

**PERAN ORANGTUA DALAM MENGATUR PENGGUNAAN  
GADGET UNTUK ANAK USIA DINI DI KOMPLEKS  
SEKOLAHAN (KOMSEK) DESA JURANGBAHAS  
KECAMATAN WANGON KABUPATEN BANYUMAS**



**SKRIPSI**

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

**oleh :**

**PUSPA NOVELIA SALINDRI**

**NIM. 1717406031**

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

**2024**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya:

Nama : Puspa Novelia Salindri  
NIM : 1717406031  
Jenjang : S-1  
Jurusan : Pendidikan Madrasah  
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Peran Orangtua Dalam Mengatur Penggunaan Gadget Untuk Anak Usia Dini Di Kompleks Sekolah (Komsek) Desa Jurangbahas Kecamatan Wangon Kabupaten Banyumas”** ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya dalam skripsi ini, diberi tanda citasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

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

Purwokerto, 20 Mei 2024  
Saya yang menyatakan,

  
Puspa Novelia Salindri

## fix skripsi.pdf

### ORIGINALITY REPORT

**20%**

SIMILARITY INDEX

**20%**

INTERNET SOURCES

**11%**

PUBLICATIONS

**7%**

STUDENT PAPERS

### PRIMARY SOURCES

1	<b>repository.uinsaizu.ac.id</b> Internet Source	5%
2	<b>repository.iainpurwokerto.ac.id</b> Internet Source	2%
3	<b>repository.upi.edu</b> Internet Source	1%
4	<b>dspace.uii.ac.id</b> Internet Source	1%
5	<b>Submitted to IAIN Purwokerto</b> Student Paper	1%
6	<b>www.scribd.com</b> Internet Source	1%
7	<b>docplayer.info</b> Internet Source	1%
8	<b>sip.iainpurwokerto.ac.id</b> Internet Source	1%
9	<b>digilib.uinsby.ac.id</b> Internet Source	1%

10	<b>id.123dok.com</b> Internet Source	1%
11	<b>core.ac.uk</b> Internet Source	<1%
12	<b>text-id.123dok.com</b> Internet Source	<1%
13	<b>Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia</b> Student Paper	<1%
14	<b>Submitted to Universitas Negeri Jakarta</b> Student Paper	<1%
15	<b>idr.uin-antasari.ac.id</b> Internet Source	<1%
16	<b>repository.iiq.ac.id</b> Internet Source	<1%
	<b>id.wikipedia.org</b>	<1%



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126  
Telepon (0281) 835624 Faksimili (0281) 838553  
www.uin-purwokerto.ac.id

PENGESAHAN  
Skripsi Berjudul

**PERAN ORANGTUA DALAM MENGATUR PENGGUNAAN GADGET  
UNTUK ANAK USIA DINI DI KOMPLEKS SEKOLAHAN (KOMSEK)  
DESA JURANGBAHAS KECAMATAN WANGON KABUPATEN  
BANYUMAS**

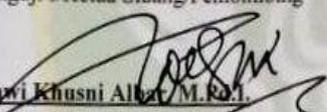
Yang disusun oleh Puspa Novelia Salindri (NIM 1717406031) program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Jurusan Pendidikan Madrasah, Fakultas Terbiyah Dan Ilmu Keguruan, Universitas Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto telah diujikan Pada tanggal 29 Mei 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan (S.Pd)** oleh Sidang Dewan Penguji Skripsi.

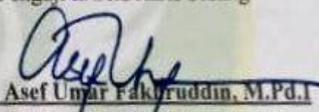
Purwokerto, 10 Juni 2024

Disetujui oleh:

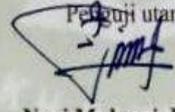
Penguji I/Ketua Sidang/Pembimbing

Penguji II/Sekretaris Sidang

  
Mawzi Khusni Alhazmi, M.Pd.I.  
NIP. 19830208 201503 4 001

  
Dr. Asef Umar Fakhruddin, M.Pd.I.  
NIP. 19830423 201801 1 001

Penguji utama

  
Novi Mulyani, M.Pd.I.  
NIP. 19901125 201903 2 020

Diketahui oleh:

Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah



  
Dr. Abu Dharin, M.Pd.  
NIP. 19741202 201101 1 001

**NOTA DINAS PEMBIMBING**

Hal : Pengajuan Munaqasyah Skripsi  
Sdr. Puspa Novelia Salindri

Kepada Yth.

Dekan FTIK UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto  
Di Purwokerto

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

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

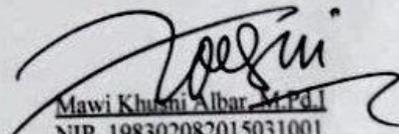
Nama : Puspa Novelia Salindri  
NIM : 1717406031  
Jurusan : Pendidikan Madrasah  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul : Peran Orangtua Dalam Mengatur Penggunaan Gadget Untuk Anak Usia Dini Di Kompleks Sekolah (Komsek) Desa Jurangbahas Kecamatan Wangon Kabupaten Banyumas

Saya berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk dimunaqasyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.). Demikian, atas perhatian Bapak, saya mengucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb*

Purwokerto, 20 Mei 2024

Dosen Pembimbing,

  
Mawi Khusni Albar, M.Pd.I  
NIP. 198302082015031001

**PERAN ORANGTUA DALAM MENGATUR PENGGUNAAN GADGET  
UNTUK ANAK USIA DINI DI KOMPLEKS SEKOLAHAN (KOMSEK)  
DESA JURANGBAHAS KECAMATAN WANGON KABUPATEN  
BANYUMAS**

Puspa Novelia Salindri

NIM 1717406031

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan menjelaskan peran orangtua dalam mengatur penggunaan gadget untuk anak usia dini di kompleks sekolah desa Jurangbahas kecamatan Wangon kabupaten Banyumas. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif lapangan. Adapun teknik pengumpulan data dari penelitian ini menggunakan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Sedangkan untuk analisis datanya menggunakan teknik reduksi data, klasifikasi data dan verifikasi data. Hasil dari penelitian ini adalah alasan para orangtua memberikan anaknya gadget adalah sebagai media belajar anak, dan juga media hiburan anak. Hal ini dilakukan dengan di sertai adanya pengawasan langsung dari para orangtua tersebut secara ketat dan disiplin. Para orangtua sudah tau dampak negatif yang timbul pada anak mereka diantaranya mata menjadi mgatal, perih, susah diatur, malas, dan terkadang tantrum. Mereka paham dan yakin bisa mengatasi konsekuensi yang ada selama tidak berlebihan dalam nenberikan kebebasan dalam penggunaan gadget. Para orangtua mempunyai cara tersendiri dalam mengatur penggunaan gadget untuk anaknya. Hal ini dilakukan sesuai dengan karakter anaknya. Tetapi hal yang paling banyak dilakukan adalah dengan mengatur durasi waktu penggunaan gadget utuk anaknya. Selain itu beberapa cara efektif lainnya adalah dengan menyuruihnya bermain, mengaji dan tidur siang. Hal ini terbukti dapat meminimalisir durasi penggunaan gadget untuk anak usia dini.

