangkat sehari-hari selalu menampilkan teknologi terkini yang meningkatkan hidup manusia.²⁸ Berikut beberapa kegunaan dan kelebihan *gadget* secara umum:

a. Hubungan

Jika kita membandingkan masa lalu dengan masa kini, terlihat jelas bahwa komunikasi manusia telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Sejak munculnya tulisan dan surat pos, umat manusia telah mampu berkomunikasi dengan cepat, praktis, mudah, dan efisien. Kemampuan tersebut dilanjutkan pada masa globalisasi modern melalui penggunaan telepon seluler.

b. Sosial

Ada banyak sekali cara *gadget* dapat digunakan untuk berbagi berita, cerita, dan lebih banyak lagi berita. Keuntungan ini memungkinkan pengguna untuk membina komunikasi dengan anggota keluarga yang jauh tanpa harus menginvestasikan banyak waktu untuk berkomunikasi. Selain itu, *gadget* bisa menumbuhkan persahabatan yang lebih positif dalam berbagai bidang kehidupan.

c. Pembelajaran

Pengguna *gadget* mulai menyadari betapa bermanfaatnya *gadget* ini, terutama ketika menyangkut cara anak-anak usia sekolah dan orang-orang belajar. Dengan munculnya perangkat di masa yang lebih maju ini, masyarakat kini bisa meneruskan berbagai informasi yang mereka butuhkan.²⁹

²⁸ Milana Abdillah Subarkah. 2019. *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak*. Vol. 15 No. 1 Maret 2019. Hlm. 127

²⁹ Yuli Salis Hijriyani dan Ria Astuti. 2020. *Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini Pada Era Revolusi Industri 4.0*. Vol. 8 No. 1 Januari-Juni 2020. Hlm. 18-19

Sekarang hampir semua orang memiliki *gadget* sehingga sudah bukan barang asig lagi. Penduduk pedesaan dan perkotaan sama-sama memiliki *gadget*. Saat ini seluruh penduduk baik lanjut usia atau remaja, dari semua masyarakat dapat menggunakan *gadget* dengan mudah. Anak usia sekolah dan anak muda sekarang sudah terbiasa dengan teknologi, khususnya *gadget*, yang dapat memberikan dampak menguntungkan dan merugikan bagi mereka. *Gadget* awalnya dimaksudkan sebagai alat komunikasi, namun seiring berjalannya waktu, aplikasinya menjadi lebih canggih, memungkinkan penggunanya melakukan berbagai hal dengannya seperti mengirim email, pesan, dan foto.³⁰

2. Intensitas Pemakaian *Gadget*

Frekuensi seseorang melakukan aktivitas tertentu dan menyadari kesenangan yang terkait dengannya disebut intensitas. Seberapa sering anak-anak menggunakan *gadget* dalam satu hari memberikan indikasi seberapa intens mereka menggunakannya. Harus ada batasan dalam penggunaan *gadget* oleh anak-anak, Tiga kategori tinggi, sedang, dan rendah digunakan untuk mengkategorikan intensitas penggunaan perangkat. Kategori rendah apabila penggunaan *Gadget* dibatasi setengah jam pada waktu senggang atau kembalinya dari sekolah atau setelah belajar. Perangkat masuk dalam kategori sedang jika digunakan dua hingga tiga kali sehari selama 40 hingga 60 menit setiap kalinya. Sedangkan penggunaan *gadget* lebih dari 120 menit sekaligus atau 60 menit berturut-turut masuk dalam kategori tinggi.³¹

³⁰ Nurul Novitasari. 2019. *Strategi Pendampingan Orang Tua Terhadap Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak*. Jurnal Of Early Childhood Islamic Education. Vol. 3 No. 2. Hlm. 171-172

³¹ M. Hafiz Al-Ayouby. 2017. *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi PAUD dan TK Handayani Bandar Lampung)*, Skripsi, (Bandar Lampung: Fakultas Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung). Hlm. 17-19

Tabel 2.1

TINGKATAN	WAKTU	INTENSITAS
Tinggi	75-120 menit	Lebih dari 3 kali per hari
Sedang	40-60 menit	2-3 kali per hari
Rendah	5-30 menit	Maks 1-2 kali per hari

Kian bertambahnya waktu yang dihabiskan seorang anak menggunakan *gadget*, semakin buruk pula penglihatannya. Di sisi lain, akan ada visibilitas yang baik jika menggunakan *gadget* dalam waktu yang lebih singkat. Ketajaman penglihatan akan dipengaruhi oleh paparan layar monitor yang berkepanjangan, hal ini disebabkan adanya gelombang pada layar yang tidak dapat difokuskan oleh mata. Karena mata anak-anak masih berkembang, radiasi elektromagnetik, gelombang mikro, dan sinar yang berfrekuensi tinggi, semuanya diserap melalui lensa setelah melewati mata, sehingga bisa menyebabkan kerusakan. Anak-anak yang menghabiskan banyak waktu di ruangan remang-remang di depan layar mungkin mengalami masalah penglihatan atau menjadi lelah.³²

3. Pengaruh Positif dan Negatif *Gadget* Pada Anak

Gadget mempunyai pengaruh positif dan negatif, terutama untuk anak usia dini. Cris Rowan menegaskan bahwa anak muda yang berada di bawah usia 12 tahun menggunakan *gadget* wajib ada batasannya. Karena banyak penelitian telah menunjukkan bahwa anak usia dini mendapatkan lebih banyak dampak negatif dari *gadget* dibandingkan manfaatnya. Teknologi mempunyai dampak yang signifikan terhadap perkembangan anak di Indonesia, dampak terhadap pendidikan dapat diklasifikasikan menjadi dampak positif dan negatif.³³

³² Afnilia Yulaihah. *Hubungan Perilaku Penggunaan Gadget dengan Tingkat Daya Lihat Anak Usia Prasekolah di TK ABA Tegalrrejo Yogyakarta*. Naskah Publikasi. (Yogyakarta: Universitas 'Aisyiyah, 2018). Hlm. 12

³³ Nanang Sahriana. 2019. *Pentingnya Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*. Jurnal Smart PAUD. Vol. 2, No. 1, Januari 2019. Hlm. 62

a. Dampak Positif

1) Memperluas wawasan

Dhani Rizki Syaputa, berpendapat bahwa adanya perangkat berteknologi canggih, anak-anak dapat dengan mudah dan cepat mendapatkan informasi tentang tugas sekolah. Misalnya, kita ingin dapat mengakses informasi di internet dimanapun, kapanpun. Akibatnya, kita dapat belajar lebih banyak melalui internet.

2) Mengembangkan Jaringan Persahabatan

Sebab *gadget* bisa dengan cepat dan mudah bergabung dengan media sosial, maka dapat memperluas jaringan pertemanan kita jadi cukup berbagi dengan teman kita.

3) Memudahkan Berkomunikasi

Gadget adalah benda yang berteknologi maju, sangat mudah bagi setiap orang untuk menghubungi teman lain di seluruh dunia.

4) Mengembangkan Kreativitas Anak

Permainan ini bermanfaat bagi banyak anak penderita ADHD, karena tingginya kualitas daya cipta dan tantangan, yang dimungkinkan oleh kemajuan teknologi. Baihaqi dan Sugiarmun berpendapat bahwa ADHD adalah singkatan dari Attention Deficit Hyperaction Disorder, adalah gangguan perkembangan yang menyebabkan anak-anak memiliki aktivitas motorik yang tidak biasa dan sering kali berlebihan.

b. Dampak negatif

1) Merusak Kesehatan

Kegunaan *gadget* bagi kesehatan manusia memiliki efek yang sangat berbahaya, terutama pada anak-anak yang belum mencapai batas tertentu. Dampaknya, *gadget* bisa berbahaya bagi kesehatan manusia. Kanker mungkin disebabkan oleh efek radiasi yang tinggi.

2) Dapat Mengganggu Perkembangan Anak

Aplikasi canggih termasuk kamera, film, game, dan lainnya dapat ditemukan di *gadget*. Semua aplikasi ini berpotensi mengganggu cara

siswa belajar di kelas, misalnya selama pelajaran, siswa mungkin bermain-main dengan *gadget* saat sedang belajar di dalam kelas.

3) Mudah Ditangkap Oleh Kriminalitas

Setiap orang harus dapat memperbarui dari dimana saja. Hasil update yang terbilang terlalu sering membuat siapapun yang ingin melakukan kejahatan bisa dengan mudah menemukannya.

4) Mampu Mempengaruhi Perilaku Anak

Menurut Ratih Ibrahim, anak bisa cepat puas dengan ilmu yang dipelajarinya berkat kemajuan teknologi dan percaya bahwa informasi yang diperoleh dari internet atau sumber lain adalah sumber informasi yang paling lengkap dan pasti. Kedalaman ilmu yang hanya dapat diperoleh melalui teknik pembelajaran tradisional merupakan sesuatu yang tidak dapat ditandingi oleh internet, terlalu banyak topik untuk diselidiki. Generasi mendatang kemungkinan besar akan mudah merasa puas dan berpikiran dangkal jika tidak memberikan perhatian penuh pada apa yang sedang terjadi.

Romo, mengatakan bahwa anak yang menghabiskan banyak waktu dengan *gadget* dan setiap hari mungkin menjadi orang dewasa yang antisosial. Hal ini terjadi dikarenakan anak tidak diajari cara berinteraksi sosial dengan orang lain. Selanjutnya, hal ini mungkin membawa anak-anak guna membangun hubungan yang lemah. Percakapan langsung memakan waktu untuk menikmati semuanya sendirian. Lalu, menurut Muhammad Nazir, *gadget* mempunyai sejumlah dampak negatif pada pertumbuhan dan perkembangan anak, antara lain:³⁴

a. Sulit Berkonsentrasi

Anak yang mengalami perasaan adiksi atau kecanduan *gadget* akan cepat merasa bosan, gelisah, dan marah jika *gadget* kesukaannya diambil. Seorang anak akan senang bermain dengan *gadget* kesukaannya sendirian dan akan lebih senang jika dia merasa nyaman

³⁴ Milana Abdillah Subarkah. 2019. *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak*. Vol. 15, No. 1 Maret 2019, Hlm. 136

menggunakannya. Pada akhirnya, anak akan kesulitan bermain dengan teman sebayanya, berteman, dan berinteraksi dengan dunia luar.

b. Gangguan Fungsi PFC.

Bagian di dalam otak yang disebut sebagai korteks prefrontal yang bertugas mengatur emosi, mengontrol diri, bertanggung jawab, membuat keputusan dan mengatur prinsip moral lainnya. Produksi hormon dopamine yang berlebihan di otak anak yang kecanduan *gadget*, seperti game online, menyebabkan fungsi PCF tidak normal.

c. Introvert

Karena ketergantungan mereka yang berlebihan terhadap *gadget*, anak-anak percaya bahwa *gadget* adalah segalanya. Jika mereka lepas dari *gadget*, mereka akan menjadi gelisah dan bingung. Mereka menghabiskan sebagian besar waktunya menggunakan *gadget* untuk hiburan. Akibatnya, para orang tua sering kali memiliki kecenderungan introvert di samping kurangnya kedekatan dengan orang lain dan anaknya.

4. Strategi Pendampingan Orang Tua Dalam Penggunaan *Gadget*

Dampak negatif *gadget* yang paling signifikan diberikan oleh orang tua. Oleh sebab itu, mengontrol dan mencegah penggunaan *gadget* menjadi tanggung jawab utama orang tua. Nanang Sahira menyatakan, upaya berikut yang harus dilakukan oleh orang tua antara lain:³⁵

a. Memilih Usia

Penggunaan dan pengenalan *gadget* dapat dikategorikan ke dalam beberapa tahapan usia, berdasarkan usia dan tahap perkembangan anak. Pemberian *gadget* kepada anak usia kurang dari lima tahun sebaiknya hanya digunakan untuk mengenalkan mereka pada bentuk, suara, angka, dan warna, jangan terlalu banyak memberi anak-anak waktu untuk bermain *gadget*. Otak anak di bawah usia lima tahun masih berkembang dari sudut pandang neurologi. Memberi anak rangsangan langsung pada

³⁵ Nurul Novitasari. 2019. *Strategi Pendampingan Orang Tua Terhadap Intensitas Penggunaan Gadget Pada Anak*. AL Hikmah: Indonesia Journal Of Early Childhood Islamic Education. Vol. 3, No. 2. Hlm 181

indra yang menghubungkan benda, mendengarkan suara, dan berinteraksi dengan orang dan lain-lain, akan mendorong perkembangan otak terbaik pada anak.

b. Batas Waktu

Anak usia di bawah lima tahun diperbolehkan bermain *gadget*, namun wajib memperhatikan lama penggunaan, contohnya boleh bermain *gadget* tapi hanya beberapa menit saja dan hanya di waktu yang longgar, misalnya mengenakan *gadget* satu minggu sekali pada hari hari libur atau saat liburan sekolah. Game untuk anak usia dini sebaiknya game yang lebih mendidik misalnya game mewarnai, mengenal bentuk dan angka, serta game mendengarkan suara hewan.

c. Mencegah Kecanduan *Gadget*

Situasi kecanduan biasanya muncul dari orang tua yang tidak melakukan kontrol atas penggunaan anak-anak mereka ketika mereka masih kecil, sehingga menyebabkan penggunaan metode pembelajaran yang sama terus berlanjut hingga masa remaja. Anak-anak akan kesulitan menghentikan perilaku buruk karena orang tua harus menegakkan aturan dengan sangat tegas. Kecanduan *gadget* pada anak usia dini diwujudkan dalam bentuk berikut:

1. Sebagian besar, anak mengahsibkan waktunya untuk bermain dengan *gadget*.
2. Anak yang hanya bermain *gadget* akan mengabaikan kebutuhan lainnya, misalnya lupa mandi, lupa belajar, lupa mengaji.
3. Teguran-teguran dari orang sekitar akan diabaikan oleh anak.

Smartphone memiliki peran penting dalam berkomunikasi, mengakses internet, dan memberikan sarana untuk menghibur diri. Seiring berjalannya waktu, berbagai kegiatan yang berhubungan dengan smartphone dalam jangka panjang mengakibatkan individu mengalami kecenderungan untuk terus-menerus mengecek smartphone. Hal ini yang dikenal *nomophobia*. *Nomophobia* adalah sebuah istilah yang digunakan untuk menggambarkan rasa takut ketika seseorang tidak dapat

melepaskan diri dari smartphone mereka. Orang yang mengalami nomophobia cenderung menghabiskan lebih banyak waktu menggunakan smartphone daripada berinteraksi secara langsung dengan orang-orang di sekitarnya. Nomophobia merupakan sebuah kondisi dimana seseorang merasa takut dan khawatir apabila tidak menggunakan telepon seluler (smartphone) atau tidak terkoneksi dengan internet. Adapun beberapa ciri yang digambarkan oleh pengguna smartphone yang mengalami nomophobia seperti merasakan perasaan kekecewaan ketika mereka lupa atau tidak menggunakan smartphone, merasa sedih atau kurang bersemangat ketika tidak menggunakan smartphone, merasa takut, dan merasa tidak nyaman jika tidak memiliki akses internet saat menggunakan smartphone.³⁶

C. Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Kata anak usia dini sudah tidak asing lagi bagi masyarakat, nyatanya hal ini sering menjadi topik diskusi di sana. Padahal, kata anak usia dini baru ada pada tahun 2003, ketika Sistem Pendidikan Nasional ditetapkan dan diumumkan melalui Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Hasan Alwi dan kawan-kawan mengatakan bahwa, anak-anak hanyalah orang-orang kecil, yakni mereka yang baru berusia di bawah 6 tahun. Anak yang berusia antara 0 sampai 6 tahun sering disebut sebagai anak usia dini dalam bahasa. Anak usia dini menurut UNESCO mengacu pada anak-anak yang berusia antara 0 sampai 8 tahun. Menurut pasal 1 ayat 14 dalam Undang-Undang Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, dinyatakan bahwa anak usia dini merujuk kepada anak yang berada dalam rentang usia 0 sampai 6 tahun.

³⁶ Khofifa, Widyastuti. 2023. *Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Nomophobia Pada Anak Sekolah Dasar*. Dalam jurnal *Of Art, Humanity & Social Studies*. Vol. 3 No. 6

Perbedaan usia antara UNESCO dan Undang-Undang ini berhubungan dengan prinsip-prinsip pertumbuhan dan perkembangan anak. Usia 6 sampai 8 tahun dianggap sebagai periode transisi dimana anak-anak mulai memerlukan kemandirian yang lebih besar dalam hal fisik, mental, sosial emosional, dan intelektual. Meskipun anak usia 6 tahun ke atas di Indonesia sudah menempuh pendidikan dasar, UNESCO menetapkan bahwa anak-anak usia 0 sampai 8 tahun masih termasuk dalam kategori pendidikan anak usia dini. Ada 3 tahapan yang dilalui oleh anak pada masa usia dini, berdasarkan pada rentang usianya, yaitu sebagai berikut:

1. Bayi baru lahir sampai usia 12 bulan (satu tahun).

Fase ini berlangsung sejak usia 0 hingga 12 bulan, bayi dari lahir sampai 3 bulan awalnya mengandalkan menangis untuk memberikan tanda bahwa ia lapar, tidak nyaman, atau mengantuk. Setelah itu, kemampuan bahasa, koordinasi sensori motorik, dan sosial akan dibentuk oleh orang tua dan lingkungan.

2. Usia 1 hingga 3 tahun masa kanak-kanak.

Fase perkembangan anak ini terjadi mulai usia 1 tahun sampai 3 tahun, pada usia 1 tahun sampai 3 tahun anak mulai belajar merangkak, berjalan, dan berlari dengan cepat. Pada tahap ini, pertumbuhan motorik anak juga terjadi dengan pesat. Perkembangan mereka di masa depan juga akan dipengaruhi oleh kemampuan bahasa, sosial, dan intelektual mereka.

3. Usia 3 tahun sampai dengan 6 tahun masa pra sekolah.

Pada tahap perkembangan ini, anak mulai menjadi lebih mandiri dan bersosialisasi. Perkembangan motorik, bahasa, sosial, dan emosional anak kemudian cenderung berlanjut ke masa depan, berakhir ketika mereka mulai mendekati usia 5 atau 6 tahun.³⁷

Biasanya, seorang anak adalah orang yang lahir dari hubungan pernikahan antara seorang wanita dan seorang pria. Namun, tidak diakui

³⁷ Novan Ardy Wiyani. 2015. *Manajemen PAUD Bermutu: Konsep Dan Praktik MMT Di KB, TK/RA*. (Yogyakarta: Penerbit Gava Media). Hlm. 21-22

bahwa seorang wanita dapat melahirkan seorang anak meskipun dia belum menikah. Anak merupakan generasi yang akan meneruskan cita-cita perjuangan bangsa, dan juga memiliki peran penting sebagai tenaga kerja yang berkontribusi dalam proses pembangunan nasional. Banyak orang meyakini bahwa masa kanak-kanak merupakan periode hidup yang berlangsung lama, anak-anak seringkali mengharapkan saat masyarakat menganggap mereka bukan lagi sebagai anak-anak, karena kadang mereka merasa masa kanak-kanak tidak akan berakhir.

Hurlock menegaskan bahwa manusia melalui berbagai tahapan perkembangan yang terjadi secara berurutan, terus menerus dan pada laju perkembangan yang tertentu. Ada beberapa tahapan perkembangan dapat dipahami dengan melihat uraian sebagai berikut: masa prenatal dimulai dari konsepsi sampai pembuahan, masa bayi dari usia 1 hari sampai 2 minggu, balita dari usia 2 minggu sampai 1 tahun, masa anak usia dini dari usia 1 tahun sampai 6 bulan, anak sekolah dari usia 6 tahun sampai 12 atau 13 tahun, masa remaja dari usia 12 atau 13 tahun sampai 21 tahun, masa dewasa dari usia 21 tahun sampai 40 tahun, paruh baya dari usia 40 tahun sampai 60 tahun, dan masa usia tua dari usia 60 tahun sampai meninggal.

Makhluk khayalan dan agung yang diciptakan oleh Allah SWT dan tunduk pada kehendak-nya merupakan anak. Menurut agama islam, anak-anak menjalani kehidupan yang mulia dan harus diperlakukan dengan kasih sayang. Hal ini termasuk memberikan mereka dukungan fisik dan mental, karena hal ini akan membantu mereka berkembang menjadi orang dewasa muda dengan standar moral yang tinggi yang dapat bersosialisasi secara bertanggung jawab untuk memenuhi kebutuhan mereka seiring bertambahnya usia. Anak dalam islam dititipkan Allah SWT kepada kedua orang tua, warga negara, dan masa depan bangsa yang kelak akan berkembang secara global sebagai pewaris ajaran islam. Menurut konsep ini, setiap anak yang lahir harus diakui, dipercaya, dan dilindungi sebagai produk dari proses yang disetujui oleh orang tua, warga negara, dan masa depan bangsa.

Sedangkan Undang-Undang Dasar 1945 pasal 34, mendefinisikan anak sebagai “anak terlantar dan miskin yang diasuh oleh negara”. Mengenai ini mengisyaratkan bahwa untuk menjamin kesejahteraan anak, mereka harus dijaga, dirawat, dan dibina sebagai subjek hukum berdasarkan hukum nasional. Dengan kata lain, negara dan masyarakat memikul tanggung jawab terhadap anak. Menurut Irma Setyowati Soemitri SH, anak diartikan dalam Undang-Undang Dasar 1945 menyatakan bahwa anak didefinisikan sebagai seseorang yang memiliki hak-hak yang harus dipenuhi agar mereka dapat tumbuh dan berkembang dengan baik dalam aspek pribadi, fisik, maupun sosial. Hal ini juga dinyatakan dalam Undang-Undang Nomor 4 Tahun 1979 tentang Kesejahteraan Anak.³⁸

Menurut Montessori menyatakan, anak usia dini adalah waktu sensitif bagi anak, ialah fungsi-fungsi tertentu harus dirangsang, dan diarahkan pada masa ini untuk mencegah hambatan perkembangan, misalnya, jika seorang anak gagal melewati masa sensitif berbicara, mereka akan menghadapi kesulitan dalam mengembangkan keterampilan bahasanya pada periode berikutnya. Anak usia dini adalah makhluk insan yang berbeda dengan ciri-ciri berbeda berdasarkan fase perkembangannya. Untuk tugas-tugas pembangunan yang akan datang, sangat penting untuk menstimulasi semua aspek pertumbuhan pada saat ini. Sel-sel tubuh anak usia dini berkembang dan bertambah dengan cepat, dan hal yang sama juga berlaku untuk perkembangan otak yang menakjubkan seperti halnya pertumbuhan dan perkembangan fisik tubuh.³⁹ Anak usia dini seringkali dapat dibagi menjadi 3 kelompok umur berdasarkan karakteristik uniknya, usia 0 sampai 1 tahun, berusia 2 sampai 3 tahun, dan berusia 4 sampai 6 tahun, sebagai berikut:

1. Usia bayi 0 sampai 1 tahun

Usia 0 sampai 1 tahun adalah masa neonatal atau masa bayi, perkembangan fisik pada bayi terjadi dengan kecepatan yang sangat

³⁸ Badrudin. 2019. *Implementasi Pasal 34 Ayat 1 UUD 1945 Di Provinsi Riau (Perspektif Maqashid Syari'ah Tentang Nafkah Dan Hadhanah)*. Jurnal Huum Islam. Vol. XIX, No. 1 Juni 2019. Hlm. 120, 123

³⁹ Mulyasa. *Manajemen PAUD*. (Bandung: PT Remaja Yosdakarya, 2012). Hlm. 16-20

pesat, dibanding dengan usia yang lebih tua, kapasitas yang berbeda dan keterampilan dasar diamati pada anak usia dini. Anak yang berusia 0 sampai 1 tahun mempunyai karakteristik adalah sebagai berikut:

- a. Memiliki keterampilan motorik, seperti berjalan, berdiri, duduk, merangkak, dan berguling.
- b. Memiliki keterampilan pancaindera, seperti dengan memasukan segala sesuatu ke dalam mulutnya, ia dapat merasakan indera termasuk pendengaran, perasaan, penglihatan, penciuman, dan pengecapan.
- c. Memiliki komunikasi sosial, bayi baru lahir dipersiapkan untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Ketika orang dewasa meresponsnya dengan cara yang responsif, kosa kata bayi baik secara lisan maupun tidak lisan akan bertambah.

2. Usia 2 sampai 3 tahun

Pada masa ini, anak memiliki beberapa kesamaan dalam karakteristiknya dengan masa sebelumnya. Di bawah ini adalah beberapa karakteristik anak usia 2 sampai 3 tahun:

- a. Anak memiliki tingkat keaktifan yang tinggi dalam mengeksplorasi benda-benda di lingkungan sekitarnya. Seorang anak dengan keterampilan observasi yang luar biasa serta keinginan yang kuat untuk belajar. Seorang anak belajar banyak melalui eksplorasi objek-objek yang ditemuinya. Anak-anak usia 2 sampai 3 tahun memiliki tingkat motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok usia lainnya, jika lingkungannya tidak memberikan hambatan.
- b. Pada umur 2 hingga 3 tahun, kemampuan berbahasa mulai muncul. Diawali dengan mengoceh, kemudian diikuti oleh satu dua kata dan kalimat yang maknanya belum jelas. Anak usia dini akan terus mengembangkan kemampuan belajar dan berinteraksi, mendengarkan, memahami percakapan orang lain dan juga belajar untuk mengungkapkan perasaan dan pemikiran mereka.

c. Anak-anak mulai mengembangkan emosi mereka berdasarkan pengaruh lingkungan tempat mereka tinggal, karena emosi tidaklah bawaan tetapi lebih banyak terbentuk oleh faktor lingkungan. Selain itu, cara anak-anak diperlakukan juga akan berdampak pada perkembangan emosional mereka.

3. Usia 4 sampai 6 tahun

Banyak dari anak-anak pada tahap ini sudah mulai mengikuti pendidikan di taman kanak-kanak. Pada masa ini memiliki beberapa karakteristik seperti:

- a. Dalam fase pertumbuhan, anak mengalami kemajuan pada aspek fisiknya dan seringkali terlibat dalam berbagai kegiatan yang mendukung perkembangan otot besar dan kecil yang digunakan dalam berlari, memanjat, dan melompat.
- b. Selain itu, perkembangan bahasa anak juga meningkat, mereka dapat mengulangi dan meniru ucapan orang lain dan memahami perkataan orang lain, serta mengekspresikan diri dalam batas-batas tertentu.
- c. Ditandai dengan tingginya rasa ingin tahu anak terhadap lingkungan di sekitarnya, kemampuan daya pikirnya berkembang dengan sangat cepat. Anak-anak sering menunjukkan hal ini dengan mengajukan pertanyaan tentang segala hal yang mereka temui.
- d. Meskipun anak-anak bermain bersama, permainan mereka masih cenderung dilakukan secara individu.

4. Usia 7 sampai 8 tahun

Anak pada usia 7 sampai 8 tahun mempunyai karakteristik perkembangan sebagai berikut:

- a. Proses kognitif anak terus berkembang secara cepat ketika mereka tumbuh. Anak-anak memiliki kapasitas kognitif untuk memproses informasi secara terpisah. Ini menunjukkan bahwa anak-anak mampu melakukan proses berpikir sintetik dan analitis, deduktif dan induktif.
- b. ketika anak-anak mengalami perkembangan sosial, mereka mulai merasa ingin bebas dari ketergantungan pada orang tua. Dapat diamati

bahwa anak-anak cenderung lebih sering berinteraksi dengan teman sebaya mereka ketika bermain di luar rumah.

- c. Anak mulai menikmati permainan yang melibatkan partisipasi dari banyak orang dalam interaksi satu sama lain.⁴⁰

2. Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Dini

Perubahan adalah istilah umum yang mengacu pada istilah pertumbuhan dan perkembangan. Lebih spesifik, pertumbuhan menggambarkan perubahan yang bersifat mumerik atau kuantitatif, sedangkan perkembangan lebih mengarah kepada kualitas, artinya gagasan pertumbuhan adalah lebih mengarah pada ciri-ciri fisik yang bersifat tertentu seperti dari kecil menjadi besar, atau dari rendah menjadi tinggi. Meskipun pertumbuhan terjadi pada tingkat yang berbeda-beda tergantung pada usia, pertumbuhan terjadi sepanjang hidup.⁴¹ Meskipun perkembangan dan pertumbuhan merupakan 2 proses yang bertentangan, keduanya sama-sama berangkaian dan susah dibedakan pada anak-anak. Hurlock mendefinisikan pertumbuhan sebagai perubahan yang bersifat kuantitatif yang melibatkan ciri-ciri fisik, seperti perubahan fisik yang menyebabkan tubuh anak tumbuh lebih besar dan tinggi seiring bertambahnya usia.

Sedangkan yang dimaksud dengan perkembangan secara spesifik merujuk pada perubahan yang berkaitan dengan aspek mental psikologi manusia, seperti perubahan pengetahuan, keterampilan bersosialisai, nilai-nilai, keyakinan agama, kecerdasan dan lain sebagainya. Pengetahuan dan keterampilan anak-anak berkembang dalam berbagai cara seiring bertambahnya usia. Menurut Neugarten, seiring bertambahnya usia, perubahan perkembangan berdampak pada mereka, anak-anak mengalami perubahan positif atau negatif seiring dengan bertambahnya pengalaman. Berikut tteori pertumbuhan dan perkembangan anak yang dikemukakan oleh sejumlah ahli, sebagai berikut:

⁴⁰ Yuliana Nurani Sujiono. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Penerbit Permata Puri Media, 2009). Hlm. 6

⁴¹ Felisitas Ndeot dkk. 2022. *Analisis Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jurnal Lonto Leok. Vol. 4, No. 2

a. Kartini Kartono

Ada lima masa perkembangan dan pertumbuhan menurut kartono, yaitu sebagai berikut:

- 1) Masa bayi berusia 0 sampai 2 tahun.
- 2) Masa kanak-kanak adalah usia 1 sampai 5 tahun.
- 3) Masa anak-anak sekolah dasar adalah 6 sampai 12 tahun
- 4) Masa remaja berlangsung antara 12 sampai 14 tahun.
- 5) Tahap pubertas dini berlangsung antara 14 sampai 17 tahun.

b. Aristoteles

Tiga masa perkembangan dan pertumbuhan menurut aristoteles, yaitu:

- 1) Tahap masa kanak-kanak berlangsung dari 0 sampai 7 tahun.
- 2) Masa kanak-kanak, pendidikan, atau sekolah rendah berlangsung selama 7 sampai 14 tahun.
- 3) Pubertas, atau masa remaja, berlangsung antara 14 sampai 21 tahun dan menandai perubahan dari anak-anak menjadi dewasa.⁴²

Proses meletakkan dasar bagi kepribadian dan keterampilan anak, yang akan membentuk pengalaman hidup mereka, disebut sebagai perkembangan anak. Pendidikan dan pengalaman anak mempunyai pengaruh terbesar terhadap bagaimana mereka berkembang secara pribadi. Perkembangan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan proses menuju kesempurnaan. Istilah perkembangan menggambarkan puncak kemampuan sosial dan psikologis seseorang, yang terjadi sepanjang hidupnya. Berikut ada 6 aspek perkembangan dalam anak usia dini, aspek-aspek perkembangan tersebut meliputi perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan fisik-motorik, perkembangan sosial emosional, perkembangan nilai moral dan agama, dan perkembangan seni.⁴³

a. Aspek perkembangan kognitif

⁴² Marwany dkk. 2020. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. (Purwokerto Selatan: Penerbit Pusat Riset dan Penerbitan Wadas Kelir). Hlm. 6

⁴³ Muliana Khaironi. 2018. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jurnal Golden Age Hamzanwadi University. Vol. 3, No. 1 Juni 2018. Hlm. 2-10

Salah satu faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir seseorang ialah kemampuan kognitifnya. Proses kognitif dengan ciri-ciri intelektual yang mengidentifikasi individu dengan berbagai minat, khususnya yang berkaitan dengan konsep dan pendidikan. Setiap kelompok umur mengalami perkembangan kognitif pada tingkat yang berbeda. Saat anak berusia 0-2 tahun perkembangan kognitifnya masih terfokus pada pengembangan kemampuannya dalam memanipulasi dan menyinkronkan jari-jarinya, misalnya mereka mungkin mencoba mengambil dan menggenggam benda dengan satu tangan atau kedua tangan. Anak-anak dapat mulai berfikir tentang orang, benda, dan peristiwa nyata dari sudut pandang mereka sendiri antara usia 2 sampai 7 tahun. Anak pada usia ini sudah dapat membedakan, mengelompokkan, dan mengenal bentuk, warna, ukuran, dan angka. Mereka juga sudah mulai mengembangkan kemampuan mengajukan pertanyaan dengan tenang tentang benda atau peristiwa yang mereka amati.

b. Aspek perkembangan bahasa

Bahasa berfungsi sebagai alat atau metode komunikasi pribadi atau interpersonal antar anggota suatu komunitas. Perkembangan bahasa awal dimulai pada usia 1 tahun, saat bayi mulai mengoceh meskipun maknanya masih belum jelas. Komponen perkembangan bahasa berbicara, menulis, mendengarkan, dan membaca harus diperhatikan. Dengan mencoba mendengar kata atau kalimat yang bermanfaat bagi anak, maka kemampuan mendengar sudah terpacu sejak dalam kandungan. Ucapan seorang anak dipengaruhi oleh kemampuannya mendengar, konsekuensi dari kemampuan ini diungkapkan melalui kata-kata yang diucapkan. Perkembangan bicara anak diawali dengan celotehan yang tidak jelas maknanya dan berlanjut ke celotehan yang jelas maknanya, seperti memanggil ibunya. Bermain pada anak usia dini memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis anak usia dini. Belajar mengenal kata, gambar, dan huruf, serta cara menyusun huruf menjadi satu kata, atau merangkai huruf

membentuk kalimat sederhana merupakan langkah awal menuju kemampuan membaca anak. Berlatih menggambar, memegang pensil, menggabungkan garis, dan membuat berbagai bentuk hingga menulis huruf dan angka merupakan cara untuk meningkatkan keterampilan menulis

c. Aspek perkembangan fisik-motorik

Aspek penting dari perkembangan manusia adalah perkembangan fisik-motorik. Karena perkembangan fisik-motorik berhubungan dengan kemampuan gerak yang akan mempengaruhi dan membantu gerak individu, baik dalam gerakan kasar maupun gerakan halus, maka hal ini penting untuk didorong sejak usia dini. Bagi anak-anak, gerak merupakan inti kehidupannya, karena memungkinkan mereka mengekspresikan diri melalui berbagai aktivitas yang membantu mereka memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Berjalan, berlari, dan menaiki tangga merupakan contoh kegiatan lokomotor yang termasuk dalam gerak motorik kasar. Sedangkan karya akan dihasilkan oleh gerak motorik halus, yaitu memanipulasi gerak.

d. Aspek perkembangan sosial emosional

Kemampuan seorang anak untuk berinteraksi dengan teman sebaya, orang dewasa, dan masyarakat secara luas disebut sebagai perkembangan sosial, sedangkan perkembangan emosional adalah kemampuan anak untuk mengontrol dan mengekspresikan hatinya melalui tindakan, seperti ekspresi wajah dan aktivitas lainnya. Karena perkembangan sosial emosional terkait dengan kapasitas anak untuk membentuk hubungan lain, maka hal ini penting bagi individu

e. Aspek perkembangan nilai agama dan moral

Menurut Susanto, pada awal masa kanak-kanak perkembangan moral masih rendah, perkembangan intelektual anak belum mampu untuk menerapkan konsep-konsep abstrak tentang baik atau buruk, dan anak kurang memiliki dorongan untuk mengikuti aturan karena mereka tidak menyadari manfaat menjadi bagian dari suatu kelompok sosial. Meski

nilai agama dan moral merupakan konsep yang abstrak, namun keduanya dilihat melalui indera penglihatan jika diwujudkan melalui tindakan dalam kehidupan sehari-hari. Jika seseorang menjalankan ibadah yang berbeda-beda sesuai dengan prinsip agamanya, maka orang tersebut dianggap mempunyai kekuatan dalam agamanya. Demikian pula, seseorang dikatakan mempunyai akhlak yang baik jika ia berperilaku sesuai atau mengikuti aturan-aturan masyarakatnya.

f. Aspek perkembangan seni

Aspek perkembangan seni merupakan salah satu dari bidang pengembangan kemampuan dasar yang dipersiapkan oleh guru di sekolah untuk meningkatkan kemampuan bakat dan kreativitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Hal ini menjadi aspek penting dalam perkembangan anak usia dini.

D. Penelitian Terkait

Sebagai acuan dalam penelitian ini digunakan evaluasi kepustakaan yang mempertimbangkan keaslian beberapa hasil penelitian. Penelitian yang akan peneliti lakukan telah menjadi subyek dari beberapa penelitian lainnya.

Pertama, penelitian Dhea Amanda Putri dengan judul “Pengaruh lama Penggunaan Terhadap Pencapaian Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Di TK Dan Paud Jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun” Hasil dari penelitian Dhea Amanda Putri yaitu anak yang kebiasaannya lama menghabiskan waktu dengan *gadget* termasuk kategori rendah yang mempunyai perkembangan sosial yang normal, sedangkan anak yang memakai *gadget* terlalu lama termasuk kategori tinggi mengalami perkembangan sosial normal.⁴⁴ Kajian ini dan peneliti memiliki kesamaan topik yaitu membahas tentang penggunaan *gadget*. Perbedaan kedua penelitian tersebut adalah peneliti membahas tentang peran orang tua dalam penggunaan *gadget* anak

⁴⁴ Dhea Amanda Putri, *Pengaruh Lama Penggunaan Gadget Terhadap Pencapaian Perkembangan Sosial Anak Prasekolah Di TK Dan Paud Jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun*, Skripsi, (Program Studi Keperawatan Stikes Bhakti Husada Mulia Madiun) 2019.

usia 4-6 tahun, sedangkan penelitiannya Dhea Amanda putri melakukan penelitian pengaruh lama penggunaan *gadget* terhadap pencapaian perkembangan sosial anak pra sekolah.

Kedua, adalah Yuni Hardiyanti, Tina Shinta Parulian, Ferdinan Sihombing dengan berjudul “Peran Orang Tua Dalam Mengawasi Penggunaan Pada Anak Usia Sekolah Selama Pandemi Covid-19.” Berdasarkan hasil penelitian ini menjelaskan bahwa lebih dari setengah responden memiliki peran sebagai orang tua yang masuk ke dalam kategori cukup baik, orang tua diharapkan untuk meningkatkan perannya kepada anak selama covid-19.⁴⁵ Adapun penelitian ini memiliki kesamaan yaitu sama-sama meneliti mengenai peran orang tua dalam penggunaan *gadget*. Sedangkan perbedaan dari kedua penelitian tersebut adalah dari Yuni dan kawan-kawan membahas peran orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* selama pandemic, sedangkan peneliti membahas peran orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia 4-6 tahun.

Ketiga, Nur Sri Rahayu, Elan, Sima Mulyadi yang berjudul “Analisis Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini.” Hasil dari penelitian ini yaitu menunjukkan bahwa anak-anak menggunakan *gadget* untuk mengisi hiburan seperti bermain game, melihat video kartun yang disukainya di youtube dan menggunakan aplikasi di *gadget* untuk belajar membaca dan berhitung.⁴⁶ Adapun penelitian ini memiliki kesamaan yaitu sama-sama meneliti mengenai penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Perbedaannya adalah dari Nur Sri Rahayu dan kawan-kawan membahas tentang menganalisis penggunaan *gadget*, sedangkan peneliti membahas peran orang tua dalam penggunaan *gadget*.

Keempat, Nurlinda Hardiyanti menjelaskan sebuah penelitian yang terdapat dalam judul penelitiannya adalah “Analisis Dampak Terhadap

⁴⁵ Yuni Hardiyanti, Tina Shinta Parulian, Ferdinan Sihombing, *Peran Orang Tua Dalam Mengawasi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Sekolah Selama Pandemi Covid-19*, Carolus Journal Of Nursing, Vol 4 No 1, 2021, hlm. 67.

⁴⁶ Nur Sri Rahayu, Elan, Sima Mulyadi, *Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*, Jurnal PAUD Agapedia, Vol 5 No 2, Desember 2021, hlm. 202

Perkembangan Sosial Anak SDN 11 Sepit” Berdasarkan hasil penelitian ini yaitu terdapat dampak negatif *gadget* terhadap perkembangan sosial anak, dampak tersebut disebabkan oleh dua faktor, pertama karena anak yang kecanduan *gadget* percaya bahwa bermain *gadget* lebih seru daripada bermain bersama keluarga atau teman-teman seusianya dan anak yang bermain *gadget* secara berlebihan di rumah tanpa didampingi oleh orang tuanya.⁴⁷ Adapun persamaan dengan penelitian ini yaitu membahas tentang *gadget*. Perbedaan kedua penelitian tersebut, penelitian yang dilakukan Nurlinda dilakukan di sekolah, sedangkan penelitian yang akan dilakukan ini lebih kepada masyarakat atau orang tua.

Kelima, Halimatu Zuhra, Nani Husnaini, Saputri Imran yang berjudul “Dampak Penggunaan Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 2-3 Tahun di Dusun Oi Saja Kabupaten Bima Nusa Tenggara Barat.” Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa ada beberapa bentuk penggunaan *gadget* pada anak usia 2-3 tahun, diantaranya anak menggunakan *gadget* untuk menonton youtube, untuk bermain game dan untuk bermain tiktok. Kemudian sedangkan untuk bentuk pengawasan terhadap orang tua kepada anak yaitu dengan cara mengontrol apa yang dibuka oleh anak, melihat sudah berapa lama menggunakan *gadget*, dan mengamati sikap anak dalam menggunakan *gadget*.⁴⁸ Adapun penelitian ini memiliki kesamaan yaitu mengenai *gadget*, sedangkan perbedaannya adalah dari Halimatu membahas tentang dampak penggunaan *gadget* anak usia 2-3 tahun, sedangkan peneliti membahas tentang peran orang tua dalam penggunaan *Gadget* pada anak usia dini.