**Kata Kunci :** Peran Orangtua, Gadget, Anak Usia Dini

**THE ROLE OF PARENTS IN REGULATING THE USE OF GADGETS  
FOR EARLY CHILDREN IN THE SCHOOL COMPLEX (KOMSEK) OF  
JURANGBAHAS VILLAGE, WANGON DISTRICT, BANYUMAS  
DISTRICT**

Puspa Novelia Salindri

NIM 1717406031

**Abstract:** This research aims to explain the role of parents in regulating the use of gadgets for young children in the Jurangbahas village school complex, Wangon subdistrict, Banyumas district. This research is qualitative field research. Meanwhile, data collection techniques from this research use interview, observation and documentation techniques. Meanwhile, data analysis uses data reduction techniques, data classification and data verification. The results of this research are that the reason parents give their children gadgets is as a medium for children's learning, and also a medium for children's entertainment. This is done accompanied by direct supervision from the parents in a strict and disciplined manner. Parents already know the negative impacts that can have on their children, including eyes becoming itchy, sore, unruly, lazy, and sometimes tantrums. They understand and believe they can overcome the consequences as long as they don't overdo it in giving them freedom in using gadgets. Parents have their own way of regulating gadget use for their children. This is done according to the child's character. But the thing that is most often done is to regulate the duration of time for children to use gadgets. Apart from that, several other effective ways are to tell him to play, recite the Koran and take a nap. This has been proven to minimize the duration of gadget use for young children.

**Keywords:** Role of Parents, Gadgets, Early Childhood

## MOTTO

وَلَوْلَدَيْكَ لِي أَشْكُرُ أَنْ عَامِينَ فِي وَفِصْلُهُ وَهَنْ عَلَى وَهْنَا أُمَّهُ حَمَلْتَهُ بَوْلِدِيهِ الْإِنْسَانَ وَوَصَيْنَا  
الْمَصِيرُ إِلَيَّ

“dan Kami perintahkan kepada manusia (berbuat baik) kepada dua orang ibu-bapaknya; ibunya telah mengandungnya dalam keadaan lemah yang bertambah-tambah dan menyapihnya dalam dua tahun. Bersyukurlah kepada-Ku dan kepada dua orang ibu bapakmu, hanya kepada-Kulah kembalimu.”

(QS. Luqman : 14)



## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Puji Syukur penulis panjatkan atas berkah dan rahmat dari Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, kekuatan dan kesabaran kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulis persembahkan skripsi ini untuk :

1. Kedua orang tua tercinta yaitu Ibu Salem dan Bapak Tarmo yang telah memberikan dukungan tiada hentinya kepada penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Almarhum kakek Nawiraji yang memotivasi penulis agar menjadi guru.
3. Adik satu-satunya Larasati Sukma Auliya yang sangat penulis sayangi dan banggakan.
4. Seluruh keluarga dari keluarga Ibu dan Bapak yang penulis sayangi.
5. Penulis sendiri yang sudah kuat berjuang dan bersemangat sampai skripsi ini selesai dibuat.
6. Almamater tercinta UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto yang telah menaungi dalam menuntut ilmu, semoga ilmu yang telah diperoleh dapat bermanfaat.

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmannirrahim*

Alhamdulillahirrabil'alamin, puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan karunia-Nya kepada penulis sehingga, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peran Orangtua Dalam Mengatur Penggunaan Gadget Untuk Anak Usia Dini di Kompleks Sekolah (Komsek) Desa Jurangbahas Kecamatan Wangon Kabupaten Banyumas”. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi tugas akhir dan sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) di Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.

Penulis menyadari bahwa dalam menyusun skripsi ini, banyak pihak yang telah dengan tulus memberikan bantuan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan seoptimal mungkin. Dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini tanpa mengurangi rasa hormat kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu. Dengan rasa hormat penulis sampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Ridwan, M.Ag., Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.
2. Prof. Dr. H. Fauzi, M.Ag., Dekan Fakultas Tarbiyah dan ilmu keguruan Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.
3. Prof. Dr. Suparjo, M.A., Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.
4. Dr. Nurfuadi, M.Pd.I., Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.
5. Prof. Dr. H. Subur, M.Ag., Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.

6. Dr. Abu Dharin, S.Ag, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.
7. Dr. Asef Umar Fakhruddin, M.Pd.I., Koordinator Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Purwokerto (PIAUD) Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.
8. Mawi Khusni Albar, M.Pd. I., Dosen Pembimbing Skripsi yang telah sabar mendampingi, mengarahkan dan memberi masukan kepada penulis saat melakukan penyusunan skripsi.
9. Ellen Prima, S.Psi, M.A., Dosen Penasihat Akademik kelas PIAUD A 2017
10. Segenap dosen, karyawan, dan civitas akademika Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.
11. Kedua Orangtua tercinta Bapak Tarmo dan Ibu Salem yang sudah membiayai kuliah penulis dan tak pernah lelah memberikan dukungan kepada penulis.
12. Larasati Sukma Auliya adik penulis yang penulis sayangi dan banggakan
13. Seluruh keluarga besar Mbah Martowiyono dan Kaki Nawiraji yang penulis hormati dan sayangi.
14. Semua teman-teman dari kelas PIAUD A angkatan 2017 yang penulis sayangi juga. Terutama Nur Rokhimah Abdul KP yang sudah membantu dan saling mendukung di saat terakhir semester ini.
15. Teman-teman Pejuang Skripsi yang sudah membantu memberikan informasi dan saling mendukung satu sama lainnya.
16. Seluruh Narasumber yang sudah bersedia penulis wawancarai yaitu Ibu Widi, Ibu Beni, Ibu Mawar, Ibu Rani, Ibu Ani dan Ibu Kamti.
17. Teman-teman penulis Khomsiyati dan juga Bayu yang sudah mendukung dan peduli kepada penulis.
18. Semua guru-guru penulis dari guru ngaji, TK, SD, SMP, SMA yang penulis hormati dan ta'dhimi.
19. Beliau Gus Akhmad Faizun yang penulis kagumi dan harapkan barokahnya. Beliau juga menjadi salah satu motivasi penulis dalam mengerjakan skripsi karena di saat penulis bingung, pusing, gelisah dan

hilang semangat penulis selalu datang ke Majelis Sholawat yang di pimpin beliau dan setelahnya penulis merasa lebih tenang dan terarah.

20. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Purwokerto, 26 Mei 2024

Penulis,



Puspa Novelia Salindri

NIM 1717406031



## DAFTAR TABEL

**Tabel 1 : Tabel Daftar Anak Usia Dini Di Komsek**

**Tabel 2: Tabel Kegiatan Sehari-hari Chika**

**Tabel 3 : Tabel Kegiatan Sehari-hari Sasuke**

**Tabel 4 : Tabel Kegiatan Sehari-hari Hanif**

**Tabel 5 :Tabel Kegiatan Sehari-hari Raffasya**

**Tabel 6 : Tabel Kegiatan Sehari-hari Anjani**

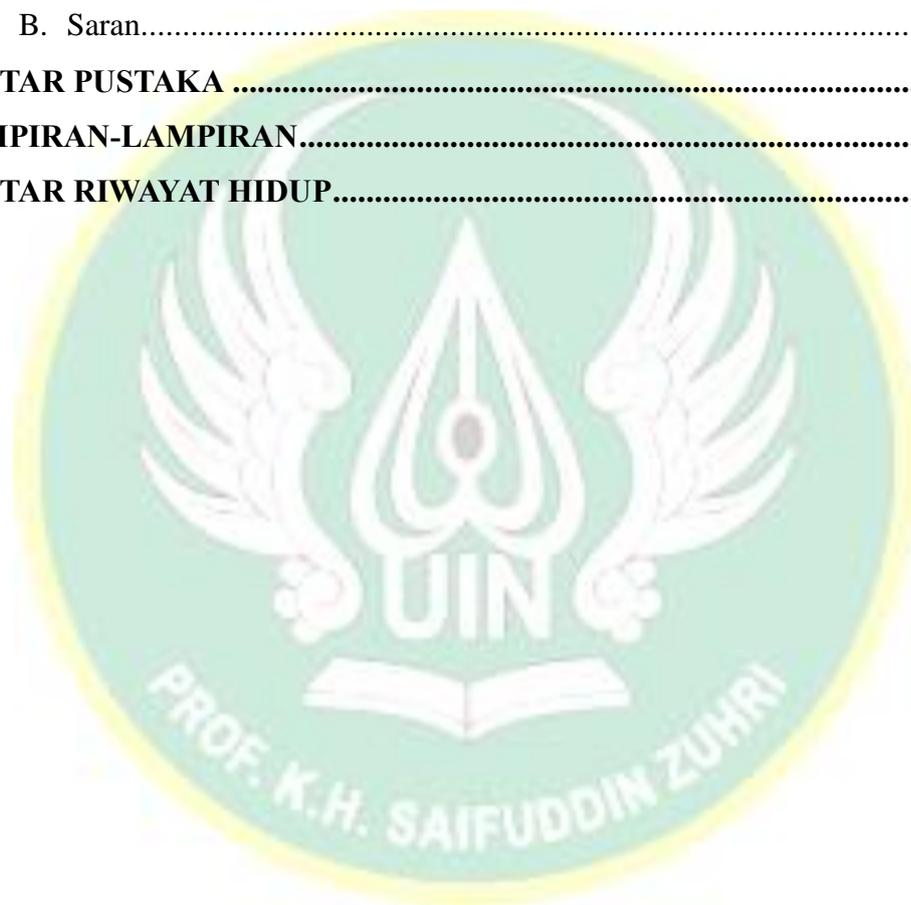
**Tabel 7 : Indikator Kemampuan Penggunaan Gadget Anak**



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HASIL CEK PLAGIASI .....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRACK.....</b>	<b>vii</b>
<b>MOTTO.....</b>	<b>viii</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Definisi Konseptual .....	6
C. Rumusan Masalah.....	9
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	9
E. Sistematika Pembahasan .....	10
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>11</b>
A. KERANGKA KONSEPTUAL .....	11
a. Peran Orang Tua .....	11
b. Gadget .....	16
c. Anak Usia Dini .....	22
d. Kompleks Sekolah.....	24
B. PENELITIAN TERKAIT .....	24
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>27</b>
A. Jenis Penelitian .....	27
B. Setting Penelitian (Tempat dan Waktu).....	28
C. Subjek Penelitian .....	29

D. Objek penelitian .....	30
E. Teknik Pengumpulan Data.....	31
F. Teknis Analisis Data.....	33
<b>BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>35</b>
A. Hasil Temuan .....	35
B. Hasil Penelitian .....	51
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>53</b>
A. Kesimpulan.....	53
B. Saran.....	55
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>56</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>	<b>59</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>79</b>



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Daftar Pertanyaan Wawancara
- Lampiran 2 Daftar Gambar Wawancara
- Lampiran 3 Surat Rekomendasi Munaqosyah
- Lampiran 4 Blangko Bimbingan Skripsi
- Lampiran 5 Surat Keterangan Wakaf Perpustakaan
- Lampiran 6 Surat Keterangan Seminar Proposal
- Lampiran 7 Surat Keterangan Lulus Ujian Komprehensif
- Lampiran 8 Sertifikat BTA/PPI
- Lampiran 9 Sertifikat Aplikasi Komputer
- Lampiran 10 Sertifikat Pengembangan Bahasa Arab
- Lampiran 11 Sertifikat Pengembangan Bahasa Inggris
- Lampiran 12 Sertifikat KKN
- Lampiran 13 Sertifikat PPL
- Lampiran 14 Surat Izin Observasi Pendahuluan
- Lampiran 15 Surat Izin Penelitian Skripsi
- Lampiran 16 Surat Keterangan Sudah Melakukan Penelitian
- Lampiran 17 Daftar Riwayat Hidup



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Anak-anak yang lahir di era modernisasi seperti sekarang ini pastinya sudah tidak asing lagi dengan *gadget*. Bahkan anak-anak pada era ini sudah memiliki *gadget* pribadi sebelum mereka dewasa. Berdasarkan data yang ditulis oleh Muhammad Zaini dan Soenarto yang dikutip dari hasil penelitian *uswitch.com* menunjukkan bahwa lebih dari 25% anak-anak di seluruh dunia mempunyai *gadget* sebelum usia mereka genap 8 tahun.<sup>1</sup> Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak sangat bergantung pada *gadget*. Dengan adanya fenomena ini tentunya sangat memprihatinkan bagi kemajuan generasi sekarang mengingat usia mereka belum layak untuk memiliki *gadget* secara pribadi. Akan tetapi, dalam hal ini peran orangtua sangat berpengaruh. Para orangtua yang tidak mau berinovasi biasanya lebih memilih untuk memberikan *gadget* kepada anaknya agar tidak rewel dan terus menangis. Tanpa mereka sadari justru hal ini bisa berpengaruh terhadap tumbuh kembang anak.

Di Indonesia sendiri, penggunaan gadget oleh anak-anak sudah semakin banyak kita jumpai dari mulai di perkotaan sampai ke pedesaan. Tak heran jika Indonesia menempati urutan ke lima besar di dunia dengan pengguna gadget terbesar. Hal ini terbukti dari data pada tahun 2014 yang menunjukkan pengguna aktif *smartphone* di seluruh Indonesia sekitar 47 juta jiwa, dimana 79,5% diantaranya berasal dari kategori usia anak-anak dan remaja.<sup>2</sup> Semakin banyaknya pengguna gadget di Indonesia di sebabkan karena berbagai faktor. Salah satunya adalah karena harga gadget yang semakin mudah dijangkau oleh berbagai kalangan. Selain itu, kemajuan teknologi juga menjadi faktor utama dalam merebaknya gadget

---

<sup>1</sup> Muhammad Zaini dan Soenarto, 2019, "Persepsi Orangtua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini", *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 3, No. 1, hlm. 254-264.

<sup>2</sup> Muhammad Zaini dan Soenarto, 2019, "Persepsi Orangtua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini", *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 3, No. 1, hlm. 254-264.

di Indonesia. Kemajuan teknologi membantu manusia dalam menjalankan tugas sehari-harinya. Alasan inilah yang menyebabkan manusia di jaman sekarang ini sangat butuh gadget sehingga menjadikannya sebagai salah satu kebutuhan yang wajib di penuhi.

Pengguna gadget semakin meningkat pada semua kalangan bahkan pada jenjang anak usia dini. Pemakaian gadget di kalangan anak usia dini semakin banyak di karenakan adanya para orangtua yang memberikan gadget untuk anaknya hanya agar membuatnya diam. Kondisi ini memudahkan para ibu untuk dapat mengerjakan pekerjaan rumah mereka sehari-hari, daripada harus mengawasi anak bermain di luar rumah bersama dengan teman-temannya. Selain itu anak-anak yang menghabiskan banyak waktunya di rumah hanya dengan bermain gadget biasanya juga dikarenakan orang tuanya juga jarang berinteraksi dengan mereka dan juga lebih banyak menggunakan gadget di rumah, sehingga anak mencontoh apa yang dilakukan orang tuanya.<sup>3</sup> Data hasil penelitian terdahulu menyatakan bahwa pengguna gadget 42,1% dari anak usia dini, terbukti penggunaan gadget pada anak usia dini dengan aktivitas menonton video atau bermain game.<sup>4</sup> Berdasarkan data tersebut tentunya penggunaan gadget pada anak usia dini dilakukan tanpa pengawasan dari orangtua. Hal ini tentu akan sangat mempengaruhi perkembangan dari anak usia dini tersebut. Periode perkembangan anak yang sangat sensitif adalah saat usia 1-5 tahun, sebagai masa anak usia dini sehingga sering disebut the golden age. Pada masa ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan, yaitu kecerdasan intelektual, emosi, dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa sehingga mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya. Ketika anak berada pada the golden age semua informasi akan terserap dengan cepat.