⁴⁷ Nurlinda Hardianti, *Analisis Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak SDN 11 Sepit*, Skripsi, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Hamzanwadi, 2018

⁴⁸ Halimatu Zuhra, Nani Husnaini, Khaerani Saputri Imran, *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 2-3 tahun Di Dusun Oi Saja Kabupaten Bima Nusa Tenggara Barat*, Jurnal Pendidikan Islam Anka Usia Dini, Vol 3 No 2, 2022. Hlm 2

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah menggunakan penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah metode pengumpulan data secara metadis, mengkategorikan data yang sudah ada, kemudian menjelaskan dan menganalisis data yang diperoleh dari wawancara, observasi, dan dokumentasi. Peneliti melakukan penelitian dengan terjun langsung ke lapangan atau observasi langsung.⁴⁹ Mempelajari objek-objek alam dengan peneliti sebagai instrumen utama merupakan perngentian dari metode penelitian kualitatif menurut Sugiyono. Menggabungkan beberapa metode pengumpulan data dilakukan secara gabungan, analisis data induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.

Penelitian ini bersifat deskriptif, deskriptif kualitatif adalah istilah yang digunakan dalam penelitian kualitatif untuk suatu kajian yang bersifat deskriptif. Tujuan penelitian deskriptif ini adalah untuk menghasilkan gambaran yang teratur, jujur, dan tepat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat, dan keterhubungan antar fenomena yang diteliti.⁵⁰

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat dimana penelitian dilakukan. Adapun lokasi yang dipilih oleh peneliti untuk melakukan penelitian adalah di Desa Klampok RW 13 Kecamatan Purwareja Klampok Kabupaten Banjarnegara. Alasan peneliti memilih lokasi tersebut adalah saya ingin tahu bagaimana peran orang tua dalam penggunaan *Gadget* pada anak usia dini di Desa Klampok RW 13.

⁴⁹ Sudarwan Danim. *Menjadi Penelitian Kualitatif Ancangan Metodologi, Presentasi, dan Publikasi Hasil Untuk Mahasiswa dan Peneliti Pemula Bidang Ilmu-Ilmu Sosial, Pendidikan, dan Humaniora*. (Bandung: CV Pustaka SSetia 2022)

⁵⁰ Ditha Prasanti. 2018. *Penggunaan Meida Komunikasi Bagi Remaja Perempuan Dalam Pencarian Informasi Kesehatan*, Jurnal Lontar. Vol. 6, No. 1 Januari-Juni 2018. Hlm 16

C. Objek dan Subjek Penelitian

Objek penelitian dan subjek penelitian adalah dua komponen dari pendekatan penelitian. Apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian dikenal dengan istilah objek penelitian. Sedangkan subjek penelitian yang dimaksud adalah individu yang menanggapi pertanyaan, memberikan jawaban, atau yang disebut dengan responden. Subjek penelitian adalah mereka yang memiliki pemahaman terbesar tentang topik yang diteliti atau mereka yang terbiasa memberikan rincian tentang konteks dan keadaan seputar penelitian. diselidiki secara menyeluruh dan diberi waktu yang cukup untuk berkonsultasi.⁵¹ Objek penelitian dalam penelitian ini yaitu peran orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini di desa klampok rw 13 kecamatan purwareja klampok kabupaten banjarnegara. Sementara itu, sembilan orang tua menjadi subjek penelitian.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Komponen penting dari penelitian kualitatif adalah observasi. Kegiatan pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang terjadi pada objek disebut observasi. Observasi dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Ketika seorang peneliti melakukan observasi langsung, mereka menyaksikan langsung objek penelitiannya di lokasi dan waktu kejadian, sedangkan observasi tidak langsung dilakukan menggunakan alat-alat, seperti rekaman video, film, rangkaian slide dan rangkaian foto.⁵²

Melalui observasi, peneliti dapat mendokumentasikan dan mempertimbangkan secara sistematis tindakan dan interaksi subjek penelitian. Ketika tema dan permasalahan yang diteliti selama penelitian

⁵¹ Eko Murdiyanto. *Penelitian Kualitatif (Teori dan Aplikasi Disertai Contoh Proposal)*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat 2020

⁵² Adhi Kusumastuti dan Ahmad Mustamil Khoiron. *Metode Penelitian Kualitatif*. (Semarang: Penerbit Pendidikan Sukarno Pressindo 2019). Hlm. 80

sesuai dengan apa yang diamati dan didengar, maka hal tersebut dapat didokumentasikan dengan cermat. Observasi memiliki kualitas yang unik dibandingkan kuesioner atau wawancara sebagai cara pengumpulan data. Observasi tidak hanya dapat dilakukan terhadap orang saja, tetapi juga dapat dilakukan terhadap alam, benda, atau peristiwa apabila diperlukan survei dan wawancara informan dalam penelitiannya. Pengamatan secara luas terhadap permasalahan yang berkaitan dengan tantangan penelitian merupakan bagian dari tahap observasi ini, kemudian menentukan aspek-aspek yang menjadi pusatnya. Peneliti menggunakan observasi partisipatif, yang artinya peneliti terlibat secara langsung dalam kegiatan sehari-hari dari orang yang sedang diobservasi.⁵³

2. Wawancara

Wawancara adalah salah satu jenis komunikasi verbal, sehingga dapat diibaratkan sebagai dialog yang berusaha mengumpulkan data atau sebagai cara mengumpulkan data yang dilakukan dengan cara bertanya dan menjawab pertanyaan dari peneliti dengan subjek yang diteliti. Wawancara disini menggunakan jenis wawancara terstruktur, dimana wawancara terstruktur adalah serangkaian pertanyaan yang telah ditetapkan berfungsi sebagai landasan untuk keseluruhan proses wawancara. Ketika seorang peneliti menanyakan kepada responden serangkaian pertanyaan berdasarkan kategori jawaban yang telah ditentukan atau dibatasi, disebut sebagai wawancara terstruktur. Meskipun demikian, peneliti juga dapat memberikan ruang untuk tanggapan yang berbeda, atau peneliti mungkin menggunakan pertanyaan terbuka untuk mengajak penjawabnya untuk berpikir dan memerlukan jawaban yang panjang, dan peneliti telah menyiapkan pertanyaan sebelumnya.⁵⁴

⁵³ Lorentya Yulianti Kurnianingtyas, Mahendra Adhi Nugroho. 2012. *Implementasi Strategi Pembelajaran Kooperatif Teknik Jigsaw Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Pada Siswa Kelas X Akuntansi 3 SMK Negeri 7 Yogyakarta*, Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia. Vol. X, No. 1 Hlm. 69

⁵⁴ Amrin Kamaria. 2021. *Implementasi Kebijakan Penataan dan Mutasi Guru Pegawai Negeri Sipil Di Lingkungan Dinas Pendidikan Kabupaten Halmahera Utara*, Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan. Vol. 7, No. 3 Juni. Hlm. 87

Tujuan wawancara adalah untuk mempelajari hal-hal yang peneliti tidak dapat pelajari melalui observasi, misalnya apa yang ada di dalam pemikiran dan perasaan orang lain serta bagaimana mereka memandang dunia. Peneliti dapat memperoleh informasi lebih detail dari responden dan melakukan penelitian studi untuk mengungkap permasalahan yang memerlukan penelitian lebih lanjut dengan melakukan wawancara sebagai sarana pengumpulan data. Teknik pengumpulan data ini didasarkan pada mengenai laporan diri sendiri, atau paling tidak berdasarkan pengetahuan atau keyakinan pribadi.⁵⁵

3. Dokumentasi

Bahasa latin dari dokumen yaitu *docere* yang artinya mengajar. Dokumen adalah suatu metode yang digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan data melalui berbagai dokumen tertulis dan rekaman. Buku harian, memori, berkas, riwayat hidup, kumpulan surat pribadi dan berita merupakan contoh dari dokumen tertulis, sedangkan film, rekaman, microfilm, foto, merupakan contoh dari dokumen rekaman.⁵⁶

Peneliti ini menggunakan metode dokumentasi untuk mengumpulkan data atau informasi resmi tentang penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Dalam penelitian ini, dokumentasi digunakan untuk memperoleh data resmi tentang lingkungan yang subjek tinggal. Dalam penelitian kualitatif, sebagai pendukung bagi peneliti dan pelengkap penggunaan teknik observasi dan wawancara.

⁵⁵ H. Zuchri Abdussamad. *Metode Penelitian Kualitatif*. (CV: Syakir Media Press, 2021). Hlm. 143 Rahmadi. *Pengantar Metodologi Penelitian*. (Banjarmasin: Antasari Press, 2011). Hlm. 85

⁵⁶ Rahmadi. *Pengantar Metodologi Penelitian*. (Banjarmasin: Antasari Press, 2011). Hlm. 85

E. Teknik Analisis Data

Agar peneliti dapat lebih memahami data dan kemudian mengkomunikasikan apa yang telah ditemukan atau dipelajari dari lapangan. Analisis data adalah proses deskriptif yang melibatkan penyiapan transkrip wawancara dan bahan lain yang telah dikumpulkan. Tujuan analisis data kualitatif adalah untuk bekerja dengan data, mengaturnya, memecahnya menjadi potongan-potongan yang bisa dicerna, menemukan apa yang dapat dipelajari, dan menemukan sesuatu yang baru untuk dibagikan kepada orang lain. Tiga aliran aktivitas bersamaan digunakan untuk membagi analisis data. Reduksi data, tampilan data, dan penarikan kesimpulan adalah tiga rute.

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data adalah proses kognitif halus yang membutuhkan wawasan, kemampuan beradaptasi, dan kecerdasan tingkat tinggi. Peneliti yang baru memulai dengan reduksi data mungkin membicarakannya dengan teman sebaya atau ahli materi pelajaran tentang hal itu. Wawasan para peneliti akan tumbuh melalui pertukaran ini, memungkinkan mereka menghilangkan data yang memiliki nilai substansial untuk hasil dan pembangunan teori. Contohnya dalam penyederhanaan catatan lapangan yang rumit, sulit, dan tidak berarti. Catatan lapangan berupa simbol, angka, dan karakter huruf besar, kecil, dan kapital yang belum terbaca. Dengan reduksi data, peneliti memberikan gambaran umum, memilih informasi yang paling penting, dan membuat klasifikasi berdasarkan angka, huruf besar, dan karakter lainnya.⁵⁷

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Menyusun presentasi dari kumpulan data memberikan seseorang kemampuan untuk menarik kesimpulan dan mengambil tindakan. Ada beberapa cara untuk menampilkan data kualitatif antara lain bagan, grafik, matriks, catatan lapangan, dan jaringan. Formulir ini menggabungkan data yang diatur dengan cara yang jelas dan mudah dipahami, yang memudahkan

⁵⁷ Umar Sidiq, Moh. Miftakhul Choiri. *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan*. (Ponorogo: CV. Nata Karya, 2019). Hlm. 43-44

pemahaman tentang peristiwa dan menentukan apakah temuannya akurat atau harus dibalik. Dalam penelitian kualitatif, teks naratif adalah metode yang paling sering digunakan untuk mengkomunikasikan data. Menyajikan fakta akan memudahkan kita memahami situasi dan mengatur pekerjaan selanjutnya berdasarkan pemahaman tersebut. Selain itu, Miles dan Huberman mengusulkan bahwa saat memamerkan data, dimungkinkan untuk melakukannya selain prosa naratif dengan menggunakan grafik, matriks, jaringan, dan bagan.⁵⁸

3. Penarikan Kesimpulan atau verifikasi

Menarik dan Memvalidasi Kesimpulan Menarik kesimpulan dan mengkonfirmasi temuan, merupakan tahap ketiga dari pengolahan data dalam penelitian kualitatif. Hasilnya masih bersifat sementara dan dapat diubah di kemudian hari jika tidak ada lebih banyak bukti dikumpulkan untuk mendukungnya. Namun, kesimpulan yang diberikan di awal dapat dipercaya jika didukung bukti yang kuat. Dalam penelitian kualitatif, keimpulan adalah temuan baru yang belum dipublikasikan. Hasilnya dapat mencakup deskripsi objek yang sebelumnya tidak jelas atau bahkan gelap, namun menjadi jelas setelah diperiksa lebih dekat.

F.Uji Keabsahan Data

Teknik pemeriksaan keabsahan data tidak hanya digunakan untuk menyangkal anggapan bahwa penelitian kualitatif kurang memiliki ketelitian ilmiah, melainkan merupakan langkah penting dalam proses yang tidak dapat dipisahkan dari kumpulan pengetahuan yang dihasilkan oleh penelitian kualitatif. Dalam penelitian kualitatif, strategi untuk memverifikasi keabsahan data, meliputi ketergantungan, kredibilitas, transferabilitas, dan konfirmabilitas.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji keabsahan data dengan triangulasi sumber, peneliti membandingkan data dari hasil observasi atau

⁵⁸ Sirajuddin Saleh. *Analisis Data Kualitatif*. (Makassar: Pustaka Ramadhan Bandung, 2017)

pengamatan dengan hasil wawancara dengan orang tua anak usia dini di Desa Klampok Kabupaten Banjarnegara, mengenai peran orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini, dengan tujuan apakah hasil dari wawancara yang telah peneliti lakukan sesuai dengan hasil observasi atau pengamatan yang telah dilakukan peneliti. Metode pengumpulan data yang mengintegrasikan berbagai sumber dan jenis data terkini disebut triangulasi data. Berikut ini terdapat tiga triangulasi pada uji keabsahan data yaitu, triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, dan triangulasi waktu. Triangulasi teknik dilakukan untuk menguji kredibilitas data dari sumber yang sama dengan menggunakan teknik yang berbeda, sedangkan triangulasi sumber dilakukan dengan mengecek data yang diperoleh dari beberapa sumber, dan triangulasi waktu adalah pengecekan data dengan cara data yang dikumpulkan melalui teknik wawancara, observasi atau Teknik lain dalam waktu atau situasi yang berbeda.⁵⁹



⁵⁹ Arnild Augine Mekarisce. 2020. *Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Pada Penelitian Kualitatif Di Bidang Kesehatan Masyarakat*, Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat. Vol. 12 Edisi 3, 2020

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Desa Klampok

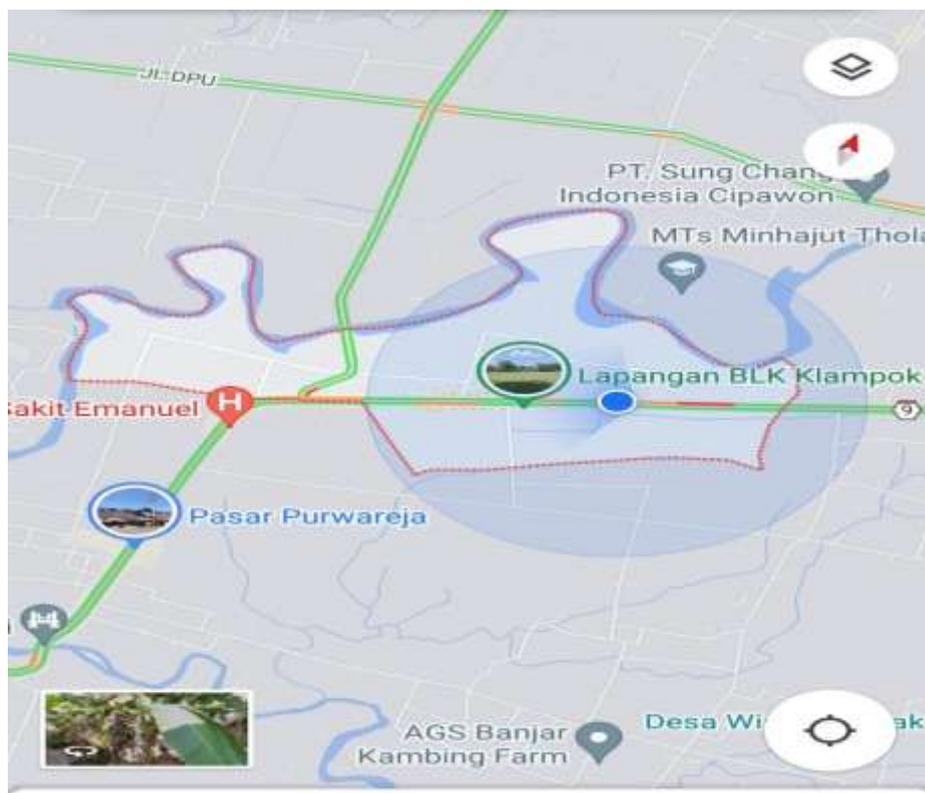
1. Sejarah Desa Klampok

Desa Klampok berada pada zaman kerajaan mataram, Desa Klampok merupakan sebuah Kadipaten yang terletak di sebelah timur ibu kota Kadipaten Wirasaba. Dahulunya, Desa Klampok merupakan wilayah yang ditempati penduduk secara mengelompok di sebelah timur sungai serayu yang menjadi perbatasan antara wilayah Desa Klampok dengan wilayah pusat pemerintahan kadipaten wirasaba. Saat ini, sungai serayu memisahkan Kabupaten Banjarnegara dengan Kabupaten Purbalingga. Salah satu adipati warga utama yaitu adipati wirasaba apabila ingin menuju ke pusat pemerintahan kerajaan mataram atau kota Yogyakarta, dahulunya sering melewati jalur yaitu melalui jalur Desa Klampok.

Lokasi ini dinamakan klampok karena kata klampok sendiri mengacu pada orang-orang yang tinggal di sini atau berkelompok. Desa Klampok terbagi menjadi 5 wilayah dusun yaitu dusun purwasari atau pekiringan, dusun klampok, dusun besaran, dusun kemangunan, dan dusun binangun. Desa Klampok terletak di perbatasan antara Kabupaten Banjarnegara dengan Kabupaten Purbalingga. Kabupaten Purbalingga merupakan pintu masuk ke Kabupaten Banjarnegara dari arah utara, sedangkan Kabupaten Banjarnegara terletak di sayap barat bagian utara. Wilayah Klampok berbatasan dengan sungai serayu atau Kabupaten Purbalingga di sebelah utara.

Desa Klampok menempati sekitar 25% dari total luas Kecamatan Purwareja Klampok atau sekitar 285 hektar, dan terletak pada ketinggian kurang dari 100 meter di atas permukaan laut. Terdapat 6 rukun warga dan 35 rukun tetangga di wilayah Desa Klampok, jumlah penduduk di desa klampok terdiri dari 3903 laki-laki dan 3642 perempuan. Batas wilayah desa klampok yaitu sebagai berikut sebelah utara berbatasan dengan sungai serayu dan kabupaten purbalingga, sebelah selatan berbatasan dengan desa

kalilandak, sebelah timur berbatasan dengan desa kalimandi dan sebelah barat berbatasan dengan sungai serayu dan kabupaten purbalingga. Adapun peta Desa Klampok Kecamatan Purwareja Klampok Kabupaten Banjarnegara sebagai berikut:



Gambar 4.1

Pemilihan kepala desa diadakan pada tahun 1946, pemilihan kepala desa dilakukan dengan sistem tawonan yang saat itu digunakan, Saudara Karta Suwanda merupakan calon kepala desa yang terpilih pada waktu itu. Desa Klampok pernah menjadi salah satu markas atau pusat tentara dan salah satu pusat pemerintahan pada masa pendudukan atau kolonialisme belanda sebelum kemerdekaan pada tahun 1945, terbukti dengan adanya bangunan bersejarah yang masih berdiri hingga sekarang seperti kompleks balai latihan kerja pertanian. Selain peninggalan lainnya seperti kantor kecamatan purwareja klampok, kantor pos, balai desa klampok, gedung sekolah dasar, Puskesmas, rumah dinas dokter puskesmas, kompleks gudang semen dulunya merupakan kompleks pabrik gula, rumah pendeta, dan juga

rumah warga yang kini sudah menjadi hak milik, kompleks perumahan balai latihan kerja tersebut dulunya merupakan markas tentara.

Di desa klampok terdapat pemakaman belanda dan kuburannya kini masih terlihat. Menurut ceritanya, sebuah pabrik yaitu pabrik gula didirikan antara tahun 1933-1939, saat ini pabrik tersebut disewakan untuk gudang semen, dan saudara Sadar Masdar yang berasal dari samping kabupaten cilacap adalah pemiliknya, dulu milik PT pertani. Dahulu pernah ada sebuah stasiun kereta api jurusan kota purwokerto dengan wonosobo, beroperasi dari tahun 1975 hingga 1985 dan terletak persis di antara rw 04 dan rw 05. Saat ini, lokasi tersebut sudah menjadi sebuah tempat usaha atau pertokoan. Dahulu ada terminal lain yang dikenal dengan stanplat atau koplak. Terminal ini adalah salah satu terminal terbesar pada pada saat itu, dan masih ada sampai sekarang, namun penggunaannya tidak sebanyak dulu. Letaknya dekat dengan kompleks pertigaan klampok. Balai latihan kerja pertanian didirikan pada tahun 1977, dan menerima bantuan televisi diberikan kepada desa klampok pada tahun 1977.

Pada tahun 1950 pernah berdiri industri keramik yang terkenal. Bapak Kendar mendirikan meandallai keramik yang merupakan usaha pertama di desa tersebut yang memproduksi kerajinan keramik. Nama meandallai adalah singkatan dari mendidik anak dalam lapangan industri. Seperti halnya di daerah kasongan di yogyakarta, desa klampok sudah lama dikenal dengan produksi keramiknya. Para pengrajin keramik bisa menciptakan karya seni yang memiliki nilai estetika dan ciri khas yang unik di klampok yang juga mempunyai basis penggemar tersendiri. Di sepanjang jalan utama, terdapat banyak deretan toko keramik di desa klampok, salah satunya bernama mustika.⁶⁰

⁶⁰ Teguh Mulyanto Yatman, dkk. 2018. *Perkembangan, Produksi, Dan Enkulturas* *Pekeramikan Di Sanggar Mustika Klampok Kabupaten Banjarnegara*. Eduats: Jurnal of Arts Education.

B. Penyajian Data Penelitian

a. Subjek I

Nama panggilan : A
Umur : 5 tahun 6 bulan
Jenis kelamin : Laki-laki

Ketika subjek A berumur sekitar 4 tahun ia mulai mengenal *gadget*, jenis *gadget* yang subjek A gunakan adalah TV dan *smartphone*, *smartphone* yang merupakan milik ibunya. Orang tua memberikan *gadget* kepada anaknya yaitu untuk memberikan pengetahuan kepada anak melalui *gadget* dan untuk membuat anak tidak rewel ketika ibunya mengerjakan pekerjaan rumah tangga istilahnya disambi. Subjek A sering membuka aplikasi youtube seperti menonton video hewan-hewan, dan lagu anak-anak, sedangkan televisi subjek A menonton kartun seperti upin ipin, tayo, dan sebagainya. Subjek A bermain *gadget* dalam sehari yaitu 2 kali.

b. Subjek II

Nama panggilan : B
Umur : 5 tahun 6 bulan
Jenis kelamin : Laki-laki

Ketika subjek B berumur kurang lebih 4 tahun ia mulai mengenal *gadget*, jenis *gadget* yang subjek B gunakan adalah TV dan *smartphone* yang merupakan milik ibunya. Orang tua memberikan *gadget* kepada anaknya yaitu agar anaknya tidak rewel anteng agar orang tuanya bisa melakukan pekerjaan rumah. Subjek B sering membuka aplikasi youtube dan game, sedangkan televisi subjek B menonton kartun seperti tayo, kartun titipo, dan upin-ipin. Subjek B memakai *gadget* dalam sehari yaitu 1 kali dengan durasi 1 jam, terkadang jika anak masih marah orang tuanya akan menambah jam lagi.

c. Subjek III

Nama panggilan : C
Umur : 4 tahun 8 bulan
Jenis kelamin : Perempuan

Ketika subjek C berumur 3 tahun ia sudah mulai mengenal *gadget*, jenis *gadget* yang subjek C gunakan adalah TV dan *smartphone*, *smartphone* yang merupakan milik ibunya. Alasan orang tua memperbolehkan *gadget* yaitu agar anaknya tidak rewel dan anteng tidak lari-lari agar orang tuanya bisa melakukan pekerjaan rumah. Subjek C sering membuka aplikasi youtube dan game anak, sedangkan televisi subjek C menonton kartun. Subjek C memakai *gadget* dalam sehari yaitu 2 kali sampai 3 kali.

d. Subjek IV

Nama panggilan : D
Umur : 5 tahun 2 bulan
Jenis kelamin : Perempuan

Ketika subjek berumur 3 tahun subjek D sudah mulai mengenal *gadget*, jenis *gadget* yang digunakan subjek D adalah *smartphone* yang merupakan milik ibunya. Orang tua memberikan *gadget* kepada anaknya yaitu agar anaknya tidak rewel dan anteng saat orang tua nya bekerja. Subjek D sering membuka aplikasi youtube kids. Subjek D memakai *gadget* dalam sehari yaitu 3 kali dengan durasi 2 jam. Subjek D dapat mengurangi penggunaan *gadget* ketika dia sekolah.

e. Subjek V

Nama panggilan : E
Umur : 4 tahun 2 bulan
Jenis kelamin : Perempuan

Ketika subjek E berumur 3 tahun ia sudah mulai mengenal *gadget*, jenis *gadget* yang subjek E gunakan adalah *smartphone* yang merupakan milik orang tuanya. Orang tua meberikan *gadget* kepada anak yaitu agar anaknya anteng tidak mengganggu orang tua ketika mengerjakan pekerjaan rumah

dan mengurus adiknya yang masih bayi. Subjek E sering membuka aplikasi youtube kids, tetapi tetap dibatasi oleh orang tuanya.

f. Subjek VI

Nama panggilan : F
 Umur : 5 Tahun
 Jenis kelamin : Perempuan

Ketika subjek F berumur 3 tahun subjek F sudah mengenal *gadget*, jenis *gadget* yang digunakan subjek F adalah televisi dan smartphone, smartphone yang merupakan milik orang tuanya. Orang tua memperbolehkan anak bermain *gadget* yaitu untuk mengenalkan teknologi, kemudian agar anak dapat belajar lagu-lagu anak, dan binatang. Subjek F sering membuka aplikasi youtube, tetapi ia menontonnya yang sudah di download oleh orang tuanya. Subjek F biasanya bermain *gadget* sehari 1 kali kalau ia sedang kepingin bermain *gadget*.

g. Subjek VII

Nama panggilan : G
 Umur : 5 tahun 6 bulan
 Jenis kelamin : Laki-laki

Ketika subjek G berumur 5 tahun ia sudah mulai mengenal *gadget*, jenis *gadget* yang digunakan oleh subjek G yaitu smartphone yang merupakan milik ibunya. Orang tua memberikan *gadget* pada anak yaitu karena tidak sengaja dan untuk membuat anak tidak rewel dirumah ketika orang tuanya bekerja. Subjek G sering membuka aplikasi game dan youtube, tetapi sekarang subjek G lebih suka ke game. Subjek G bermain *gadget* kalau libur sekolah dan bermain *gadget* terkadang lebih dari 1 jam.

h. Subjek VIII

Nama panggilan : H
 Umur : 5 tahun 6 bulan
 Jenis kelamin : Laki-laki

Ketika subjek H berumur 3 tahun ia sudah mulai mengenal *gadget*, jenis *gadget* yang digunakan oleh subjek H yaitu smartphone yang merupakan

milik orang tuanya. Orang tua subjek H merupakan seorang guru yang mengajar di sekolah menengah atas, orang tua subjek J memberikan *gadget* pada anak yaitu karena permintaan anak sendiri bukan permintaan dari orang tua, jika difikir-fikir *gadget* itu sesuai dengan target misalnya tontonan, jadi tergantung tontonannya agar mereka pandangannya lebih luas, proses pembelajaran lebih menarik, dan agar anaknya engga terlalu sering main di luar. Subjek H sering membuka aplikasi youtube dan game tetapi sekarang subjek H lebih suka ke game. Subjek H bermain *gadget* dalam sehari yaitu 1 kali dengan dibatasi 2 jam.

i. Subjek IX

Nama panggilan : I
 Umur : 6 tahun
 Jenis kelamin : Perempuan

Ketika subjek I berumur 4 tahun ia sudah mulai mengenal *gadget*, jenis *gadget* yang digunakan oleh subjek I yaitu smartphone yang merupakan milik ayahnya. Orang tua memberikan *gadget* pada anak yaitu agar anak tidak rewel ketika orang tua melakukan pekerjaan rumah. Subjek I sering membuka aplikasi youtube, subjek I biasanya menonton video kreatif seperti video melipat baju. Subjek I bermain *gadget* dalam sehari yaitu 1 kali dengan durasi 5 menit.

j. Subjek X

Nama panggilan : J
 Umur : 5 tahun
 Jenis kelamin : Laki-laki

Ketika subjek J berumur 3 tahun ia sudah mulai mengenal *gadget*, saat subjek J berumur 3 tahun subjek J belum bisa mengaplikasikan *gadget*, kalau sekarang sudah bisa mengaplikasikannya. Jenis *gadget* yang digunakan subjek J yaitu smartphone yang merupakan milik subjek J yang diberikan oleh orang tuanya. Orang tua subjek J merupakan seorang guru sekolah dasar, orang tua subjek J memberikan *gadget* yaitu agar anak tidak kurang update, kemudian untuk mengenalkan teknologi kepada anak,

contohnya orang tua subjek J mendownload aplikasi google meet karena orang tua subjek J merasakan manfaatnya. Aplikasi yang sering digunakan yaitu youtube dan subjek J biasanya dalam 1 hari bermain *gadget* lebih dari 3 jam, tetapi tidak berterusan misalnya seperempat jam seperempat jam.

C. Pembahasan

1. Peran Orang Tua Dalam Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini di Desa Klampok RW 13 Kecamatan Purwareja Klampok Kabupaten Banjarnegara

Orang tua berperan penting dalam menetapkan batasan waktu atau arahan bagi anak-anak dalam menggunakan *gadget*, khususnya pada anak usia dini. Anak usia dini harus diawasi dan didampingi agar tidak membuka aplikasi yang dapat membahayakan perkembangannya. Marpaung menegaskan, penggunaan *gadget* mempunyai kelebihan dan kekurangan, kecerdasan anak-anak, imajinasi, membaca, dan berhitung, adalah contoh dari dampak positif. Namun, anak yang terus menerus menggunakan *gadget* akan merasakan dampak negatifnya, mereka akan mengahbiskan lebih banyak waktu menatap layar dibandingkan belajar atau berinteraksi dengan lingkungan sekitar, sehingga berujung pada ketergantungan game, internet atau bahkan konten pornografi.⁶¹

Agar anak tumbuh menjadi dewasa yang mampu sukses di masa depan, orang tua memegang peranan penting dalam pendidikannya. Selain itu, orang tua bertanggung jawab atas tumbuh kembang anaknya di rumah. Menurut Afni dan Jumahir, orang tua berperan penting dalam kemampuan belajar anaknya. Kualitas tumbuh kembangan anak saat ini dipengaruhi oleh faktor teknologi, diantaranya adalah *gadget* yang perkembangannya semakin pesat dan dapat memberikan manfaat bagi pendidikan anak karena menarik untuk digunakan. Anak-anak menganggap *gadget* menarik karena suara dan gambarnya, sehingga mereka tidak cepat bosan.

⁶¹ Olivia Inge Pradika, Maria Veronika Roesmaningsih. 2022. *Peran Orang Tua Dalam Mendampingi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Kampung Babatan Kecamatan Wiyung Kota Surabaya*. Jurnal Mahasiswa Pendidikan Luar Sekolah. Vol. 11, No. 2. Hlm 2

Sekarang banyak anak usia dini yang sudah menggunakan *gadget* dengan aplikasi yang dirancang khusus untuk anak usia dini seperti youtube kids atau youtube biasa dan aplikasi lain yang dianggap sangat mendidik. Seringnya penggunaan *gadget* oleh anak-anak saat ini dapat menyebabkan dampak positif dan dampak negatif, meski terdapat keuntungan bagi anak dalam menggunakan *gadget*. Namun, orang tua tetap mempunyai peran untuk memastikan durasi penggunaan *gadget* yang tepat bagi anak dan manfaat *gadget* tersebut tidak sebanding dengan potensi risikonya terhadap tumbuh kembang anak. Dampak positif dari penggunaan *gadget* pada anak usia dini misalnya menumbuhkan kreativitas dengan melihat gambar di youtube, permainan edukatif untuk merangsang otak anak, dan pola permainan yang sesuai dengan usia anak, dan beradaptasi dengan zaman. Kemudian penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengakibatkan dampak negatif untuk perkembangan sosial dan emosional anak.⁶²

Dalam penelitian yang telah peneliti lakukan di desa klampok kabupaten banjarnegara, peneliti tertarik untuk mempelajari bagaimana peran orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini di desa klampok, untuk itu peneliti sudah melakukan wawancara dan observasi dengan 10 orang tua yang memiliki anak yang berusia 4 sampai 6 tahun. Adapun hasil penelitian diperoleh peneliti sebagai berikut:

a. Memberikan batasan waktu penggunaan *gadget*

Anak pasti memiliki batasan waktu yang ditentukan oleh orang tuanya saat menggunakan *gadget*, orang tua memperbolehkan anak untuk menggunakan *gadget* ketika orang tua melakukan pekerjaan rumah (disambi). Apabila anak dikasih *gadget* oleh orang tuanya, anak akan diam dan tidak rusuh ketika orang tua menyelesaikan pekerjaan rumahnya, namun orang tua harus memberi batasan waktu dan mengontrol apa yang dilihat oleh anak ketika anak menggunakan *gadget*.

⁶² Olivia Inge Pradika, Maria Veronika Roesmaningsih. 2022. *Peran Orang Tua Dalam Mendampingi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Kampung Babatan Kecamatan Wiyung Kota Surabaya*. Jurnal Mahasiswa Pendidikan Luar Sekolah. Vol. 11, No. 2. Hlm 5

Jika apa yang dilihat oleh anak video yang belum seusianya, maka orang tua wajib memberikan nasihat untuk anaknya bahwa video yang ditonton belum boleh dilihat.

Terkait dengan orang tua memberikan batasan waktu penggunaan *gadget* pada anak, menurut hasil wawancara dengan ibu dari subjek A mengatakan bahwa:

“Saya selalu memberikan batasan waktu pada anak saya, dalam sehari anak saya bolehkan paling lama setengah jam itu juga disambi mba, kalau malam paling 15 menit.”⁶³

Subjek A selalu di dampingi oleh ibunya saat bermain *gadget*, pertanyaan dari ibu subjek A saat diwawancarai:

“Ketika anak bermain *gadget* selalu saya dampingin mba, bentuk pendampingannya kalau anak bermain *gadget*, kadang saya di dekatnya sambil nonton televisi atau saya sambil ngapain gitu, tapi kalau lagi disambi misalnya memasak atau mencuci saya sambil mendengarkan terus kadang saya tanya lagi melihat apa gitu mba.”

Selanjutnya menurut hasil wawancara dengan ibu subjek B mengatakan bahwa cara membatasi penggunaan *gadget* oleh anak yaitu dengan melihat jam jika sudah 1 jam maka berhenti bermain *gadget*, tetapi jika anaknya masih ngambek bertambah 1 jam. Pertanyaan dari ibu subjek B, sebagai berikut:

“selalu membatasi waktu dalam bermain *gadget*, caranya dengan melihat jam kalau sudah 1 jam ya sudah berhenti bermain *gadgetnya* saya minta, tetapi kalau masih ngambek tambah 1 jam lagi.”⁶⁴

Ada pendampingan pada saat subjek B bermain *gadget*, pertanyaan dari ibu subjek B saat diwawancarai:

“Ketika anak bermain *gadget* ada pendampingan mba, bentuk pendampingannya kalau saya lagi santai saya disampingnya, tapi kalau lagi sibuk didapur kadang saya kontrol lagi nonton apa terus sudah berapa lama kalau sudah lama saya minta *gadgetnya* gitu mba”

⁶³ Wawancara dengan ibu dari subjek A pada tanggal 24 Juli 2023 pukul 16.52

⁶⁴ Wawancara dengan ibu dari subjek B pada tanggal 24 Juli 2023 pukul 17.03

Selanjutnya hasil wawancara ibu dari subjek H menyatakan bahwa orang tua membatasi anak menggunakan *gadget* 2 jam. Pertanyaan dari ibu subjek H, sebagai berikut:

“Anak saya kalau bermain *gadget* itu 1 kali, kalau jam saya batasi 2 jam bermain *gadget*, kalau sudah 2 jam stop hp nya saya minta terus diganti main yang lain mobil-mobil atau sepedaan, kalau malam paling sehabis maghrib itu juga main sebentar sampai sholat isya sudah stop hpnya ditaruh.”⁶⁵

Ada pendampingan pada saat subjek H bermain *gadget*, bentuk pendampingan subjek H memberi pengawasan, memberi nasehat jika anak menonton apa yang belum boleh dilihat dan pengontrolan apa yang dilihat oleh anak, pertanyaan dari ibu subjek H saat diwawancarai:

“Ada pendampingan saat anak bermain *gadget*, kalau bentuk pendampingannya memberi pengawasan kepada anak, memberi nasehat jika anak menonton apa yang belum boleh dilihat, kemudian pengontrolan apa yang dilihat oleh anak gitu mba.”

Menurut hasil dari wawancara ibu dari subjek E menyatakan bahwa subjek E bermain *gadget* setiap hari kalau tidak main diluar tetapi dibatasi oleh orang tuanya. Pertanyaan dari ibu subjek E saat diwawancarai, sebagai berikut:

“Kadang-kadang bermain *gadget* mba tetapi kalau tidak main di luar, tapi dibatasi sama saya kalau sehabis maghrib sudah engga boleh pegang hp gitu mba.”⁶⁶

Ada pendampingan cuma engga terlalu sering pada saat subjek E bermain *gadget*, pertanyaan dari ibu subjek E saat diwawancarai:

“Ada pendampingan cuma ngga selalu didampingi karena saya juga sambil mengurus adiknya mba, bentuk pendampingannya kalau semisal anaknya menonton yang tidak sesuai saya hentikan saya ambil hpnya.”

Dari hasil wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa meskipun orang tua secara tegas tidak melarang anaknya untuk bermain dengan *gadget*, tetapi mereka memberikan batasan untuk membantu mereka terbiasa

⁶⁵ Wawancara dengan ibu dari subjek H pada tanggal 29 Juli 2023 pukul 11.54

⁶⁶ Wawancara dengan ibu dari subjek E pada tanggal 25 Juli 2023 pukul 16.49

untuk tidak sering bermain dengan *gadget*, yang dapat mengakibatkan mereka menjadi ketergantungan terhadap *gadget*. Meski masih tetap berhubungan dengan teman-temannya, anak yang terlalu banyak menghabiskan waktunya dengan *gadget* atau aktivitas lain juga cenderung lamban dalam bersosialisasi. Penting bagi orang tua untuk membatasi penggunaan *gadget* pada anak karena terlalu banyak waktu yang dihabiskan di depan layar dapat menghambat perkembangan kognitif, fisik, dan sosial anak. Orang tua dapat mendampingi anak-anaknya dalam melakukan aktivitas fisik yang lebih bermanfaat dan berinteraksi dengan lingkungan dengan membatasi jumlah waktu yang mereka habiskan untuk *gadget*.⁶⁷

b. Selektif dalam memilih aplikasi

Saat memilih aplikasi untuk anak-anak, orang tua harus memilih terutama dalam hal permainan atau hiburan. Saat ini youtube merekomendasikan youtube kids yang dikenal sebagai youtube untuk anak-anak yang secara eksklusif menampilkan video anak-anak. Selain itu, orang tua dapat memilih aplikasi permainan yang bermanfaat, seperti game mencocokkan warna, bentuk, game berhitung atau aplikasi yang mendidik dan banyak hal lainnya.

Menurut hasil wawancara kebanyakan anak bermain *gadget* untuk melihat youtube dan bermain game, ada beberapa orang tua yang memilih aplikasi youtube kids dan ada juga beberapa orang tua yang memilih aplikasi umum. Seperti halnya dengan ibu dari subjek D ia memakai aplikasi umum, pertanyaan dari ibu subjek D saat diwawancarai, sebagai berikut:

“Kalau saya memilih aplikasi youtube umum mba sama game untuk anak-anak, kalau youtube dia sukanya nonton upin-ipin, doraemon kartun-kartun gitu mba.”⁶⁸

⁶⁷ Muhammad Januar Isdiyanto, Ani Maftuhah Januari-Juni, *Peran Orang Tua Dalam Mendampingi Penggunaan Gadget Di RA Masyithoh XV Pangenjututengah*. Jurnal Kajian Perkembangan Anak Dan Manajemen Pendidikan Usia Dini, Vol 6 No 1

⁶⁸ Wawancara dengan ibu dari subjek D pada tanggal 25 Juli 2023 pukul 16.49

Subjek D sering didampingi oleh ibunya ketika subjek D bermain *gadget*, pertanyaan dari ibu subjek D saat diwawancarai:

“Sering saya dampingi mba, kalau saya lagi santai saya kadang disampingnya sambil menonton tv atau sambil ngapain gitu, tapi kalau saya lagi di dapur kadang beberapa menit sekali saya kontrol anaknya melihat video apa gitu kalau tidak dikontrol takutnya salah melihat video yang belum waktunya ditonton si mba.”