Mereka menjadi peniru yang handal, mereka lebih smart dari yang

---

<sup>3</sup> Desni Yuniarni, 2019, Peran Guru PAUD Dalam Meminimalisir Dampak Gadget Pada Perkembangan Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional, Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol.3, No. 1, hlm. 1-6.

<sup>4</sup> Suryameng, 2019, Pendampingan Dialogis Orangtua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini, Dunia Anak : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol.2, No. 2, hlm. 40-135.

kita pikir, lebih cerdas dari yang terlihat dan akan menjadi dasar terbentuknya karakter, kepribadian, dan kemampuan kognitifnya.<sup>5</sup> Dengan tidak adanya pengawasan dari orangtua dalam menggunakan gadget maka pertumbuhan dan perkembangannya terganggu. Selain berdampak pada perkembangan dan pertumbuhannya, penggunaan gadget pada anak usia dini juga dapat berdampak pada psikologis anak tersebut. Oleh karena itu, peran orangtua dalam mengatur penggunaan gadget pada anak usia dini sangatlah penting.

Menurut Novrinda dan kawan-kawan yang mengutip dari pendapat Soekamto menjelaskan bahwa arti kata peran adalah aspek dinamis kedudukan (status), apabila seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan kedudukannya maka ia menjalankan suatu peranan.<sup>6</sup> Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia yang dikutip oleh Suryameng menyebutkan bahwa istilah peranan diartikan sebagai pemain sandiwara (film), tukang lawak pada permainan makyong, perangkat tingkah yang diharapkan dimiliki oleh orang yang berkedudukan di masyarakat.<sup>7</sup>

Kata peran dalam penelitian ini akan selalu berhubungan dengan kata orangtua. Menurut pendapat Kartini Kartono yang dikutip oleh Astrida, dikemukakan bahwa orang tua adalah pria dan wanita yang terikat dalam perkawinan dan siap sedia untuk memikul tanggung jawab sebagai ayah dan ibu dari anak-anak yang dilahirkannya. Dalam jurnal yang sama dikutip pendapat dari Ny. Singgih D Gunarsa yang menyatakan bahwa orangtua adalah dua individu yang berbeda memasuki hidup bersama dengan membawa pandangan, pendapat, dan kebiasaan-kebiasaan sehari-hari. Pendapat lain yaitu menurut Thamrin Nasution yang dikutip dari jurnal yang sama mengemukakan bahwa orangtua adalah setiap

---

<sup>5</sup> Puji Asmaul Chusna, Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak, *Dinamika Penelitian : Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, hlm. 315-330.

<sup>6</sup> Novrinda.dkk, 2017, Peran Orangtua Dalam Pendidikan Anak Usia Dini Ditinjau Dari Latar Belakang Pendidikan, *Jurnal Potensia*, Vol. 2, No. 1, hlm. 39-46.

<sup>7</sup> Suryameng, 2019, Pendampingan Dialogis Orangtua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini, *Dunia Anak: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.2, No. 2, hlm. 40-135.

orang yang bertanggung jawab dalam suatu keluarga atau tugas rumah tangga yang dalam kehidupan sehari-hari disebut sebagai bapak dan ibu.<sup>8</sup>

Menurut Undang-undang Sisdiknas no 20 tahun 2003 yang dikutip oleh Aris Priyanto menjelaskan bahwa yang dimaksud anak usia dini adalah anak usia 0-6 tahun. Sedangkan makna dari anak usia dini menurut NAEYC atau National Assosiation in Education for Young Children adalah anak yang berada pada rentang usia lahir sampai 8 tahun. Selain itu, menurut Sujiono anak usia dini adalah sekelompok anak yang berusia 0-8 tahun yang memiliki berbagai potensi genetik dan siap untuk ditumbuh kembangkan melalui pemberian rangsangan. Pada usia tersebut para ahli menyebutnya sebagai masa emas (Golden Age) yang hanya terjadi satu kali dalam perkembangan kehidupan manusia. Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini perlu diarahkan pada fisik, kognitif, sosio emosional, bahasa, dan kreativitas yang seimbang sebagai peletak dasar yang tepat guna pembentukan pribadi yang utuh.<sup>9</sup> Oleh karena itulah peran orangtua sangat berpengaruh terhadap terbentuknya kepribadian anak. Orangtua harus mengajarkan atau mencontohkan sikap yang baik, karena dalam usia 0-6 tahun anak belajar dengan cara meniru. Disinilah peran orangtua dibutuhkan untuk membentuk kepribadian anaknya. Begitupula dalam hal penggunaan gadget.

Berdasarkan penelitian yang di lakukan oleh Suryameng diketahui bahwa penggunaan gadget pada anak begitu besar sehingga memberi dampak juga yang besar. Terdapat dampak negatif dan juga dampak positif yang ditimbulkan dari penggunaan gadget pada anak usia dini. Akan tetapi, dengan pendampingan dialogis yang dilakukan oleh orangtua dapat meminimalisir dampak negatif yang terjadi.<sup>10</sup>

Selain penelitian itu, ada penelitian lain yang dilakukan oleh Maulita

---

<sup>8</sup> Astrida, Peran Dan Fungsi Orangtua Dalam Mengembangkan Kecerdasan Emosional Anak, hlm. 1-13

<sup>9</sup> Aris Priyanto, 2014, Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain, Jurnal Ilmiah COPE, No. 2, hlm. 41-48.

<sup>10</sup> Suryameng, 2019, Pendampingan Dialogis Orangtua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini, Dunia Anak : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol.2, No. 2, hlm. 40-135.

Indriyani, dkk yang menghasilkan fakta bahwa saat ini hampir sebagian anak sudah menggunakan gadget dan untuk rentang usia anaknya mulai 0-6 tahun dan walaupun orangtua sudah memberikan batasan waktu kepada anak ketika menggunakan gadget, tetapi anak-anak ada yang dapat menggunakan gadget mencapai 4 jam dalam sehari.<sup>11</sup>

Nurmasari menyatakan bahwa berdasarkan hasil penelitiannya, sebagian kecil respondennya yang berusia balita yang menggunakan gadget 88,66 menit per hari dan pemakaian gadget rata-rata 5-6 hari perminggu, mengalami keterlambatan pada perkembangan aspek bicara dan bahasanya.<sup>12</sup>

Berdasarkan hasil tersebut, penulis menyimpulkan bahwa peran orangtua dalam mengatur penggunaan gadget bagi anaknya sangat beragam. Selain itu dampak negatif yang ditimbulkan juga beragam. Mulai dari dampak yang mempengaruhi fisik, motorik maupun psikis anak usia dini. Melihat hal tersebut penulis tidak bisa menutup mata dengan keadaan anak usia dini di sekitar penulis tepatnya di Grumbul Komsek Desa Jurangbahas RT 03 RW 02 yang menurut penulis sudah banyak yang menggunakan gadget. Penulis ingin mengetahui cara para orangtua dalam mengatur penggunaan gadget anaknya. Untuk itu, penulis memilih 5 orang tua yang mempunyai anak usia dini untuk di teliti cara atau peran yang dilakukan dalam mengatur penggunaan gadget bagi anaknya.