Selanjutnya hasil wawancara dengan ibu subjek I mengatakan bahwa ia memilih aplikasi youtube kids karena di youtube kids ada pemilihan usia. Pertanyaan dari ibu subjek I saat diwawancara, sebagai berikut:

“Kalau saya memilih aplikasi youtube kids mba karena di dalamnya ada pemilihan usia gitu, anak saya kalau nonton youtube itu nontonnya video kreatif mba misalnya kaya video melipat baju, kalau sudah nonton dia langsung praktek melipat baju gitu mba.”⁶⁹

Subjek I tidak selalu didampingi, jika orang tuanya sedang santai orang tuanya disampingnya nemenin anaknya bermain *gadget*, pertanyaan dari ibu subjek I saat diwawancara:

“Kadang engga selalu saya dampingi mba, kalau saya lagi santai saya disampingnya nemenin gitu, anak saya kalau bermain *gadget* itu nontonnya video melipat baju gitu mba yang video kreatif-kreatif gitu, saya pakainya youtube kids jadi engga selalu saya dampingi karena di youtube kids itu kan menampilkan video untuk anak-anak tidak ada konten dewasa jadi engga selalu saya dampingi.”

Dari uraian atas, dapat disimpulkan bahwa ada banyak aplikasi bermanfaat yang ada di *gadget* yang dapat di download dan menumbuhkan pemahaman sambil membawa kegembiraan untuk anak-anak. Bukan hanya game yang menguras tenaga anak, tetapi juga game kekerasan yang kemudian dia coba pada teman-temannya tanpa menyadarinya. Oleh sebab itu, orang tua harus mengontrol anaknya saat menggunakan *gadget* dan selektif dalam memilih aplikasi untuk anak-anak. Anak-anak masa kini tidak perlu menunggu tayangan televisi swasta atau media lain untuk belajar

⁶⁹ Wawancara dengan ibu dari subjek I pada tanggal 29 Juli 2023 pukul 12.20

bahasa, berkat kemajuan *gadget*. Anak-anak dapat belajar bahasa asing kapanpun dan dimanapun dengan bantuan beberapa aplikasi yang dapat diunduh ke dalam *gadget*, ini tentu bermanfaat bagi mereka. Orang tua menyediakan atau memilihkan apa saja aplikasi atau game di dalam *gadget* yang bisa dan boleh digunakan oleh anak. Seperti dengan menyediakan sebuah aplikasi yang selain bisa sebagai media bermain tetapi juga bisa menambah pemahaman bagi anak contohnya aplikasi belajar TK, game mewarnai, menghitung.⁷⁰

c. Ajari anak untuk menggunakan *gadget* secara tanggung jawab

Orang tua bertanggung jawab memanfaatkan *gadget* untuk mengajarkan tanggung jawab kepada anak-anak mereka, dengan fokus pada batasan waktu yang ditetapkan orang tua. Agar anak-anak dapat menjaga disiplin dan memahami aturan yang ditetapkan orang tua dalam penggunaan *gadget*, mereka harus bertanggung jawab. Contoh tanggung jawab yang diberikan orang tua kepada anak, berdasarkan percakapan dengan ibu subjek G mengatakan bahwa apabila anak mau mengerjakan tugas sekolah dan mengaji anak di perbolehkan menggunakan *gadget*, jika tidak mau mengerjakan tugas sekolah dan mengaji anak tidak boleh bermain *gadget*. Pertanyaan dari ibu subjek G saat diwawancarai sebagai berikut:

“Kalau saya ada perjanjian sama anak dulu mba, sebelum memakai *gadget* semisal jam 1 sampai jam 2 tetapi harus mengerjakan tugas sekolah dan mengaji dulu, kalau sudah mengerjakan tugas sekolah dan mengaji boleh bermain *gadget* gitu mba.”⁷¹

Ada pendampingan ketika subjek G bermain *gadget* tetapi tidak terlalu sering didampingi, bentuk pendampingan subjek G orang tua mengontrol apa yang dilihat oleh anaknya dan ada perjanjian sebelum memakai *gadget*, pertanyaan dari ibu subjek G saat diwawancarai:

⁷⁰ Indah Febriani, Lalu Sumardi. 2023. *Peran Orang Tua Dalam Mengurangi Dampak Negatif Pada Anak (Studi Di Desa Bangket Parak, Lombok Tengah)*. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan. Vol 8 No 1b

⁷¹ Wawancara dengan ibu dari subjek G pada tanggal 29 Juli 2023 pukul 11.36

“Ada pendampingan mba tetapi tidak terlalu sering di dampingin, paling sesekali saya kontrol anaknya melihat apa gitu mba kalau misal anak melihat sekiranya belum boleh dilihat saya ambil hpnya, kalau bentuk pendampingannya mengontrol apa yang dilihat.”

Hasil wawancara di atas menghasilkan kesimpulan bahwa tanggung jawab anak dalam menggunakan *gadget* sangatlah penting, seiring bertambahnya usia, mereka tidak akan menggunakannya secara sembarangan, jika anak seenaknya menggunakan *gadget* dia akan lupa mengerjakan tugas sekolah dan mengaji. Apabila orang tua disiplin kepada anak mengerjakan tugas sekolah dan mengaji sebelum menggunakan *gadget*, anak akan disiplin dalam memakai *gadget*. Orang tua yang belum mendidik anaknya untuk menggunakan *gadget* secara bertanggung jawab sebaiknya melakukan hal tersebut agar anaknya dapat menggunakan *gadget* dengan disiplin dan bijaksana.⁷²

d. Alasan orang tua mengizinkan anaknya menggunakan *gadget*

Alasan orang tua mengizinkan *gadget* kepada anak yaitu agar bisa disambi agar tidak rewel ketika orang tuanya bekerja dan untuk mengenalkan teknologi kepada anak. Ketika anak diberikan *gadget* oleh orang tuanya, anak akan diam dan anteng karena sudah menonton apa disukai. Berdasarkan temuan wawancara ibu dari subjek C menyatakan bahwa:

“Tujuan awalnya disambi mba biar ga lari-lari kan gatau bermain apa diluar jadi saya dikasih hp biar tidak rewel gitu mba.”⁷³

Ada pendampingan pada saat subjek C bermain *gadget*, pertanyaan dari ibu saat diwawancarai:

“Ada pendampingan pada saat anak saya bermain *gadget* mbaa, bentuk pendampingannya saya kontrol untuk menonton apa gitu mbaa.”

Selanjutnya hasil wawancara dengan ibu dari subjek F menyatakan bahwa:

⁷² Shella Tasya Hidayatuladkia, Mohammad Kanzunnudin, Sekar Dwi Ardiati. 2021. *Peran Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 11 Tahun*. Jurnal Penelitian Pendidikan, Vol 5 No 3

⁷³ Wawancara dngan ibu dari subjek C pada tanggal 24 Juli 2023 pukul 17.33

“Saya selaku orang tua saya memberikan *gadget* atau membiarkan anak bermain *gadget* supaya dapat mengenal teknologi, dan anak dapat belajar mengenal lagu-lagu binatang.”⁷⁴

Subjek F jarang didampingi oleh orang tuanya ketika subjek F bermain *gadget* karena video yang ditonton sudah di download oleh orang tuanya, pertanyaan dari ibu subjek F saat diwawancarai:

“Kalau saya kalau anak saya bermain hp jarang saya dampingin si mba, karena videonya sudah saya download terlebih dahulu jadi anaknya engga nonton yang lain karena sudah di download mba.”

Kemudian hasil wawancara dengan ibu dari subjek J mengatakan bahwa:

“Alasan saya memberikan *gadget* kepada anak agar anak tidak kurang update gitu mba istilahnya, sekarang kan sudah zamannya semua menggunakan *gadget* saya tidak melarang anak saya bermain hp karena sekarang kan harus mengenalkan teknologi kepada anak, contohnya saya ngasih google meet karena saya merasakan manfaatnya kan dia engga punya nomer telepon jadi saya kasih google meet tetapi pakainya email gitu, jadi google meetnya terhubung dengan email gitu mba. .”⁷⁵

Ada pendampingan pada saat subjek J bermain *gadget*, bentuk pendampingannya pada saat anak bermain *gadget* suaranya dikerasin jadi orang tua mengerti apa yang sedang dilihat oleh anak, jika anak menonton yang tidak baik akan diarahkan melihat yang anak anak saja, pertanyaan dari ibu subjek J saat diwawancarai:

“Ada pendampingan, bentuk pendampingannya misalnya suaranya dikerasin kalau anaknya bermain *gadget* yang tidak baik saya jadi tahu misalnya anaknya menonton joded dangdut terus saya nasehatin saya arahkan untuk melihat yang anak anak saja gitu mba.”

Menurut hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak menggunakan *gadget* dengan kategori rendah dan sedang. Empat responden bermain teknologi dengan intensitas 2-3 kali per hari, empat responden lainnya bermain dengan intensitas maksimal 1-2 kali per hari,

⁷⁴ Wawancara dengan ibu dari subjek F pada tanggal 25 Juli 2023 pukul 17.25

⁷⁵ Wawancara dengan ibu dari subjek J pada tanggal 29 Juli 2023 pukul 14.41

dan 2 anak responden bermain dengan intensitas maksimal lebih dari tiga kali per hari.⁷⁶

American Academy of Pediatric menyatakan bahwa anak usia dini tidak boleh menghabiskan lebih dari 1 sampai 2 jam sehari menggunakan media berbasis layar. Orang-orang yang memiliki *gadget* sebenarnya digunakan untuk bekerja, bisnis, pendidikan, dan tujuan lainnya. Namun, *gadget* tidak hanya beredar dikalangan mereka yang membutuhkannya, anak usia dini juga ikut menggunakannya. Yang lebih aneh lagi, anak usia dini yang dianggap tidak layak menggunakan *gadget* pun tidak kurang mengenal *gadget* tersebut. Anak-anak harus aktif dan kreatif meningkatkan kemampuan fisik dan motoriknya, namun mereka lebih sering bermain *gadget* karena lebih menyenangkan. Anak-anak mengalami gangguan penglihatan atau kelelahan jika terlalu banyak menghabiskan waktu di depan *gadget* dalam pencahayaan redup.⁷⁷

2. Bentuk Pendampingan Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini

Saat anak sedang bermain *gadget* memang perlu ada pendampingan dari orang tua atau keluarga, pendampingan adalah salah satu cara keterlibatan dalam penggunaan *gadget* oleh anak adalah dengan pendampingan. Mengenai pendampingan orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia dini, Fahrurrozi dan Sutrisno menyatakan bahwa anak-anak masa kini sudah mahir menggunakan *gadget* untuk bermain game, menonton film, dan hiburan lainnya, dan bahkan anak-anak yang menggunakan *gadget* merasa lebih pintar dibandingkan dengan orang tuanya, namun dikhawatirkan jika tidak diawasi dan pendampingan oleh orang tuanya akan berdampak buruk dan mengganggu perkembangan

⁷⁶ Hasil observasi di desa Klampok kecamatan Purwareja Klampok Kabupaten Banjarnegara

⁷⁷ Fajar Sri Tanjung dkk. 2017. "Intensitas penggunaan gadget pada anak prasekolah yang kelebihan berat badan di Yogyakarta" *BKM journal of community medicine and public health*. Vol. 33 No. 12. hlm. 604

psikologis dan sosial anak, yaitu menjadi kurang berkonsentrasi dalam belajar, kurang tidur, tidak bersosialisasi dengan teman, kecanduan untuk bermain game, dan bahkan lebih cenderung melakukan hal-hal yang secara moral tidak sesuai dengan usia mereka dibandingkan yang mereka lihat di *gadget*.

Dari sudut pandang pendidikan, penggunaan *gadget* oleh anak-anak dapat dipandang positif karena mereka memiliki berbagai pengetahuan yang berkaitan dengan pembelajaran, seperti kemampuan memberi contoh mengenal warna, mengenal angka, cara menggosok gigi yang benar, cara membuat kerajinan tangan, cara menggambar berbagai ilmu pengetahuan yang disediakan dalam *gadget* yang dapat membantu anak-anak belajar lebih banyak, meski demikian anak-anak tetap perlu diawasi, dibimbing, dan bahkan dilibatkan dalam proses penggunaan *gadget* yang terhubung dengan aplikasi tertentu yang tidak boleh dilihat oleh anak-anak. Yazion, Rofiqah dan Ramdai berpendapat bahwa pendampingan dari orang tua sangat dibutuhkan dalam mengurangi dampak pengaruh negatif penggunaan *gadget*. Selain melihat anaknya bermain dengan *gadget*, orang tua bersiap untuk mengasuh membimbing anaknya dalam menjalani kegiatan pendidikan. Orang tua membiarkan anak mereka bermain dengan *gadget* mereka sendiri karena orang tua merasa bahwa memiliki *gadget* akan membantu, dan orang tua juga mengontrol tontonan anak-anak untuk menjadikannya lebih sebagai permainan edukatif, misalnya tidak rewel pada ibunya atau dijadikan alat untuk anak diam di rumah.⁷⁸

Pendampingan adalah aktivitas orang dewasa atau kelompok yang mengawasi atau menemani anak saat mereka bermain dengan *gadget* agar mereka dapat menggunakannya dengan bijak. Keluarga atau orang tua mempunyai pendampingan yang berbeda-beda sesuai dengan penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Adapun pendampingan dari orang tua di RW 13 Kecamatan Purwareja Klampok Kabupaten Banjarnegara:

⁷⁸ Lilis Karwati, dkk. 2020. *Pendampingan Orang Tua Pada Anak Pengguna Gadget Di Satuan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jurnal Ilmiah PTK PNF. Vol. 15 No. 1 Juni 2020. Hlm 34

a. Subjek A

Subjek A selalu di dampingi oleh ibunya saat bermain *gadget*, pertanyaan dari ibu subjek A saat diwawancarai:

“Ketika anak bermain *gadget* selalu saya dampingin mba, bentuk pendampingannya kalau anak bermain *gadget*, kadang saya di dekatnya sambil nonton televisi atau saya sambil ngapain gitu, tapi kalau lagi disambi misalnya memasak atau mencuci saya sambil mendengarkan terus kadang saya tanya lagi melihat apa gitu mba”⁷⁷

b. Subjek B

Ada pendampingan pada saat subjek B bermain *gadget*, pertanyaan dari ibu subjek B saat diwawancarai:

“Ketika anak bermain *gadget* ada pendampingan mba, bentuk pendampingannya kalau saya lagi santai saya didekatnya, tapi kalau lagi sibuk didapur kadang saya kontrol lagi nonton apa terus sudah berapa lama kalau sudah lama berhenti bermain *gadget* gitu”⁷⁸

c. Subjek C

Ada pendampingan pada saat subjek C bermain *gadget*, pertanyaan dari ibu saat diwawancarai:

“Ada pendampingan pada saat anak saya bermain *gadget* mbaa, bentuk pendampingannya saya awasi kadang juga saya kontrol bermain hp untuk menonton apa gitu mbaa.”⁷⁹

d. Subjek D

Subjek D sering didampingin oleh ibunya ketika subjek D bermain *gadget*, pertanyaan dari ibu subjek D saat diwawancarai:

“Sering saya dampingi mba, kalau saya lagi santai saya kadang disampingnya sambil menonton TV atau sambil ngapain gitu, tapi kalau saya lagi di dapur kadang beberapa menit sekali saya kontrol anaknya melihat video apa gitu kalau tidak dikontrol takutnya salah melihat video yang belum waktunya ditonton si mba.”⁸⁰

e. Subjek E

Ada pendampingan tetapi tidak sering didampingin pada saat subjek E bermain *gadget*, pertanyaan dari ibu subjek E saat diwawancarai:

⁷⁷ Wawancara dengan ibu dari subjek A pada tanggal 23 Agustus pukul 16.39

⁷⁸ Wawancara dengan ibu subjek B pada tanggal 23 Agustus pukul 16.48

⁷⁹ Wawancara dengan ibu subjek C pada tanggal 22 Agustus 2023 pukul 17.03

⁸⁰ Wawancara dengan ibu subjek D pada tanggal 22 Agustus 2023 pukul 16.39

“Ada pendampingan tetapi tidak selalu didampingi, bentuk pendampingannya kalau misal anaknya menonton yang tidak sesuai saya hentikan saya ambil hpnya.”⁸¹

f. Subjek F

Subjek F jarang didampingi oleh orang tuanya ketika subjek F bermain *gadget* karena video yang ditonton sudah di download oleh orang tuanya, pertanyaan dari ibu subjek F saat diwawancarai:

“Kalau saya kalau anak saya bermain hp jarang saya dampingin si mba, karena videonya sudah saya download terlebih dahulu jadi anaknya engga nonton yang lain karena sudah di download mba.”⁸²

g. Subjek G

Ada pendampingan ketika subjek G bermain *gadget* tetapi tidak terlalu sering di dampingin, bentuk pendampingan subjek G orang tua mengontrol apa yang dilihat oleh anaknya dan ada perjanjian sebelum memakai *gadget*, pertanyaan dari ibu subjek G saat diwawancarai:

“Ada pendampingan mba tetapi tidak terlalu sering di dampingin, paling sesekali saya kontrol anaknya melihat apa gitu mba kalau misal anak melihat seiranya belum boleh dilihat saya ambil hpnya, kalau bentuk pendampingannya mengontrol apa yang dilihat.”⁸³

h. Subjek H

Ada pendampingan pada saat subjek H bermain *gadget*, bentuk pendampingan subjek H memberi pengawasan, memberi nasehat jika anak menonton apa yang belum boleh dilihat dan pengontrolan apa yang dilihat oleh anak, pertanyaan dari ibu subjek H saat diwawancarai:

“Ada pendampingan saat anak bermain *gadget*, kalau bentuk pendampingannya memberi pengawasan kepada anak, memberi nasehat jika anak menonton apa yang belum boleh dilihat, kemudian pengontrolan apa yang dilihat oleh anak gitu mba.”⁸⁴

⁸¹ Wawancara dengan ibu subjek E pada tanggal 22 Agustus 2023 pukul 16.48

⁸² Wawancara dengan ibu subjek F pada tanggal 22 Agustus 2023 pukul 16.29

⁸³ Wawancara dengan ibu subjek G pada tanggal 20 Agustus 2023 pukul 09.00

⁸⁴ Wawancara dengan ibu subjek H pada tanggal 22 Agustus 2023 pukul 16.30

i. Subjek I

Subjek I tidak selalu didampingi, jika orang tuanya sedang santai orang tuanya disampingnya nemenin anaknya bermain *gadget*, pertanyaan dari ibu subjek I saat diwawancara:

“Kadang engga selalu saya dampingi mba, kalau saya lagi santai saya disampingnya nemenin gitu, anak saya kalau bermain *gadget* itu nontonnya video melipat baju gitu mba yang video kreatif-kreatif gitu, saya pakainya youtube kids jadi engga selalu saya dampingi karena di youtube kids itu kan menampilkan video untuk anak-anak tidak ada konten dewasa jadi engga selalu saya dampingi.”⁸⁵

j. Subjek J

Ada pendampingan pada saat subjek J bermain *gadget*, bentuk pendampingannya pada saat anak bermain *gadget* suaranya dikerasin jadi orang tua tahu apa yang sedang dilihat oleh anak, jika anak menonton yang tidak baik akan diarahkan melihat yang anak anak saja, pertanyaan dari ibu subjek J saat diwawancarai:

“Ada pendampingan, bentuk pendampingannya misalnya suaranya dikerasin kalau anaknya bermain *gadget* yang tidak baik saya jadi tahu misalnya anaknya menonton jogged dangdut terus saya nasehatin saya arahkan untuk melihat yang anak anak saja gitu mba.”⁸⁶

Rata-rata ketika anak bermain *gadget* selalu didampingi oleh orang tuanya dan ada pula yang tidak selalu didampingi sebab menonton youtube secara offline. Jika anak tidak didampingi oleh orang tua atau keluarga, maka anak bisa terpengaruh ke hal-hal negatif. Aplikasi game pendidikan dan film yang lebih menarik seara visual dirilis dengan tujuan meningkatkan perkembangan kognitif (pola pikir) anak-anak. Berkat media dan teknologi, anak-anak sekarang dapat belajar menulis, membaca, berhitung, dan kemampuan lainnya dengan cara yang lebih

⁸⁵ Wawancara dengan ibu subjek I pada tanggal 22 Agustus 2023 pukul 16.19

⁸⁶ Wawancara dengan ibu subjek J pada tanggal 29 Agustus 2023 pukul 18.14

menyenangkan. Namun, orang tua perlu mengawasi atau mendampingi mereka pada saat menggunakan *gadget*. Pendampingan yang diterapkan oleh orang tua merupakan salah satu aspek terpenting dari proses pengenalan agar anak dapat memahami dan menggunakan *gadget* dengan tepat.⁸⁷



⁸⁷ Novi Hidayati, dkk. 2023. *Pendampingan Orang Tua Dalam Membatasi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 7

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Peran yang dilakukan orang tua sangatlah penting, sehingga anak mendapatkan Pendidikan dari orang tua. Orang tua memainkan peran penting dalam menetapkan arahan atau batasan bagi anak usia dini dalam menggunakan *gadget*, terutama pada anak usia dini. Anak usia dini harus diawasi dan didampingi agar tidak membuka aplikasi-aplikasi yang dapat membahayakan perkembangan. Adapun peran orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini di Desa Klampok Kecamatan Purwareja Klampok Kabupaten Banjarnegara yaitu memberikan batasan waktu penggunaan *gadget*, selektif dalam memilih aplikasi, ajari anak untuk menggunakan *gadget* secara tanggung jawab, alasan orang tua mengizinkan anak menggunakan *gadget*, mendampingi atau mengawasi anak bermain *gadget*.