Penelitian ini dilakukan di Grumbul Komsek Desa Jurangbahas RT 03 RW 02 kecamatan Wangon kabupaten Banyumas. Desa Jurangbahas merupakan desa kecil yang masuk dalam lingkup wilayah kecamatan Wangon. Desa ini termasuk ke dalam desa berkembang. Hal ini di karenakan desa ini memiliki fasilitas pendidikan yang cukup. Di dalam desa ini ada 2 sekolah dasar dan 1 taman kanak-kanak juga 1 PAUD yang baru saja di dirikan pada tahun lalu. Desa ini terbagi menjadi 5 RW. Salah

---

<sup>11</sup> Maulita Indriyani.dkk, Peran Orangtua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini, hlm. 1-10.

<sup>12</sup> Desni Yuniarni, 2019, Peran Guru PAUD Dalam Meminimalisir Dampak Gadget Pada Perkembangan Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional, Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol.3, No. 1, hlm. 1-6.

satunya adalah RW 02 yang terbagi menjadi 4 RT. Dalam 4 RT tersebut terdapat 3 grumbul atau kompleks. Ke 3 kompleks tersebut antara lain kompleks Udik, Komsek, dan Pengasinan. Adapun penelitian ini dilakukan di komsek. Dinamakan grumbul komsek dikarenakan kompleks ini terletak di lingkungan sekolah. Sekolah yang dimaksud adalah SD 1, SD 2 dan juga TK Pertiwi. Jadi, penamaan komsek merupakan singkatan dari kompleks sekolah. Akses mobilisasi di desa ini terbilang sudah cukup mudah. Terlebih lagi sejak beroperasinya angkudes yang sudah beroperasi dari 10 tahun yang lalu. Selain itu, meskipun di desa ini jaringan signal sangat sulit di dapatkan tapi penduduk di desa ini hampir sebagian besar sudah memiliki HP yang bagus. Begitupun untuk anak usia dininya yang sebagian sudah mengenal HP.

Berdasarkan pengamatan awal yang sudah penulis lakukan, penulis menemukan fakta bahwa salah satu cara orangtua dalam meminimalisir anaknya menggunakan gadget adalah dengan menyuruhnya bermain dengan teman sebayanya yang tentunya masih dalam jangkauan orangtua. Dengan begitu, anak akan melupakan gadget sehingga dapat meminimalisir penggunaannya dalam sehari. Akan tetapi, jika anak tersebut pulang setelah bermain, maka ia akan mengingat gadget kembali dan meminta kepada orangtuanya untuk dapat menggunakan gadgetnya. Apalagi jika anak tersebut sudah mempunyai gadget sendiri. Tentunya akan sangat sulit untuk dapat menjauhkannya dari gadget. Akan tetapi para orangtua selalu mempunyai cara tersendiri dalam menyelesaikan masalah tersebut. Oleh karena itu, penulis terdorong untuk meneliti mengenai “Peran Orangtua dalam Mengatur Penggunaan Gadget untuk Anak Usia Dini di Kompleks Sekolah (Komsek) Desa Jurangbahas Kecamatan Wangon Kabupaten Banyumas”.

## **B. Definisi Konseptual**

Guna menghindari kesalahpahaman penafsiran pada istilah dalam judul maka perlu adanya definisi operasional. Definisi operasional tersebut yaitu:

## 1. Peran Orangtua

Menurut pendapat Riyadi yang dikutip dalam jurnal karya Syaron Brigitte Lantaeda dan kawan-kawan peran dapat diartikan sebagai orientasi dan konsep dari bagian yang dimainkan oleh suatu pihak dalam oposisi sosial.<sup>13</sup> Sedangkan arti kata orangtua menurut Astrida yang dikutip dari pendapat Singgih D Gunarsa, menyatakan bahwa orangtua adalah dua individu yang berbeda memasuki hidup bersama dengan membawa pandangan, pendapat, dan kebiasaan sehari-hari.<sup>14</sup>

Jadi, berdasarkan pendapat tersebut maka definisi dari peran orangtua adalah konsep atau orientasi yang dilakukan oleh dua individu yang berbeda dan memasuki hidup bersama.

## 2. Gadget

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), gadget merupakan peranti elektronik dengan fungsi praktis.<sup>15</sup> Sedangkan menurut Suryameng pengertian gadget adalah obyek teknologi seperti perangkat atau alat yang memiliki fungsi tertentu, dan sering dianggap sebagai hal yang baru.<sup>16</sup>

Jadi, berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa gadget merupakan piranti elektronik yang memiliki fungsi tertentu dan praktis

## 3. Anak Usia Dini

Mengutip dari undang-undang no. 20 tahun 2003 yang ditulis ulang oleh Sunanih dalam jurnalnya tentang sistem pendidikan nasional, yang disebut dengan anak usia dini adalah anak usia 0-6 tahun, sedangkan

---

<sup>13</sup> Syaron Brigitte Lantaeda.dkk, Peran Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Dalam Penyusunan RPJMD Kota Tomohon, Jurnal Administrasi Publik, Vol. 4, No.48, hlm. 1-9.

<sup>14</sup> Astrida, Peran Dan Fungsi Orangtua Dalam Mengembangkan Kecerdasan Emosional Anak, hlm. 1-13

<sup>15</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia online.

<sup>16</sup> Suryameng, 2019, Pendampingan Dialogis Orangtua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini, Dunia Anak : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol.2, No. 2, hlm. 40-135.

menurut para ahli adalah anak usia 0-8 tahun.<sup>17</sup> Pendapat lain di kemukakan oleh Ajeng Rizki Safira yang mengutip pendapat Trianto dalam bukunya mengatakan bahwa anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik dan memiliki karakter tersendiri sesuai dengan tahapan usia dimana dari umur 0-6 tahun yang disebut dengan masa keemasan ( golden age ).<sup>18</sup>

Berdasarkan pendapat para pakar diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa anak usia dini merupakan anak yang mempunyai rentang usia 0-8 tahun yang berbeda, unik dan memiliki karakter tersendiri.

#### 4. Kompleks Sekolah (Komsek)

Komsek merupakan singkatan dari kompleks sekolah. Komsek ini sendiri merupakan salah satu nama kompleks di Desa Jurangbahas. Lebih tepatnya, komsek terletak di RT 03 RW 02 dan RT 04 RW 02 Desa Jurangbahas Kecamatan Wangon Kabupaten Banyumas. Komsek ini sendiri bisa dikatakan sebagai pusat pendidikan di desa Jurangbahas. Hal ini dikarenakan di kompleks ini berdiri dua Sekolah Dasar (SD) dan satu Taman Kanak-Kanak (TK) yang merupakan fasilitas pendidikan di desa ini. Selain itu, komsek merupakan daerah yang padat penduduk. Hal ini dibuktikan dengan rumah – rumah penduduk yang terus bertambah setiap tahunnya di kompleks ini.