B. Saran

1. Bagi Orang Tua

- a. Anak adalah anugerah dari tuhan, maka sudah menjadi kewajiban sebagai orang tua untuk memberikan anak-anak pendidikan yang berkualitas.
- b. Karena anak-anak meniru apa yang mereka lihat, penting untuk berperilaku baik di sekitar mereka sehingga anak-anak dapat menangkap perilaku atau ungkapan positif.
- c. Anak usia dini disebut juga sebagai masa keemasan atau *golden age* yaitu masa terbaik dalam perkembangan manusia, maka penting untuk memberikan pengalaman dan rangsangan kepada anak untuk mendorong perkembangannya.
- d. Untuk mencegah dampak negatif, sebaiknya orang tua membatasi, mendampingi, atau mengawasi anak saat bermain dengan *gadget*.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan *gadget* pada anak usia dini awal sangat diharapkan, diharapkan peneliti selanjutnya dapat memprediksi dan memperbaiki segala keterbatasan dalam penelitian ini.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah. 2019. *Ilmu Pendidikan “Konsep, Teori dan Aplikasi*. Medan, Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia
- Abdul Kholil. *Kolaborasi Peran Serta Orang Tua Dan Guru Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Secara Daring*, dalam Jurnal Pendidikan Guru. Vol.2 No.1 Januari – Juni 2021
- Adeng Hudaya. 2018. Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik, dalam jurnal Research and Development Journal Of Education. Vol. 4 No. 2 April 2018 Hlm 89
- Adhi Kusumastuti & Ahmad Mustamil Khoiron. *Metode Penelitian Kualitatif*. (Semarang:Penerbit Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo (LPSP), 2019). hlm. 34
- Adhi Kusumastuti & Ahmad Mustamil Khoiron. *Metode Penelitian Kualitatif*. (Semarang:Penerbit Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo (LPSP), 2019). hlm. 80
- Afnilia Yulaihah. *Hubungan Perilaku Penggunaan Gadget dengan Tingkat Daya Lihat Anak Usia Prasekolah di TK ABA Tegalrrejo Yogyakarta*. Naskah Publikasi. (Yogyakarta: Universitas ‘Aisyiyah, 2018). Hlm.12
- Amrin Kamaria. 2021. *Implementasi Kebijakan Penataan Dan Mutasi Guru Pegawai Negeri Sipil Di Lingkungan Dinas Pendidikan Kabupaten Halmahera Utara*, dalam Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Vol. 7, No. 3 Juni. hlm. 87
- Arnild Augine Mekarisce. 2020. *Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Pada Penelitian Kualitatif Di Bidang Kesehatan Masyarakat*, Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat Vol. 12 Edisi 3, 2020
- Badrudin. 2019. *Implementasi Pasal 34 Ayat 1 UUD 1945 Di Provinsi Riau (Perspektif Maqashid Syari’ah Tentang Nafkah Dan Hadhanah)*. Jurnal Huum Islam. Vol. XIX, No. 1 Juni 2019. Hlm. 120, 123
- Christiana Hari Soetjiningsih. *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai Dengan Kanak-Kanak Terakhir*. (Jakarta: Kencana, 2014)
- Dhea Amanda Putri, *Pengaruh Lama Penggunaan Gagdet Terhadap Pencapaian Perkembangan Sosial Anak Prasekolah Di TK Dan Paud Jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun*, Skripsi, (Program Studi Keperawatan Stikes Bhakti Husada Mulia Madiun) 2019.

- Dina Novita, dkk. 2016. *Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Perkembangan Anak Usia Dini Di Desa Air Pinang Kecamatan Simeulue Timur*, Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kewarganegaraan. Vol. 1, No. 1. Hlm 22-23
- Ditha Prasanti. 2018. *Penggunaan Media Komunikasi Bagi Remaja Perempuan Dalam Pencarian Informasi Kesehatan*, Jurnal Lontar Vol. 6 No. 1 Januari-Juni 2018. Hlm. 16
- Eko Murdiyanto. *Penelitian Kualitatif (Teori dan Aplikasi disertai contoh proposal)*, Yogyakarta: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat 2020
- Fajar Sri Tanjung dkk. 2017. "Intensitas penggunaan *gadget* pada anak prasekolah yang kelebihan berat badan di Yogyakarta" *BKM journal of community medicine and public health*. Vol. 33 No. 12. hlm. 604
- Fauzi. 2021. *Menguatkan Peran Keluarga Dalam Ekosistem Pendidikan. Purwokerto: STAIN*
- Felisitas Ndeot dkk. 2022. *Analisis Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Dini. Jurnal Lonto Leok*. Vol. 4 No. 2
- Halimatu Zuhra, Nani Husnaini, Khaerani Saputri Imran, *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 2-3 tahun Di Dusun Oi Saja Kabupaten Bima Nusa Tenggara Barat*, Jurnal Pendidikan Islam Anka Usia Dini, Vol 3 No 2, 2022. Hlm 2
- H.E. Mulyasa. *Manajemen PAUD*. (Bandung: PT Remaja Yosdakarya, 2012). Hlm. 16-20
- H Zuchri Abdussamad. *Metode Penelitian Kualitatif*. (CV. syakir Media Press, 2021). Hlm. 143
- Indah Febriani, Lalu Sumardi. 2023. *Peran orang tua dalam mengurangi dampak negatif gadget pada anak (Studi di desa Bangket Parak, Lombok Tengah)*. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan. Vol. 8, No. 1b
- Ismail Nasution, Dahmul, Fitriani Nasution. 2022. Pengaruh Handphone Terhadap Aktivitas Anak Usia 5-12 Tahun Di Kecamatan Panai Tengah, Khususnya Di Desa Selat Beting, Desa Sei Pelancang, Dan Desa Sei Rakyat Kecamatan Panai Tengah. Dalam *Journal Ability: Journal of Education and Social Analysis*. Vol 3 No 4 Hlm 85-86
- Ismail Nasution, Dahmul, Fitriani Nasution. 2022. Pengaruh Handphone Terhadap Aktivitas Anak Usia 5-12 Tahun Di Kecamatan Panai Tengah, Khususnya

Di Desa Selat Beting, Desa Sei Pelancang, Dan Desa Sei Rakyat Kecamatan Panai Tengah. Dalam *Journal Ability: Journal of Education and Social Analysis*. Vol 3 No 4 Hlm 88

Khofifa, Widyastuti. 2023. Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Nomophobia Pada Anak Sekolah Dasar. Dalam *jurnal Of Art, Humanity & Social Studies*. Vol. 3 No. 6

Lilis Karwati, dkk. 2020. *Pendampingan Orang Tua Pada Anak Pengguna Gadget Di Satuan Pendidikan Anak Usia Dini*. *Jurnal Ilmiah PTK PNF*. Vol. 15 No. 1 Juni 2020. Hlm 34

Lorentya Yulianti Kurnianingtyas, Mahendra Adhi Nugroho. 2012. *Implementasi Strategi Pembelajaran Kooperatif Teknik Jigsaw Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Pada Siswa Kelas X Akuntansi 3 SMK Negeri 7 Yogyakarta*, dalam *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. X, No. 1. Hlm 69

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

Marwany dkk. 2020. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. (Purwokerto Selatan: Penerbit Pusat Riset dan Penerbitan Wadas Kelir). Hlm. 6

Milana Abdillah Subarkah. 2019. *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak*. Vol. 15 No. 1 Maret 2019. Hlm. 127

Milana Abdillah Subarkah. 2019. *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak*. Vol. 15 No. 1 Maret 2019

Moh.Roqib dan Nurfuadi. 2020. *Kepribadian Guru Upaya mengembangkan Kepriadian Guru Yang Sehat Di Masa Depan*. (Yogyakarta: CV, Cinta Buku). Hlm. 56-58

Mona Ratuliu, *Digital Parentthink*, (Jakarta: PT Mizan Publika, 2018). Hlm. 30-39

Muhammad Januar Isdiyantoro, Ani Maftuhah. Januari-Juni. *Peran orang tua dalam mendampingi penggunaan gadget di RA Masyithoh XV Pangenjuritengah*. *Jurnal Kajian Perkembangan Anak dan Manajemen Pendidikan Usia Dini*. Vol. 6, No. 1

Muliana Khaironi. 2018. *Perkembangan Anak Usia Dini*. *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University*. Vol. 3 No. 1 juni 2018. Hlm. 2-10

- Mulyasa. *Manajemen PAUD*. (Bandung: PT Remaja Yosdakarya, 2012). Hlm. 16-20
- Muzdhalifah, Muhammad Majdi, Hj. Rahimah. 2021. Manfaat Media Televisi Sebagai Sarana Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. Dalam Jurnal Waniamney: Journal of Islamic Education. Vol. 2 No. 1 Hlm. 24-25
- Nanang Sahriana. 2019. *Pentingnya Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*. Jurnal Smart PAUD. Vol. 2, No. 1, Januari 2019. Hlm. 62
- Novan Ardy Wiyani. 2015. *Manajemen PAUD Bermutu: Konsep Dan Praktik MMT Di KB, TK/RA*. (Yogyakarta: Penerbit Gava Media). Hlm. 21-22
- Novi Hidayati dkk. 2023. *Pendampingan orang tua dalam membatasi penggunaan gadget pada anak usia dini*. Jurnal obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol. 7
- Ns. Fitra Mayenti. 2018. *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di Paud Dan TK Taruna Islam Pekanbaru*, dalam jurnal Photon. Vol. 9. No. 1, Oktober
- Nurlinda Hardianti, *Analisis Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak SDN 11 Sepit*, Skripsi, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Hamzanwadi, 2018
- Nur Sri Rahayu, Elan, Sima Mulyadi, *Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*, Jurnal PAUD Agapedia, Vol 5 No 2, Desember 2021, hlm. 202
- Nurul Novitasari. 2019. *Strategi Pendampingan Orang Tua Terhadap Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak*. Jurnal Of Early Childhood Islamic Education. Vol. 3 No. 2. Hlm. 171-172
- Olivia Inge Pradika, Maria Veronika Roesmaningsih. 2022. *Peran Orang Tua Dalam Mendampingi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Kampung Babatan Kecamatan Wiyung Kota Surabaya*. Jurnal Mahasiswa Pendidikan Luar Sekolah. Vol. 11, No. 2. Hlm 2
- Olivia Inge Pradika, Maria Veronika Roesmaningsih. 2022. *Peran Orang Tua Dalam Mendampingi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Kampung Babatan Kecamatan Wiyung Kota Surabaya*. Jurnal Mahasiswa Pendidikan Luar Sekolah. Vol. 11, No. 2. Hlm 5
- Primi Enggare Nammellen Ganesthy. 2020. *Eamo Story Book: Edukasi Akhlak Dan Moral Untuk Anak Pra Sekolah*, dalam Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini. Vol. 7, No. 2, Oktober

- Puji Asmaul Chusna. 2017. *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*, dalam Jurnal Dinamika Penelitian. Vol. 17, No.2.
- Rahmadi. *Pengantar Metodologi Penelitian*. (Banjarmasin: Antasari Press, 2011). Hlm. 85
- Saputri Saputri, A. D., & Pambudi, D. A. *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Intraksi Sosial Anak Usia Dini* 2018.
- Shella Tasya Hidayatuladkia dkk. *Peran Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 11 Tahun*, dalam jurnal penelitian dan pengembangan Pendidikan. Vol.5 No.3, 2021
- Shella Tasya Hidayatuladkia dkk. 2021. *Peran orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget anak usia 11 tahun*. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan. Vol. 5, No. 3
- Sirajuddin Saleh. *Analisis Data Kualitatif*. (Makassar: Pustaka Ramadhan, Bandung, 2017).
- Siti Fatimah dan Febilla Antika Nuraninda. 2021. *Peranan Orang Tua Dalam Pembentukan Karakter Remaja Generasi 4.0*, Jurnal Basicedu. Vol. 5. No. 5
- Siti Maimunawati dan Muhammad Alif. *Peran Guru, Orang Tua, Metode dan Media Pembelajaran: Strategi KBM di Masa Pandemi Covid-19*, Banten, 3M Media Karya Serang 2020. Hlm 28
- Sudarwan Danim. *Menjadi Penelitian Kualitatif Ancangan Metodologi, presentasi, dan publikasi hasil penelitian untuk mahasiswa dan peneliti pemula bidang ilmu-ilmu sosial, Pendidikan, dan humaniora*. (Bandung: CV Pustaka Setia 2022)
- Teguh Mulyanto Yatman, dkk. 2018. *Perkembangan, Produksi, Dan Enkulturasikan Pengeramikan Di Sanggar Mustika Klampok Kabupaten Banjarnegara*. Eduats: Jurnal of Arts Education.
- Umar Sidiq, Moh. Miftakhul Choiri. *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan*. (Ponorogo: CV. Nata Karya, 2019). Hlm. 43-44
- Wahidin. 2019. *Peran Orang Tua Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Pada Anak Sekolah Dasar*, Jurnal Pancar. Vol. 3 No. 1 April 2019. Hlm 234-235

Yuli Salis Hijriyani dan Ria Astuti. 2020. *Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini Pada Era Revolusi Industri 4.0*. Vol. 8 No. 1 Januari-Juni 2020. Hlm. 18-19

Yuliani Nurani Sujiono. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Penerbit Permata Puri Media, 2009). Hlm 6

Yuni Hardianti, Tina Shinta Parulian, Ferdinan Sihombing, *Peran Orang Tua Dalam Mengawasi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Sekolah Selama Pandemi Covid-19*, Carolus Journal Of Nursing, Vol 4 No 1, 2021, hlm. 67.





LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Wawancara

Instrumen Pertanyaan:

PERAN ORANG TUA DALAM PENGGUNAAN *GADGET* PADA ANAK USIA DINI DI DESA KLAMPOK KABUPATEN BANJARNEGARA

Untuk Kepala Desa Klampok:

1. Bagaimana sejarah Desa Klampok ini pak? Bisa bapak jelaskan secara singkat saja pak?
2. Berapa jumlah RT dan RW di desa Klampok?
3. Berapa jumlah seluruh penduduk di desa Klampok?

Untuk orang tua:

1. Berapa usia anak sekarang?
2. Apakah anak sudah mengenal *gadget*? Di usia berapa anak mengenal *gadget*?
3. Seberapa sering anak bermain *gadget*?
4. Bagaimana cara membatasi waktu penggunaan *gadget*?
5. Apa tujuan awal atau alasan orang tua memperbolehkan anak menggunakan *gadget*?
6. Apa jenis *gadget* yang digunakan anak?
7. Apa aplikasi dari *gadget* yang sering dimainkan atau disukai anak?
8. Berapa kali anak menggunakan *gadget* dalam sehari?
9. Bagaimana respon anak apabila tidak diberikan *gadget*?
10. Apakah ada pendampingan pada anak saat bermain *gadget*? Bagaimana bentuk pendampingan orang tua dan keluarga terhadap penggunaan *gadget*?

Lampiran 2 Laporan Hasil Wawancara

Hasil Wawancara

Nama orang tua : Dena Susanti
Pekerjaan : Ibu rumah tangga
Waktu : Pukul 16.52 - selesai
Tanggal : Senin, 24 Juli 2023

1. Berapa usia anak sekarang?

Jawab: Usia anak saya sekarang 5 tahun 6 bulan.

2. Apakah anak sudah mengenal *gadget*? Di usia berapa anak mengenal *gadget*?

Jawab: Anak saya sudah mengenal *gadget*, di usia sekitar 4 tahun sudah mengenal *gadget*.

3. Seberapa sering anak bermain *gadget*?

Jawab: Anak saya tidak sering bermain *gadget* mba, kalau lagi sendiri bosan lihat televisi main hp, tetapi saya selalu menetapkan batasan waktu pada anak saya, dalam sehari anak saya bolehkan paling lama setengah jam itu juga disambi mba, kalau malam paling 15 menit.

4. Bagaimana cara membatasi waktu penggunaan *gadget*?

Jawab: Cara membatasinya diajak main keluar bersama teman-temannya, kalau engga diajak nonton tv, terus main ke rumah saudaranya gitu mba.

5. Apa tujuan awal atau alasan orang tua memperbolehkan anak menggunakan *gadget*?

Jawab: Tujuan saya memperbolehkan anak menggunakan *gadget* biar lebih mengerti yang engga ada disekitar kita kan di hp semua ada.

6. Apa jenis *gadget* yang digunakan anak?

Jawab: Jenis *gadget* yang digunakan anak biasanya hp mba, hpnya saya.

7. Apa aplikasi dari *gadget* yang sering dimainkan atau disukai anak?

Jawab: Aplikasi yang sering di buka biasanya youtube, kan di youtube banyak tuh video-videonya jadi litanya di youtube kaya nyanyi-nyanyi, hewan, kartun.

8. Berapa kali anak menggunakan *gadget* dalam sehari?

Jawab: Anak saya bermain *gadget* dalam sehari kadang 2 kali mba, kadang siang kadang malam gitu.

9. Bagaimana respon anak apabila tidak diberikan *gadget*?

Jawab: Responnya kadang marah, kadang juga menangis mau melihat lagu-lagu engga boleh sama saya jadinya nangis mba.

10. Apakah ada pendampingan pada anak saat bermain *gadget*? Bagaimana bentuk pendampingan orang tua dan keluarga terhadap penggunaan *gadget*?

Jawab: Ketika anak bermain *gadget* selalu saya dampingi mba, bentuk pendampingannya kalau anak bermain *gadget*, kadang saya di dekatnya sambil nonton televisi atau saya sambil ngapain gitu, tapi kalau lagi disambi misalnya memasak atau mencuci baju saya sambil mendengarkan terus kadang saya tanya lagi liat apa gitu mba.



Lampiran 3 Hasil Wawancara

Hasil Wawancara

Nama orang tua : Kamirah
Pekerjaan : Ibu rumah tangga
Waktu : Pukul 17.03 - selesai
Tanggal : Senin, 24 juli 2023

1. Berapa usia anak sekarang?

Jawab: Sekarang usianya 5 setengah tahun.

2. Apakah anak sudah mengenal *gadget*? Di usia berapa anak mengenal *gadget*?

Jawab: Sekarang sudah mengenal *gadget*, dulu mengenal *gadget* diusia kurang lebih 4 tahun mba.

3. Seberapa sering anak bermain *gadget*?

Jawab: Anak saya tidak sering bermain *gadget*, lebih sering bermain diluar bersama temannya, bersama adiknya, terus kerumah saudaranya, kalau lagi bosan main hp tetapi tidak sering bermain *gadget*.

4. Bagaimana cara membatasi waktu penggunaan *gadget*?

Jawab: Selalu membatasi waktu dalam bermain *gadget*, cara dengan melihat jam kalau sudah 1 jam ya sudah berhenti bermain *gadgetnya* saya minta, tetapi kalau masih ngambek tambah 1 jam lagi.

5. Apa tujuan awal atau alasan orang tua memperbolehkan anak menggunakan *gadget*?

Jawab: Tujuan saya memperbolehkan anak menggunakan hp biar anak anteng engga rewel gitu mba kalau dikasih hp kan jadi anteng gitu dan bisa disambi pekerjaan rumah tapi saya kontrol lihat apa gitu.

6. Apa jenis *gadget* yang digunakan anak?

Jawab: Anak saya seringnya menggunakan hp mba dan televisi, kalau televisi nontonya upin-ipin pororo, tayo yang kartun-kartun mba.

7. Apa aplikasi dari *gadget* yang sering dimainkan atau disukai anak?

Jawab: Aplikasi yang dibuka biasanya youtube, kalau youtube paling nontonnya lagu-lagu anak-anak, terus hewan-hewan.

8. Berapa kali anak menggunakan *gadget* dalam sehari?

Jawab: Anak saya bermain hp sehari paling 1 kali mba kalau siang.

9. Bagaimana respon anak apa bila tidak diberikan *gadget*?

Jawab: Kalau tidak diberikan hp responnya kadang anak ngambek tapi masih bisa diatasi mba bisa dirayu dikasih jajan atau diajak keluar jalan-jalan gitu.

10. Apakah ada pendampingan pada anak saat bermain *gadget*? Bagaimana bentuk pendampingan orang tua dan keluarga terhadap penggunaan *gadget*?

Jawab: Ketika anak bermain *gadget* ada pendampingan mba, bentuk pendampingannya kalau saya lagi santai di sampingnya tapi kalau lagi sibuk didapur kadang saya kontrol lagi nonton apa terus sudah berapa lama kalau sudah lama saya minta *gadgetnya* gitu mbaa.



Lampiran 4 Hasil Wawancara

Hasil Wawancara

Nama orang tua : Heni Juniati
Pekerjaan : Ibu rumah tangga
Waktu : Pukul 17.33 - selesai
Tanggal : 24 juli 2023

1. Berapa usia anak sekarang?

Jawab: Usia anak saya sekarang 4 tahun 8 bulan

2. Apakah anak sudah mengenal *gadget*? Di usia berapa anak mengenal *gadget*?

Jawab: Sudah mengenal *gadget* suka banget bermain *gadget*, mengenal *gadget* diusia 3 tahun.

3. Seberapa sering anak bermain *gadget*?

Jawab: Tidak sering bermain *gadget* karena kan sudah sekolah jadi jarang bermain *gadget*.

4. Bagaimana cara membatasi waktu penggunaan *gadget*?

Jawab: Cara membatasinya dengan cara mengajak bermain Bersama dirumah, kemudian bermian bersama teman, kakaknya, terus juga anaknya bosan kalau bermain *gadget* lebih memilih bermain diluar.

5. Apa tujuan awal atau alasan orang tua memperbolehkan anak menggunakan *gadget*?

Jawab: Tujuan awalnya disambi biar anaknya anteng engga lari-lari atau ga tau bermain apa diluar kan gatau jadi dikasih hp biar tidak rewel gitu mba.

6. Apa jenis *gadget* yang digunakan anak?

Jawab: Jenis *gadget* yang digunakan itu hp mba.

7. Apa aplikasi dari *gadget* yang sering dimainkan atau disukai anak?

Jawab: Aplikasi yang sering dibuka biasanya youtube dan game, kalau youtube biasanya nonton kartun-kartun mba, kadang juga lagu-lagu, video hewan gitu.

8. Berapa kali anak menggunakan *gadget* dalam sehari?

Jawab: Dia kadang bermian *gadget* 2 sampai 3 kali dalam sehari, karena kalau keseringan takut jadi kecanduan mba, takut jadi matanya merah.

9. Bagaimana respon anak apabila tidak diberikan *gadget*?

Jawab: Respon kalau tidak diberikan hp kadang menangis kadang marah tapi bisa saya tenangin mba diajak keluar rumah atau beli jajan jadi kan engga marah gitu.

10. Apakah ada pendampingan pada anak saat bermain *gadget*? Bagaimana bentuk pendampingan orang tua dan keluarga terhadap penggunaan *gadget*?

Jawab: Ada pendampingan pada saat anak saya bermain *gadget*, bentuk pendampingannya saya kontrol untuk menonton apa gitu mba, kalau lagi disambi saya kadang tanya lagi lihat apa gitu.



Lampiran 5 Hasil Wawancara

Hasil Wawancara

Nama orang tua : Rosita Prianti
Pekerjaan : Ibu rumah tangga
Waktu : Pukul 16.49 - selesai
Tanggal : Selasa, 25 Juli 2023

1. Berapa usia anak sekarang?

Jawab: Anak saya sekarang usia 5 tahun 2 bulan.

2. Apakah anak sudah mengenal *gadget*? Di usia berapa anak mengenal *gadget*?

Jawab: Sudah mba, sudah mengenal *gadget* diusia sekitar 3 tahun.

3. Seberapa sering anak bermain *gadget*?

Jawab: Sekarang tidak sering bermain *gadget* mba karena kan sudah sekolah jadi jarang bermain *gadget* kalau pulang sekolah kadang bermain sama temannya, terus kalau sore mengaji jadi kan jarang bermain *gadget*, tapi kalau lagi kepengen bermain *gadget* dia main *gadget*, dulu kalau belum sekolah sering bermain *gadget* mba, sekarang sudah sekolah jadi jarang bermain *gadget*.

4. Bagaimana cara membatasi waktu penggunaan *gadget*?

Jawab: Cara membatasinya disuruh bermain sama teman, sama kakanya, terus kadang sama saya sering dikasih kesibukan mewarnai, menulis, menggawambar gitu intinya buat melatih motorik tangan

5. Apa tujuan awal atau alasan orang tua memperbolehkan anak menggunakan *gadget*?

Jawab: Tujuan awalnya disambi biar anteng jadi saya kasih hp mba.

6. Apa jenis *gadget* yang digunakan anak?

Jawab: Jenis *gadget* yang digunakan hp mba, hpnya saya.

7. Apa aplikasi dari *gadget* yang sering dimainkan atau disukai anak?

Jawab: Kalau saya memilih aplikasi youtube umum mba sama game untuk anak-anak, kalau youtube dia sukanya nonton upin-ipin, doraemon kartun-kartun gitu mba

8. Berapa kali anak menggunakan *gadget* dalam sehari?

Jawab: Anak saya kadang sampe 3 kali kalau lagi engga main sama temannya.

9. Bagaimana respon anak apabila tidak diberikan *gadget*?

Jawab: Responnya kadang marah nangis kalau tidak diberikan *gadget*.

10. Apakah ada pendampingan pada anak saat bermain *gadget*? Bagaimana bentuk pendampingan orang tua dan keluarga terhadap penggunaan *gadget*?

Jawab: Sering saya dampingi mba, kalau saya lagi santai saya kadang disampingnya sambil menonton tv atau sambil ngapain gitu, tapi kalau saya lagi di dapur kadang beberapa menit sekali saya kontrol anaknya melihat video apa gitu kalau tidak dikontrol takutnya salah melihat video yang belum waktunya ditonton si mba.



Lampiran 6 Hasil Wawancara

Hasil Wawancara

Nama orang tua : Septi Purnawandi
 Pekerjaan : Ibu rumah tangga
 Waktu : Pukul 17.07 - selesai
 Tanggal : Selasa, 25 Juli 2023

1. Berapa usia anak sekarang?

Jawab: Sekarang usianya 4 tahun 2 bulan.

2. Apakah anak sudah mengenal *gadget*? Di usia berapa anak mengenal *gadget*?

Jawab: Dia sudah mengenal *gadget* mba, dulu mengenal *gadget* diusia 3 tahun.

3. Seberapa sering anak bermain *gadget*?

Jawab: Sering bermain *gadget* dia mba.

4. Bagaimana cara membatasi waktu penggunaan *gadget*?

Jawab: Kadang-kadang bermain *gadget* mba tetapi kalau tidak bermain di luar tapi dibatasi sama saya kalau sehabis maghrib sudah tidak boleh bermain *gadget*.

5. Apa tujuan awal atau alasan orang tua memperbolehkan anak menggunakan *gadget*?

Jawab: Tujuan awalnya kadang kalau saya sibuk lagi repot saya kasih hp mba biar bisa disambi pekerjaan rumah gitu.

6. Apa jenis *gadget* yang digunakan anak?

Jawab: Jenis *gadget* yang digunakan hp mba, hp punya orang tuanya.

7. Apa aplikasi dari *gadget* yang sering dimainkan atau disukai anak?

Jawab: Yang sering dibuka anak saya youtube kids, kalau dulu youtube biasa nontonnya kaya sakura sakura gitu mba, kalau sekarang saya kasih youtube kids, saya tertarik sama youtube kids mba di youtube kids ada pemilihan usianya, jadi kalau anak saya minta hp saya pilihkan usianya.

8. Berapa kali anak menggunakan *gadget* dalam sehari?

Jawab: Engga mesti mba, kadang kalau lagi main sama temannya terus malah engga bermain hp sama sekali tapi kalau engga main dilura bisa hpan terus mba.

9. Bagaimana respon anak apabila tidak diberikan *gadget*?

Jawab: Respon tidak diberikan *gadget* awalnya suka marah-marrah tapi sejak sama ayahnya dibilangin jadi nurut berhenti bermain *gadget* gitu, kalau sama saya engga didengerin mba.

10. Apakah ada pendampingan pada anak saat bermain *gadget*? Bagaimana bentuk pendampingan orang tua dan keluarga terhadap penggunaan *gadget*?

Jawab: Ada pendampingan cuma ngga selalu didampingi karena saya juga sambil mengurus adiknya mba, bentuk pendampingannya kalau semisal anaknya menonton yang tidak sesuai dengan usianya saya hentikan saya ambil hpnya.



Lampiran 7 Hasil Wawancara

Hasil Wawancara

Nama orang tua : Turniati
Pekerjaan : Ibu rumah tangga
Waktu : Pukul 17.25 - selesai
Tanggal : Selasa, 25 Juli 2023

1. Berapa usia anak sekarang?

Jawab: Sekarang usinya 5 tahun.

2. Apakah anak sudah mengenal *gadget*? Di usia berapa anak mengenal *gadget*?

Jawab: Sudah mba, mengenal *gadget* diusia 3 tahunan, sudah lama mengenal *gadget*.

3. Seberapa sering anak bermain *gadget*?

Jawab: Tidak sering bermain *gadget*, lebih sering bermain mainannya sendiri.

4. Bagaimana cara membatasi waktu penggunaan *gadget*?

Jawab: Cara membatasinya diajak main kerumah temanya, sama saya, diajak jalan-jalan gitu.

5. Apa tujuan awal atau alasan orang tua memperbolehkan anak menggunakan *gadget*?

Jawab: Saya selaku orang tua saya memberikan *gadget* atau membiarkan anak bermain *gadget* supaya dapat mengenal teknologi, dan anak dapat belajar mengenal lagu-lagu binatang.

6. Apa jenis *gadget* yang digunakan anak?

Jawab: Jenis yang digunakan hp sama tv mba.

7. Apa aplikasi dari *gadget* yang sering dimainkan atau disukai anak?

Jawab: Paling sering dibuka youtube tapi anak saya menontonnya yang sudah saya download mba, jadi dia membukanya yang sudah di download.

8. Berapa kali anak menggunakan *gadget* dalam sehari?

Jawab: Anak saya bermain hp sehari 1 kali kalau lagi kepingin aja bermain *gadget*.

9. Bagaimana respon anak apabila tidak diberikan *gadget*?

Jawab: Respon nya untuk sementara ini anaknya masih kooperatif maksudnya anaknya masih bisa dibilangin kalau disuruh berhenti, berhenti gitu, engga marah engga nangis juga masih nurut gitu.

10. Apakah ada pendampingan pada anak saat bermain *gadget*? Bagaimana bentuk pendampingan orang tua dan keluarga terhadap penggunaan *gadget*?

Jawab: Kalau saya kalau anaknya bermain hp jarang di dampingi mba soalnya vidionya sudah saya download dulu jadi dia engga nonton yang lain karena sudah di download mba.



Lampiran 8 Hasil Wawancara

Hasil Wawancara

Nama orang tua : Siti Muntaqoh
Pekerjaan : Perangka desa
Waktu : Pukul 11.36 - selesai
Tanggal : Sabtu, 29 Juli 2023

1. Berapa usia anak sekarang?

Jawab: Sekarang usinya 5 tahun 6 bulan

2. Apakah anak anda sudah mengenal *gadget*? Di usia berapa anak anda mengenal *gadget*?

Jawab: Dia sudah mengenal *gadget*, dulu mengenal *gadget* diusia 5 tahun

3. Seberapa sering anak anda bermain *gadget*?

Jawab: Sering bermain *gadget* mba apalagi kalau liburan dari pagi sampai sore bermian *gadget* mba, kalau hari-hari biasa engga sering karena sekolah sehabis pulang sekolah kadang main terus sorenya mengaji.

4. Bagaimana cara anda membatasi waktu penggunaan *gadget*?

Jawab: cara membatasinya bermain sama temannya, terus bermain sepeda diluar gitu mba, terus juga ada perjanjian juga sebelum memakai *gadget* semisal jam 1 sampai jam 2 tetapi harus mengerjakan tugas sekolah dan mengaji dulu sebelum bermain *gadget* kalau sudah mengerjakan dan mengaji boleh bermain *gadget* gitu mba.

5. Apa tujuan awal atau alasan orang tua memperbolehkan anak menggunakan *gadget*?

Jawab: Sebenarnya karena engga sengaja mba, terus juga engga ada pembantu sama embahnya, saya juga kerja biar tidak rewel dikasih hp tapi malah jadi ketagihan anaknya.

6. Apa jenis *gadget* yang digunakan anak?

Jawab: Jenis *gadget* yang digunakan hp nya orang tua, nonton tv jarang

7. Apa aplikasi dari *gadget* yang sering dimainkan atau disukai anak?

Jawab: Aplikasi yang sering dibuka game minecraft, dan youtube tapi sekarang yang paling suka game mba, kalau youtube lihatnya video game-game gitu mba video game minecraft.

8. Berapa kali anak menggunakan *gadget* dalam sehari?

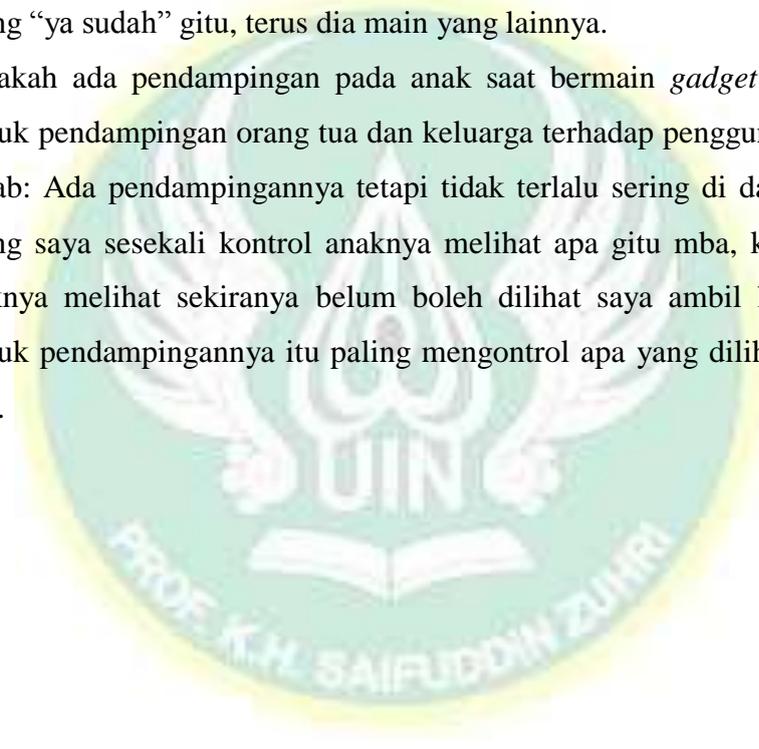
Jawab: Main hp kalau libur saja mba biasanya pagi-pagi, terus juga kalau saya pulang kerja atau engga abis maghrib, dia kalau main hp nya bisa lebih dari 1 jam mba lama banget.

9. Bagaimana respon anak apabila tidak diberikan *gadget*?

Jawab: Respon kalau tidak diberikan *gadget* dia engga marah mba Cuma bilang “ya sudah” gitu, terus dia main yang lainnya.

10. Apakah ada pendampingan pada anak saat bermain *gadget*? Bagaimana bentuk pendampingan orang tua dan keluarga terhadap penggunaan *gadget*?

Jawab: Ada pendampingannya tetapi tidak terlalu sering di dampingi mba paling saya sesekali kontrol anaknya melihat apa gitu mba, kalau semisal anaknya melihat sekiranya belum boleh dilihat saya ambil hpnya, kalau bentuk pendampingannya itu paling mengontrol apa yang dilihat oleh anak mba.



Lampiran 9 Hasil Wawancara

Hasil Wawancara

Nama orang tua : Ofa
 Pekerjaan : Guru
 Waktu : Pukul 11.54 - selesai
 Tanggal : Sabtu, 29 Juli 2023

1. Berapa usia anak sekarang?

Jawab: Anak saya sekarang usia 5 tahun 6 bulan

2. Apakah anak sudah mengenal *gadget*? Di usia berapa anak mengenal *gadget*?

Jawab: Sudah mengenal *gadget* diusia 3 tahun, sudah lama dia mengenal *gadget*.

3. Seberapa sering anak bermain *gadget*?

Jawab: Anak saya sering bermain *gadget* mba.

4. Bagaimana cara membatasi waktu penggunaan *gadget*?

Jawab: Anak saya kalau bermain *gadget* itu 1 kali kalau jam saya batasi 2 jam, kalau sudah 2 jam sudah stop hp nya saya minta terus diganti main yang lain mobil-mobil atau sepedaan, kalau malam paling sehabis maghrib itu juga main sebentar sampai sholat isya sudah stop hpnya ditaruh.

5. Apa tujuan awal atau alasan orang tua memperbolehkan anak menggunakan *gadget*?

Jawab: Tujuannya awalnya engga melarang, engga menolak juga karena itu sebenarnya permintaan anak sendiri bukan dari orang tua, tapi difikir-fikir *gadget* itu sesuai dengan target tontonan mba, jadi tergantung tontonannya biar mereka pandangannya lebih luas, terkadang proses pembelajaran di dalam hp lebih menarik terus juga biar engga terlalu sering main diluar.

6. Apa jenis *gadget* yang digunakan anak?

Jawab: Jenis *gadget* yang sering digunakan hp orang tuanya.

7. Apa aplikasi dari *gadget* yang sering dimainkan atau disukai anak?

Jawab: Biasanya youtube dan game, tapi sekarang lebih suka ke game.

8. Berapa kali anak menggunakan *gadget* dalam sehari?

Jawab: Sehari 1 kali, tetapi saya batasi dia 2 jam, menurut saya 2 jam itu sudah cukup.

9. Bagaimana respon anak apabila tidak diberikan *gadget*?

Jawab: Responnya kadang engga marah, kalau engga boleh main hp dia bilang “yaa udah” gitu mba, dia jadi main yang lain mainannya sendiri.

10. Apakah ada pendampingan pada anak saat bermain *gadget*? Bagaimana bentuk pendampingan orang tua dan keluarga terhadap penggunaan *gadget*?

Jawab: Ada pendampingan saat anak bermain *gadget*, bentuk pendampingannya memberi pengawasan kepada anak, memberi nasihat jika anak menonton apa yang belum boleh dilihat, kemudian pengontrolan apa yang dilihat oleh anak gitu mba.



Lampiran 10 Hasil Wawancara

Hasil Wawancara

Nama orang tua : Tri Waningsih
 Pekerjaan : Ibu rumah tangga
 Waktu : Pukul 12.20 – selesai
 Tanggal : Sabtu, 29 Juli 2023

1. Berapa usia anak sekarang?

Jawab: Dia sekarang usianya 6 tahun.

2. Apakah anak sudah mengenal *gadget*? Di usia berapa anak mengenal *gadget*?

Jawab: Dia sudah mengenal *gadget* diusia 4 tahun.

3. Seberapa sering anak bermain *gadget*?

Jawab: Tidak sering bermain *gadget* karena sudah sekolah jadi jarang bermain *gadget*, cuma kalau lagi kepingin main hp.

4. Bagaimana cara anda membatasi waktu penggunaan *gadget*?

Jawab: Caranya di waktu mba waktunya 5 menit, kalau sudah 5 menit ya sudah ditaruh gitu.

5. Apa tujuan awal atau alasan orang tua memperbolehkan anak menggunakan *gadget*?

Jawab: Tujuannya biar bisa disambi mba, kalau disambi kan anaknya anteng gitu.

6. Apa jenis *gadget* yang digunakan anak?

Jawab: Jenis yang digunakan hp mba hpnya ayahnya.

7. Apa aplikasi dari *gadget* yang sering dimainkan atau disukai anak?

Jawab: Kalau saya memilih aplikasi youtube kids mba karena di dalamnya ada pemilihan usia gitu, anak saya kalau nonton youtube itu nontonnya video kreatif mba misalnya kaya video melipat baju, kalau sudah nonton dia langsung praktek melibat baju gitu mba.

8. Berapa kali anak menggunakan *gadget* dalam sehari?

Jawab: Sehari paling 1 kali kalau siang saja.

9. Bagaimana respon anak apabila tidak diberikan *gadget*?

Jawab: Responnya kadang teriak teriak nangis engga boleh lihat hp.

10. Apakah ada pendampingan pada anak saat bermain *gadget*? Bagaimana bentuk pendampingan orang tua dan keluarga terhadap penggunaan *gadget*?

Jawab: Kadang engga selalu saya dampingi mba, kalau saya lagi santai saya disampingnya nemenin gitu, anak saya kalau bermain *gadget* itu nonton nya video melipat baju gitu mba yang video kreatif-kreatif gitu, saya pakainya youtube kids jadi engga selalu saya dampingi karena di youtube kids itu kan menampilkan video untuk anak-anak tidak ada konten dewasa jadi engga selalu saya dampingi.



Lampiran 11 Hasil Wawancara

Hasil Wawancara

Nama orang tua : Ika
Pekerjaan : Guru
Waktu : Pukul 14.41 - selesai
Tanggal : Sabtu, 29 Juli 2023

1. Berapa usia anak sekarang?

Jawab: Sekrang usianya 5 tahun.

2. Apakah anak sudah mengenal *gadget*? Di usia berapa anak mengenal *gadget*?

Jawab: Sudah mengenal *gadget* diusia 3 tahun, cuma dulu kan masih kecil masih 3 tahun belum bisa mengaplikasikan gitu kalau sekarang sudah bisa mengaplikasikannya.

3. Seberapa sering anak bermain *gadget*?

Jawab: Dia sering main hp mba.

4. Bagaimana cara anda membatasi waktu penggunaan *gadget*?

Jawab: Cara membatasinya bermain dengan teman-temannya, kalau temannya main kesini dia main sama temannya jadi kan lupa sama *gadget*, terus kan sekarang sudah sekolah jadi agak lupa dengan *gadget*.