Menurut Wikipedia.org yang dimaksud dengan kompleks adalah satu kesatuan bagian, khususnya yang memiliki bagian yang saling berhubungan dan saling tergantung. Kompleks dapat merujuk pada gabungan beberapa bangunan dalam suatu wilayah.<sup>19</sup> Sedangkan dikutip dari Kumparan.comartikata kompleks dalam KBBI dapat dibagi menjadi dua yaitu secara nomina (kata benda) dan adjektiva (kata sifat). Secara nomina kompleks berarti himpunan kesatuan atau kelompok. Sedangkan

---

<sup>17</sup> Sunanih, 2017, Kemampuan Membaca Huruf Abjad Bagi Anak Usia Dini Bagian Dari Perkembangan Bahasa, *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, Vol. 1, No. 1, hlm. 1-12.

<sup>18</sup> Ajeng Rizki Safira, 2020, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Gresik: Caramedia Comunication, hlm. 27.

<sup>19</sup> Wikipedia.org, “kompleks”, <https://id.m.wikipedia.org/wiki/Kompleks>, 26 Mei 2024

secara adjektiva kompleks berarti mengandung beberapa unsur yang pelik, rumit dan saling berhubungan.<sup>20</sup> Dalam hal ini, penulis merujuk kepada kata benda dari arti kata tersebut.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijabarkan di atas maka rumusan masalahnya adalah :

1. Apa penyebab anak usia dini menggunakan *gadget* ?
2. Bagaimana dampak yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* bagi anak usia dini ?
3. Bagaimana peran orangtua dalam mengatur penggunaan *gadget* untuk anak usia dini ?

### D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan penelitian dari judul tersebut adalah :

1. Menemukan dan menjelaskan penyebab anak usia dini menggunakan *gadget*.
2. Menemukan dan menjelaskan dampak yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* pada anak usia dini.
3. Menemukan dan menjelaskan peran orangtua dalam mengatur penggunaan *gadget* untuk anak usia dini.

Sedangkan manfaat yang akan di dapatkan dari penelitian dengan judul tersebut dibagi menjadi dua yaitu :

#### 1. Manfaat Praktis

Untuk orangtua : dapat mengetahui cara-cara atau hal-hal yang perlu dilakukan dalam mengatur penggunaan gadget untuk anaknya.

Untuk anak : meminimalisir dampak negatif dari penggunaan gadget.

#### 2. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini akan menambah wawasan pengetahuan di bidang anak usia dini dan dapat menjadi acuan dalam penelitian sejenis

---

<sup>20</sup> Penulis kumparan, "Komplek atau Kompleks mana tulisan yang sesuai KBBI?" 17 September 2022, <https://kumparan.com/berita-terkini/komplek-atau-kompleks-mana-yang-sesuai-kbbi-1ysli8lkr4K>

di kemudian hari

#### **E. Sistematika Pembahasan**

BAB I yaitu Pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan kajian pustaka. Pada bab ini penulis ingin menyampaikan alasan penulis memilih judul ini. Selain itu, penulis juga ingin menyampaikan manfaat dan tujuan dari dilakukannya penelitian ini.

BAB II yaitu Landasan Teori yang berisi pengertian mengenai peran orangtua, gadget, anak usia dini dan juga kompleks sekolahan yang didapat dari berbagai teori dan juga sumber menurut para ahli di bidang tersebut.

BAB III yaitu Metode Penelitian yang membahas mengenai jenis penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data yang akan penulis gunakan dalam penelitian. Metode Penelitian ini merupakan langkah langkah yang akan penulis lakukan dalam penelitian. Oleh sebab itu, metode penelitian ini merupakan patokan atau pegangan penulis dalam melakukan penelitian.

BAB IV yaitu Isi yang memuat pembahasan hasil penelitian mengenai peran orangtua dalam mengatur penggunaan gadget untuk anak usia dini di kompleks sekolahan desa jurangbahas . Dalam BAB ini penulis akan menjabarkan hasil penelitian yang penulis lakukan berdasarkan data yang sudah penulis kumpulkan dengan metode yang sudah dijelaskan dalam BAB sebelumnya.

BAB V yaitu Penutup yang berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan ini berisi ringkasan atau inti dari penelitian yang sudah dilakukan. Sedangkan saran berisi masukan mengenai penelitian ini dan saran ini dapat dijadikan pedoman dalam melakukan penelitian sejenis di kemudian hari.

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Kerangka Konseptual

##### 1. Peran Orangtua

###### a. Pengertian Peran orangtua

Peran atau tugas merupakan kata yang tidak bisa di pisahkan dalam kehidupan sehari-hari umat manusia. Hal ini di karenakan semua makhluk ciptaan Tuhan mempunyai peran atau tugasnya masing-masing. Salah satunya adalah untuk menyembah Allah SWT. Pernyataan ini di ambil dari QS Adz Dzariyat ayat 56 yang berbunyi :

﴿ وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ ﴾

“Tidaklah Aku (Allah SWT) menciptakan jin dan manusia kecuali untuk beribadah kepadaKu”

Ayat tersebut memiliki makna bahwa setiap makhluk memiliki tugas ataupun perannya di dunia. Dalam dunia pendidikan, peran atau tugas memiliki berbagai macam arti. Berikut ini penulis sajikan pengertian peran itu sendiri menurut berbagai sumber.

Pengertian yang pertama adalah menurut Novrinda dan kawan-kawan yang mengutip dari pendapat Soekamto menjelaskan bahwa arti kata peran adalah aspek dinamis kedudukan (status), apabila seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan kedudukannya maka ia menjalankan suatu peranan.<sup>21</sup> Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia yang dikutip oleh Suryameng menyebutkan bahwa istilah peranan diartikan sebagai pemain sandiwara (film), tukang lawak pada permainan makyong, perangkat tingkah yang diharapkan dimiliki oleh orang yang berkedudukan di masyarakat.<sup>22</sup> Sedangkan menurut pendapat Riyadi yang dikutip dalam jurnal karya Syaron Brigette Lantaeda dan kawan-kawan peran dapat diartikan sebagai orientasi dan konsep dari bagian yang dimainkan oleh suatu pihak dalam oposisi

---

<sup>21</sup> Novrinda.dkk, 2017, Peran Orangtua Dalam Pendidikan Anak Usia Dini Ditinjau Dari Latar Belakang Pendidikan, Jurnal Potensia, Vol. 2, No. 1, hlm. 39-46

<sup>22</sup> Suryameng, 2019, Pendampingan Dialogis Orangtua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini, Dunia Anak : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol.2, No. 2, hlm. 40-135.

sosial.<sup>23</sup> Berbeda dengan pendapat Lestari yang dikutip oleh Achmad Syarifudin peran adalah cara yang digunakan oleh orangtua berkaitan dengan pandangan mengenai tugas yang harus dijalankan dalam mengasuh anak.<sup>24</sup>

Berdasarkan beberapa paparan arti kata peran menurut para ahli diatas, dapat penulis simpulkan dan tarik garis besar dari kata peran adalah cara yang dilakukan untuk memenuhi suatu tanggung jawab yang diberikan atau di dapatkan seseorang. Dalam hal ini, tugas dan tanggungjawab yang di maksud dalam penelitian ini adalah tanggung jawab orangtua. Hal ini dikarenakan orangtua merupakan orang yang paling dekat dengan anak dan memiliki tanggung jawab besar terhadap perkembangan anak. Orangtua bukan hanya orang yang lebih tua tetapi seharusnya orangtua menjadi orang yang paling dekat dengan anak. Masa depan dan karakter anak bergantung pada pola asuh orangtuanya. Hal inilah yang mendasari tanggung jawab orangtua sangatlah besar dampaknya. Pada hakikatnya orangtua merupakan orang yang lebih tua dari kita. Akan tetapi, yang dimaksud dengan orangtua bukan hanya itu saja. Dua orang atau seseorang dapat dikatakan sebagai orangtua jika sudah memiliki anak.

Oleh karena itu, yang disebut sebagai orangtua yaitu dua orang yang terikat dalam pernikahan yang sah secara agama maupun negara dan memiliki anak dari ikatan pernikahan tersebut. Akan tetapi, seperti halnya kata peran, kata orangtua juga memiliki banyak makna dalam dunia pendidikan. Menurut Astrida yang mengutip dari pendapat Singgih D Gunarsa, menyatakan bahwa orangtua adalah dua individu yang berbeda memasuki hidup bersama dengan membawa pandangan, pendapat, dan kebiasaan sehari-hari.<sup>25</sup> Sedangkan pendapat yang kedua

---

<sup>23</sup> Syaron Brigitte Lantaeda.dkk, Peran Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Dalam Penyusunan RPJMD Kota Tomohon, *Jurnal Administrasi Publik*, Vol. 4, No.48, hlm. 1-9.

<sup>24</sup> Achmad Syarifudin. M Syamsurrijal, 2022, Peran Orangtua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19, *Jurnal Tunas Aswaja (JTA)*, vol. 1, no. II, hlm. 25.

<sup>25</sup> Astrida, Peran Dan Fungsi Orangtua Dalam Mengembangkan Kecerdasan Emosional Anak, hlm. 1-13.

menurut Kartini Kartono yang dikutip oleh Astrida, dikemukakan bahwa orang tua adalah pria dan wanita yang terikat dalam perkawinan dan siap sedia untuk memikul tanggung jawab sebagai ayah dan ibu dari anak-anak yang dilahirkannya.<sup>26</sup> Yang terakhir adalah menurut Thamrin Nasution yang dikutip dari jurnal yang sama mengemukakan bahwa orangtua adalah setiap orang yang bertanggung jawab dalam suatu keluarga atau tugas rumah tangga yang dalam kehidupan sehari-hari disebut sebagai bapak dan ibu.<sup>27</sup>

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka kesimpulannya orangtua merupakan setiap individu atau manusia yang telah hidup bersama dan juga memiliki anak serta berkewajiban bertanggung jawab atas keluarga ataupun tugas yang sudah di bangunnya. Dengan demikian jika kedua kata digabung yaitu peran orangtua maka akan memiliki arti tugas ataupun cara dari seseorang ataupun dua orang yang terikat dalam pernikahan yang sah dan memiliki anak atau keturunan dalam pernikahan tersebut untuk memenuhi tanggung jawabnya sebagai orang yang berpengaruh dalam hidup anaknya.

#### b. Hak dan Kewajiban Orangtua

Tingkat kesadaran orangtua akan pentingnya peran mereka dalam mendidik anaknya juga perlu dibekali dengan pengetahuan teori-teori modern agar mereka juga dapat mengikuti perkembangan zaman dalam mendidik. Hal ini diharapkan dapat membantu kualitas dan tingkat pendidikan anak menjadi semakin lebih baik dan dapat digunakan anak untuk menghadapi perubahan zaman kedepannya. Selain itu, orangtua juga mempunyai kewajiban untuk mewujudkan setiap hak-hak anak yang tentunya wajib di penuhi orangtua demi masa depan anak-anak mereka.

Dalam peran orang tua ada hak dan kewajiban orangtua sesuai dengan kedudukannya di dalam keluarga demi tercapainya kedewasaan

---

<sup>26</sup> Astrida, Peran Dan Fungsi Orangtua Dalam Mengembangkan Kecerdasan Emosional Anak, hlm. 1-13.

<sup>27</sup> Astrida, Peran Dan Fungsi Orangtua Dalam Mengembangkan Kecerdasan Emosional Anak, hlm. 1-13

anak tersebut. Dalam hal ini, kerjasama antara ayah dan ibu sangatlah dibutuhkan. Tanpa Kerjasama yang harmonis dari keduanya, karakter anak juga akan tidak stabil kedepannya. Selain itu, orangtua juga merupakan role model bagi anaknya. Hal ini karena, pada hakikatnya orangtua merupakan pemimpin dalam keluarga. Sebagai seorang pemimpin tentu saja, para orangtua harus menunjukkan dan mencontohkan sikap yang baik untuk anaknya. Hal tersebut agar kedepannya anak dapat meniru kebiasaan tersebut sampai ia dewasa.

Dalam keluarga, pembagian peran orangtua haruslah jelas. Contohnya saja ibu sebagai sumber dan pemberi rasa kasih sayang, pengasuh dan pemeliharaan, tempat mencurahkan isi hati, pengatur kehidupan dalam rumah tangga, dan segala aspek dalam segi emosional dan Rohani sang anak. Sedangkan ayah berepran sebagai pelindung dalam keluarga, pemecah dan pemberi solusi dalam permasalahan keluarga dan sebagainya sehingga keluarga akan merasa aman, tentram dan damai.

#### c. Fungsi Orangtua

Hakikatnya orangtua adalah bagian keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu yang telah memiliki ikatan perkawinan yang sah dan membentuk sebuah keluarga. Pada dasarnya, orangtua memiliki tiga fungsi. Adapun fungsi-fungsi tersebut antara lain:

##### 1) Fungsi Agama

Fungsi ini dilakukan dengan menanamkan keimanan serta ketakwaan kepada keluarga agar mereka selalu tunduk dan patuh akan perintah Tuhan dan selalu menjauhi segala larangan Tuhan. Peran orangtua disini sangatlah penting. Hal ini karena orangtua merupakan inti dari terciptanya keluarga yang religius.

##### 2) Fungsi Biologis

Fungsi ini merupakan fungsi yang sangat penting. Hal ini karena fungsi biologis adalah fungsi pemenuhan kebutuhan pokok anak seperti sandang yang berupa pakaian, kebutuhan sekolah dan lain

lain. Papan yaitu kebutuhan akan tempat tinggal anak yang nyaman dan aman. Lalu pangan yaitu meliputi kebutuhan pemenuhan gizi anak yang di berikan dalam bentuk makanan yang layak konsumsi dan sehat.

### 3) Fungsi Ekonomi

Fungsi ekonomi berhubungan dengan pengaturan keuangan untuk memenuhi segala kebutuhan rumah btangga dalam keluarga. Hal ini berkaitan dengan penghasilan orangtua dan pengeluaran yang harus dilakukan orangtua.

### 4) Fungsi Kasih Sayang

Fungsi ini menunjukkan bahwa setiap anggota keluarga harus saling menyayangi bagaimanapun caranya. Kasih sayang tidak harus hanya berupa materi belaka tetapi juga berupa perhatian, rasa khawatir, dan kebersamaan dan juga dukungan untuk satu sama lain.

### 5) Fungsi Perlindungan

Fungsi perlindungan bukan hanya berarti perlindungan fisik saja tetapi juga perlindungan mental, dan perlindunga norma. Perlindunga fisik dapat berupa perlindungan dari kehausan, kelaparan, kepanasan dan rasa sakit. Sedangkan perlindungan mental dapat berupa penanaman psikis yang kuat sehingga tidak mudah depresi dan frustrasi. Untuk perlindungan norma sendiri dapat berupa perlindungan dari perbuatan buruk dan mendorong keluarga untuk dapat melakukan hal-hal baik sesuai dengan peraturan yang berlaku di masyarakat agar mereka dapat terus bergaul dengan masyarakat tanpa kesulitan. Dengan hal itu, orangtua diharapkan dapat memberikan perlindungan sehingga anak merasa nyaman, aman dan bahagia.