5. Apa tujuan awal atau alasan orang tua memperbolehkan anak menggunakan *gadget*?

Jawab: Alasan saya memberikan *gadget* kepada anak agar tidak kurang update gitu mba istilahnya, sekarang kan sudah jamannya semua menggunakan hp saya tidak melarang anak saya bermain *gadget* karena sekarang kan harus mengenalkan teknologi kepada anak, contohnya saya ngasih google meet karena saya merasakan manfaatnya kan dia engga punya

nomer telepon jadi saya kasih google meet tetapi pakainya email gitu, jadi google meetnya terhubung dengan email gitu mba.

6. Apa jenis *gadget* yang digunakan anak?

Jawab: Jenis *gadget* nya hp milik sendiri yang diberikan oleh orang tuanya.

7. Apa aplikasi dari *gadget* yang sering dimainkan atau disukai anak?

Jawab: Paling sering dibuka youtube.

8. Berapa kali anak menggunakan *gadget* dalam sehari?

Jawab: Tiap hari bermain *gadget*, biasanya lebih dari 3 jam dalam 1 hari tapi tidak berterusan semisal sekarang seperempat jam berhenti bermain *gadget* nanti seperempat jam lagi gitu.

9. Bagaimana respon anak apabila tidak diberikan *gadget*?

Jawab: Responnya tidak marah biasa saja anaknya.

10. Apakah ada pendampingan pada anak saat bermain *gadget*? Bagaimana bentuk pendampingan orang tua dan keluarga terhadap penggunaan *gadget*?

Jawab: Ada pendampingan, bentuknya pendampingannya misalnya suaranya dikerasin kalau anaknya bermain *gadget* yang tidak baik jadi saya tahu, terus saya nasehati misalnya lagi nonton joged dangdut terus saya nasehatin saya arahkan untuk melihat yang anak anak saja gitu mba.

Lampiran 12 Catatan di lapangan

Hasil Observasi 1

Hari/Tanggal : Rabu, 19 Juli 2023

Waktu : 10.00-11.00

Topik : Observasi terkait peran orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini

Pada pukul 10 pagi peneliti mengunjungi rumah narasumber, kemudian sampai di rumah narasumber peneliti disambut hangat oleh narasumber, kemudian peneliti menyampaikan tujuan peneliti mengenai penelitian yang akan peneliti lakukan. Peneliti berbincang banyak sekali hal yang berkaitan dengan *gadget*. Peneliti menyampaikan bahwa peneliti akan melakukan penelitian yang berkaitan dengan peran orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Kemudian peneliti mengamati bagaimana orang tua membatasi waktu penggunaan *gadget*, alasan orang tua memperbolehkan anak menggunakan *gadget*, selektif memilih aplikasi, pendampingan pada saat anak bermain *gadget*. Kegiatan pertama yang peneliti lihat adalah orang tua membatasi waktu penggunaan *gadget* kebanyakan orang tua membatasi waktu pada anak $\frac{1}{2}$ jam sampai 2 jam setelah $\frac{1}{2}$ jam atau sudah lama bermain hp anak berhenti bermain hp, kemudian anak disuruh main bersama teman atau bermain yang lain. Alasan anak menggunakan *gadget* yaitu agar anak bisa disambi anteng dan tidak rewel. Ketika peneliti mengamati anak bermain *gadget*, anak sedang menonton youtube seperti kartun, lagu-lagu anak, dan hewan-hewan. Ketika anak sedang bermain *gadget*, orang tua selalu mendampingi anaknya bermain hp, jika orang tuanya sibuk melakukan pekerjaan di rumah bentuk pendampingannya dengan cara mendengarkan apa yang dilihat oleh si anak dan bertanya sedang melihat apa, dan jika orang tuanya tidak sibuk melakukan pekerjaan rumah, orang tua mendampingi anaknya didekatnya.

Hasil Observasi II

Hari/tanggal : Kamis, 20 Juli 2023

Waktu : 10.00-11.00

Topik : Observasi terkait peran orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini

Pada hari Kamis tanggal 20 Juli pukul 10 pagi peneliti mengunjungi rumah narasumber. Narasumber menyambut kedatangan peneliti dengan hangat dan siap membantu dalam penelitian ini. Peneliti bertemu dengan narasumber untuk menyampaikan tujuan peneliti mengenai penelitian yang akan peneliti lakukan mengenai *gadget* pada anak usia dini. Peneliti menyampaikan bahwa peneliti akan melakukan penelitian yang berkaitan dengan peran orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Kemudian peneliti mengamati bagaimana orang tua membatasi waktu penggunaan *gadget*, ketika anak menggunakan hp orang tua membatasi waktu dengan 2 jam, jika sudah 2 jam maka sudah stop bermain hp. Alasan anak menggunakan hp yaitu permintaan anak sendiri bukan dari orang tua. Ketika peneliti mengamati anak bermain *gadget*, anak sedang bermain game seperti game Minecraft. Pada saat anak bermain *gadget* orang tua mendampingi, bentuk pendampingannya yaitu dengan memberi pengawasan, memberi nasehat jika anak menonton apa yang belum boleh dilihat, dan pengontrolan apa yang dilihat oleh anak.

Lampiran 13 Foto Dokumentasi

Dokumentasi wawancara

Ibu Dena



Ibu Kamirah



Ibu Heni



Ibu Sita



Ibu Septi



Ibu Turniati



Ibu Siti Muntaqoh



Ibu Ofa



Ibu Tri Waningsih



Ibu Ika



Lampiran 14

BLANKO PENGAJUAN JUDUL SKRIPSI


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A, Purwokerto 53126
 Telepon (0281) 635824 Faksimili (0281) 638553
 www.uinpuwerto.ac.id

BLANKO PENGAJUAN JUDUL PROPOSAL SKRIPSI
JURUSAN/PRODI: FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN /
PIAUD

Yang bertanda tangan di bawah ini :

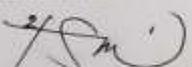
1. Nama	:	Intan Kusuma Wardani
2. NIM	:	1917406040
3. Program Studi	:	Piaud
4. Semester	:	7
5. Penasehat Akademik	:	Dr. Heru Kurniawan, S.Pd, M.A.
6. IPK (sementara)	:	3.48

Dengan ini mengajukan judul proposal skripsi :

Peran Orang Tua Dan Guru Dalam Mengawasi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di TK Negeri Pembina Purwojati

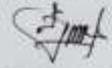
Calon Dosen Pembimbing yang diajukan :

1. Dr. Novan Ardy Wiyani, M.Pd.I
2. Ellen Prima, M.A

<p>Mengetahui:</p> <p>Penasehat Akademik</p> <p style="text-align: center;"></p> <p>Dr. Heru Kurniawan, S.Pd, M.A. NIP. 19810322200501 1 002</p>	<p>Purwokerto,</p> <p>Yang mengajukan,</p> <p style="text-align: center;"></p> <p>Intan Kusuma Wardani NIM. 1917406040</p>
---	--

Lampiran 15

SURAT KETERANGAN SEMINAR PROPOSAL

	<p>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN <small>Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126</small> <small>Telepon (0281) 635624 - Faksimili (0281) 636553</small> <small>www.uinsaizu.ac.id</small></p>								
<hr/> <p>SURAT KETERANGAN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI No.B.e- /Un.19/FTIK.J.PIAUD/PP.05.3/03/2023</p>									
<p>Yang bertanda tangan di bawah ini, Ketua Prodi PIAUD, pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Purwokerto menerangkan bahwa proposal skripsi berjudul</p> <p><u>Peran Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Desa Klampok Kabupaten Banjarnegara</u></p>									
<p>Sebagaimana disusul oleh,</p> <table border="0"> <tr> <td>Nama</td> <td>: Intan Kusuma Wardani</td> </tr> <tr> <td>NIM</td> <td>: 1917406040</td> </tr> <tr> <td>Semester</td> <td>: VIII</td> </tr> <tr> <td>Program Studi</td> <td>: PIAUD</td> </tr> </table>		Nama	: Intan Kusuma Wardani	NIM	: 1917406040	Semester	: VIII	Program Studi	: PIAUD
Nama	: Intan Kusuma Wardani								
NIM	: 1917406040								
Semester	: VIII								
Program Studi	: PIAUD								
<p>Benar-benar telah diseminarkan pada tanggal : 27/03/2023 Demikian surat keterangan ini dibuat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.</p>									
<p>Purwokerto, 27/03/2023 Koordinator Program Studi</p>  <p>Novi Mulyani, M.Pd.I.</p>									

Lampiran 16

**SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN UJIAN
KOMPREHENSIF**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsu.ac.id

SURAT KETERANGAN

No. 1832/UN.19/WD.I.FTIK/PP.05.3/7/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini Wakil Dekan Bidang Akademik, menerangkan bahwa :

N a m a : Intan Kusuma Wardani
NIM : 1917406040
Prodi : PIAUD

Mahasiswa tersebut benar-benar telah melaksanakan ujian komprehensif dan dinyatakan *LULUS* pada :

Hari/Tanggal : Senin, 26 Juni 2023
Nilai : B(71)

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 3 Juli 2023

Wakil Dekan Bidang Akademik,



R. Superjo, M.A.

19730717 199903 1 001

Lampiran 17

BLANGKO BIMBINGAN SKRIPSI


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 404 Purwokerto 53126
 Telpun (0281) 525524 Faksimil (0281) 528553
 www.uinibku.ac.id

BLANGKO BIMBINGAN SKRIPSI

Nama: Isten Kusuma Wardani
 No. Induk: 1917406040
 Fakultas/Jurusan: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan-Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Pembimbing: Ellen Prima, S.Psi, M.A.
 Nama Judul: Peran Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Desa Klampok Kabupaten Banjarnegara

No	Hari / Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	
			Pembimbing	Mahasiswa
1.	22 Mei 2023	Bimbingan BAB 1-3		
2.	14 Juli 2023	Konsultasi pedoman wawancara		
3.	8 Agustus 2023	Bimbingan BAB 4 (Hasil penelitian dan pembahasan)		
4.	9 Agustus 2023	Konsultasi pedoman wawancara		
5.	11 Oktober 2023	Bimbingan BAB 4 (Peran orang tua dalam penggunaan gadget di desa klampok)		
6.	6 Desember 2023	Menambahkan analisis kesimpulan		


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 404 Purwokerto 53126
 Telpun (0281) 525524 Faksimil (0281) 528553
 www.uinibku.ac.id

7.	15 Desember 2023	Menambahkan footnote pada analisis		
8.	18 Desember 2023	ACC		

Ditandatangani di Purwokerto
 Pada tanggal 19 Desember 2023
 Dosen Pembimbing

Ellen Prima, S.Psi., M.A.
 NIP. 198903162015032043

Lampiran 18

SURAT PERNYATAAN LULUS SEMUA MATA KULIAH

	<p>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN <small>Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126 Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553 www.uinsu.ac.id</small></p>
<p>SURAT PERNYATAAN LULUS SELURUH MATA KULIAH PRASYARAT UJIAN KOMPREHENSIF</p>	
<p>Yang bertandatangan di bawah ini, Nama : Intan Kusuma Wardani NIM : 1917406040 Jurusan / Prodi : FTIK / PIAUD</p>	
<p>Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa</p> <ol style="list-style-type: none"> Semua nilai mata kuliah teori dan praktik sebagaimana dipersyaratkan dalam ujian Komprehensif telah lulus (minimal mendapatkan nilai C) Semua ujian BTA-PPI, Pengembangan Bahasa serta matakuliah dengan bobot nol (0) SKS telah lulus serta dapat ditukarkan dengan sertifikat. 	
<p>Apabila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa:</p> <ol style="list-style-type: none"> Dibatalkan hasil kelulusan ujian komprehensif; Mengulang mata kuliah yang belum lulus secara reguler melalui pengisian KRS; Mengikuti ujian komprehensif ulang setelah ybs lulus semua mata kuliah. 	
<p>Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.</p>	
<p>Purwokerto, 22 Mei 2023 Yang Menyatakan</p>   <p>Intan Kusuma Wardani</p>	
	<p>IAIN.PWT/FTIK/05.02. Tanggal Terbit : <i>dini tanggal</i> No. Revisi : 0</p>

Lampiran 19

SURAT KETERANGAN WAKAF PERPUSTAKAAN



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

Jalan Jenderal A. Yani No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
Website: <http://lib.uinsaizu.ac.id>, Email: lib@uinsaizu.ac.id

SURAT KETERANGAN SUMBANGAN BUKU

Nomor : B-5003/Un.19/K.Pus/PP.08.1/12/2023

Yang bertandatangan dibawah ini menerangkan bahwa :

Nama : INTAN KUSUMA WARDANI
NIM : 1917406040
Program : SARJANA / S1
Fakultas/Prodi : FTIK / PIAUD

Telah menyumbangkan (menghibahkan) buku ke Perpustakaan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto dengan Judul, Pengarang, Tahun dan Penerbit ditentukan dan atau disetujui oleh Kepala Perpustakaan.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sepenuhnya.

Purwokerto, 20 Desember 2023



Kepala,

Indah Wijaya Antasari

Lampiran 20

SERTIFIKAT PENGEMBANGAN BAHASA ARAB

التمهارة

الرقم: ان.١٧ / UPT.Bhs / PP.٠٠٩ / ١٣١٨٣ / ٢٠٢٠

منحت الى	الاسم	: إثنان كوسوما ورداني
المولودة		: بيانجار نيغارا. ١٥ يناير ٢٠٠١
		الذي حصل على
		فهم المسموع
		فهم العبارات والتراكيب
		فهم المقروء
		النتيجة
		٤٦ :
		٤٠ :
		٤٩ :
		٤٥٠ :

في اختبارات القدرة على اللغة العربية التي قامت بها الوحدة لتنمية اللغة في التاريخ ١٤
مايو ٢٠٢٠

بورونكرتون، ٨ مايو ٢٠٢٠
رئيس الوحدة لتنمية اللغة

الحاج أحمد سعيد
رقم التوظيف: ١٩٧٠٠٢١٧٢٠٠١١٢١٠٠١

ValidationCode

SIUB v.1.0 UPT BAHASA IAIN PURWOKERTO - page1/1

Lampiran 21

SERTIFIKAT PENGEMBANGAN BAHASA INGGRIS

EPTIP CERTIFICATE
(English Proficiency Test of IAIN Purwokerto)
 Number: In.17/UPT.Bhs/PP.009/16483/2020

This is to certify that

Name : INTAN KUSUMA WARDANI
Date of Birth : BANJARNEGARA, January 15th, 2001

Has taken English Proficiency Test of IAIN Purwokerto with paper-based test, organized by Language Development Unit IAIN Purwokerto on April 29th, 2020, with obtained result as follows:

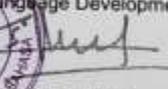
1. Listening Comprehension	: 50
2. Structure and Written Expression	: 46
3. Reading Comprehension	: 52

Obtained Score : 493



The English Proficiency Test was held in IAIN Purwokerto.



Purwokerto, May 11th, 2020
 Head of Language Development Unit,

H. A. Sangid, B.Ed., M.A.
 NIP: 19700617 200112 1 001

ValidationCode

SIUB v.1.0 UPT BAHASA IAIN PURWOKERTO - page1/1

Lampiran 22

SERTIFIKAT APLIKASI KOMPUTER

SERTIFIKAT
APLIKASI KOMPUTER

KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
UPT TEKNOLOGI INFORMASI DAN PANGKALAN DATA
Alamat: Jl. Jend. Ahmad Yani No. 43A Telp. 0281-638624 Website: www.iainpurwokerto.ac.id Purwokerto 37125

IAIN PURWOKERTO

No. IN.17/UPT-TIPD/6294/04/2022

SKALA PENILAIAN

SKOR	HURUF	ANGKA
86-100	A	4.0
81-85	A-	3.8
76-80	B+	3.3
71-75	B	3.0
65-70	B-	2.6

Diberikan Kepada:

INTAN KUSUMA WARDANI
NIM: 1917406040

Tempat / Tgl. Lahir: Banjarnegara, 15 Januari 2001

Sebagai siswa yang bersangkutan telah menempuh dan LULUS Ujian Akhir Komputer pada Institut Agama Islam Negeri Purwokerto Program **Microsoft Office®** yang telah diselenggarakan oleh UPT TIPD IAIN Purwokerto.

MATERI PENILAIAN

MATERI	NILAI
Microsoft Word	80 / B+
Microsoft Excel	90 / A
Microsoft Power Point	75 / B

Purwokerto, 24 November 2022
Kepala UPT TIPD


Dr. H. Fajar Hardoyono, S.Si, M.Sc
NIP. 19801215 200501 1 003







Lampiran 23

SERTIFIKAT BTA PPI


 IAIN PURWOKERTO
KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
UPT MA'HAD AL-JAMI'AH
Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Jawa Tengah 53126, Telp: 0261-435624, 628258 | www.ainpurwokerto.ac.id

SERTIFIKAT

Nomor: In.17/UPT.MAJ/15046/18/2021

Diberikan oleh UPT Ma'had Al-Jami'ah IAIN Purwokerto kepada:

NAMA : INTAN KUSUMA WARDANI
NIM : 1917406040

Sebagai tanda yang bersangkutan telah LULUS dalam Ujian Kompetensi Dasar Baca Tulis Al-Qur'an (BTA) dan Pengetahuan Pengamalan Ibadah (PPI) dengan nilai sebagai berikut:

# Tes Tulis	:	77
# Tartil	:	70
# Imla'	:	70
# Praktek	:	70
# Nilai Tahfidz	:	70



Purwokerto, 18 Jun 2021

ValidationCode

SIMA v.1.0 UPT MA'HAD AL-JAMI'AH IAIN PURWOKERTO - page 1/1

Lampiran 24

SERTIFIKAT KKN



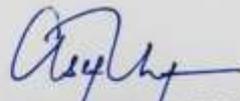
Lampiran 25

SERTIFIKAT PPL



Lampiran 26

SURAT REKOMENDASI MUNAQOSYAH

	<p>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN <small>Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126 Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553 www.uinszu.ac.id</small></p>
<p>REKOMENDASI MUNAQOSYAH</p>	
<p>Assalamu'alaikum Wr. Wb.</p> <p>Yang bertanda tangan di bawah ini, Dosen Pembimbing Skripsi dari mahasiswa</p>	
Nama	: <u>INTAN KUSUMA WARDANI</u>
NIM	: <u>1917406040</u>
Semester	: <u>9 (Sembilan)</u>
Jurusan/Prodi	: <u>Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / PIAUD</u>
Angkatan Tahun	: <u>2019</u>
Judul Skripsi	: <u>"Peran Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Desa Klampok Kabupaten Banjarnegara"</u>
<p>Menerangkan bahwa skripsi mahasiswa tersebut telah siap untuk dimunaqosyahkan setelah mahasiswa yang bersangkutan memenuhi persyaratan akademik yang ditetapkan. Demikian rekomendasi ini dibuat untuk menjadikan maklum dan mendapatkan penyelesaian sebagaimana mestinya.</p>	
<p>Wassalamu'alikum Wr. Wb.</p>	
<p>Mengetahui, Koordinator Prodi PIAUD</p> <p style="text-align: center;">  <u>Dr. Asef Umar Fakhrydin, M.Pd.I.</u> NIP. 198304232018011001 </p>	<p>Dibuat di : Purwokerto Tanggal : 16 Desember 2023</p> <p>Dosen Pembimbing</p> <p style="text-align: center;">  <u>Elen Prima, S.Psi., M.A.</u> NIP. 198903162015032003 </p>
	<p>IAIN PWT/FTIK/05/02</p> <p>Tanggal Terbit : <u>dua tanggal</u></p> <p>No. Revisi : <u>0</u></p>

Lampiran 27

HASIL CEK TURNITIN

BAB 1 2 3 4 5			
ORIGINALITY REPORT			
20%	18%	10%	6%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS
PRIMARY SOURCES			
1	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source		3%
2	repository.uinsaizu.ac.id Internet Source		1%
3	repository.radenintan.ac.id Internet Source		1%
4	admin.ebimta.com Internet Source		<1%
5	docplayer.info Internet Source		<1%
6	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source		<1%
7	eprints.walisongo.ac.id Internet Source		<1%
8	aimos.ugm.ac.id Internet Source		<1%
9	ejournal.iainmadura.ac.id Internet Source		<1%

Lampiran 28**DAFTAR RIWAYAT HIDUP****A. Identitas Diri**

Nama Lengkap : Intan Kusuma Wardani
NIM : 1917406040
Tempat, Tanggal Lahir : Banjarnegara, 15 Januari 2001
Alamat Rumah : Binangun-Klampok. RT 01 RW 13, Kecamatan
Purwareja Klampok, Kabupaten Banjarnegara
Nama Ayah : Supriyanto (alm)
Nama Ibu : Puji Lestari

B. Riwayat Pendidikan

1. TK Pertiwi Purwareja Klampok Lulus Tahun 2006
2. SD Negeri 5 Klampok Lulus Tahun 2011
3. SMP Negeri 2 Purwareja Klampok Lulus Tahun 2017
4. SMA Negeri 1 Purwareja Klampok Lulus Tahun 2019
5. UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Masuk Tahun 2019