### 6) Fungsi Sosialisasi Anak

Fungsi sosialisasi anak maksudnya adalah orangtua di harapkan mengajarkan anak cara menghargai, mendengarkan dan menghormati oranglain dan peduli dengan lingkungan sekitarnya

sejak dini agar anak nantinya dapat hidup dengan sikap yang jujur, bertanggung jawab, saling menyayangi dan membantu satu sama lainnya.

#### 7) Fungsi Rekreasi

Fungsi rekreasi maksudnya adalah orangtua harus memiliki fungsi hiburan terhadap anak-anaknya. Hal ini dilakukan dengan cara menciptakan suasana yang senang, tenang, jauh dari ketegangan batin, harmonis dan lain sebagainya sehingga anak tidak memiliki rasa stress dan bosan dalam hidup mereka.

Berdasarkan penjelasan teori di atas, dapat kita simpulkan bahwa menjadi orangtua tidaklah mudah. Ada tanggung jawab dan kewajiban yang harus orangtua hadapi dalam menunaikan perannya sebagai orangtua yang baik. Apalagi orangtua yang memiliki anak usia dini. Tentu harus sangat diperhatikan lagi semua yang diberikan kepada anak demi terbentuknya karakter anak yang baik kedepannya.

## 2. Gadget

### a. Pengertian Gadget

Dalam bidang kebahasaan kata gadget sendiri dapat dipastikan bukan merupakan kata asli Indonesia. Kata gadget ini merupakan kata yang diambil dari bahasa Inggris yang mempunyai arti dalam bahasa Indonesia gawai. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), gadget merupakan peranti elektronik dengan fungsi praktis.<sup>28</sup> Sedangkan menurut Suryameng pengertian gadget adalah obyek teknologi seperti perangkat atau alat yang memiliki fungsi tertentu, dan sering dianggap sebagai hal yang baru.<sup>29</sup> Pendapat lain dikemukakan oleh Fitriana dan kawan-kawan dalam jurnalnya yang mengartikan gadget sebagai sebuah perangkat atau perkakas mekanis yang mini atau sebuah alat yang menarik karena relatif baru sehingga akan banyak memberikan kesenangan baru bagi penggunaanya walaupun mungkin

---

<sup>28</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia online

<sup>29</sup> Suryameng, 2019, Pendampingan Dialogis Orangtua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini, Dunia Anak : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol.2, No. 2, hlm. 40-135.

tidak praktis dalam penggunaannya.<sup>30</sup>

Berdasarkan pada penjelasan diatas, dapat di katakan bahwa gadget merupakan perangkat elektronik yang dapat digunakan secara praktis. Dengan kata lain, gadget bukan hanya berupa telepon genggam ataupun handphone saja, akan tetapi semua perangkat elektronik yang mempunyai fungsi praktis juga merupakan gadget. Contohnya televisi, laptop, tablet, komputer, radio dan lain sebagainya. Akan tetapi, untuk menghindari kesalahpahaman narasumber dan untuk menghindari kesalahan dari jawaban narasumber, maka penulis mengerucutkan gadget kedalam satu benda saja yakni handphone. Hal ini dikarenakan biasanya anak-anak sangat suka dan familiar dengan benda ini. Alasan lainnya juga dikarenakan benda ini sangat umum dan banyak sekali di temukan di lingkungan rumah penulis. Bahkan hampir setiap rumah di desa penulis mempunyai dua benda ini.

#### b. Fungsi Gadget

Gadget merupakan sesuatu yang sering sekali penulis dengar, lihat dan temukan. Di zaman yang semakin modern ini rasanya jarang sekali penulis menemukan orang yang tidak punya gadget sama sekali. Bahkan gadget sudah dianggap sebagai kebutuhan wajib untuk sebagian orang. Hal ini tentunya bukan tanpa alasan. Banyak keuntungan yang didapatkan dari sebuah gadget yang menurut orang sangat mempermudah hidupnya. Akan tetapi, banyak juga orang yang tidak sadar bahaya yang mengincar dari sebuah gadget.

Dilihat dari banyaknya minat masyarakat kepada gadget, penulis mencari tau apa saja fungsi daeri gadget sehingga banyak diminati orang-orang. Berikut ini penulis jabarkan fungsi dari gadget itu

##### 1) Untuk mengakses Internet

Internet merupakan salah satu hal yang wajar dan lumrah diakses di jaman sekarang ini. Hal ini karena dalam internet kita dapat mengakses banyak hal yang mungkin tidak kita temui di dunia

---

<sup>30</sup> Fitriana. dkk, 2020, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga*, Psikoislamedia Jurnal Psikologi, Banda Aceh:Universitas Syiah Kuala, Vol. 05, No. 02, Hlm. 184.

nyata. Selain itu, internet juga dapat menghubungkan yang jauh dari kita sekalipun sehingga kita dapat berkomunikasi dengan siapapun dan dimanapun tanpa ada halangan selama terhubung interne

## 2) Mengakses Informasi

Di dalam gadget kita dapat dengan bebas mengakses informasi dari manapun informasi itu berasal. Dengan adanya fitur ini, gadget meawarkan begitu banyak kemudahan yang bisa di dapatkan dengan mudah hanya dengan melalui gadget.

## 3) Wawasan Bertambah

Dengan adanya gadget mengakses informasi menjadi sangat mudah. Oleh karena itu secara otomatis dengan megakses informasi pada gadget wawasan kita juga akan bertambah seiring dengan banyaknya informasi yang kita akses di dalam gadget. Hal ini merupakan salah satu keuntungan dari adanya gadget.

### c. Dampak Negatif Gadget

Dalam dunia pendidikan, gadget sudah sangat umum digunakan. Bahkan ada sekolah yang berbasis teknologi modern. Hal tersebut tentunya akan sangat berdampak pada anak-anak khususnya anak usia dini. Tak dapat di pungkiri bahwa banyak sekali dampak negatif yang bisa di dapatkan anak dari bermain gadget. Dengan hadirnya gadget di dunia anak seperti sekarang ini, tentu sangat berpengaruh terhadap perkembang dan psikologi anak. Selain itu gadegt juga berpengaruh terhadap proses pendidikan anak usia dini dimana usianya belum matang dan belum memenuhi untuk menggunakan gadget. Adapun beberapa dampak negatif dari gadget terhadap anak lainnya adalah sebagai berikut:

#### 1) Dapat menimbulkan gangguan kesehatan

Hal ini jelas menjadi dampak yang tak terhindarkan. Paparan sinar radiasi yang ada pada gadget dapat menimbulkan gangguan kesehatan mata dan tentunya gangguan kesehatan lainnya seperti kepala menjadi pusing, sakit dan sebagainya.

2) Menghambat kemampuan bahasa anak

Hal ini terjadi dikarenakan anak yang terbiasa menggunakan gadget akan cenderung mengurung diri dari lingkungan sekitar, diam dan tidak mudah bergaul dengan teman sebayanya. Dengan semakin jarang komunikasi dengan lingkungannya secara otomatis si anak akan terhambat kemampuan bahasanya, bahkan kemampuan berbicaranya.

3) Perkembangan kognitif anak terhambat

Kognitif anak akan terganggu. Hal ini terjadi karena anak yang menggunakan gadget sangat jarang berbaur dengan lingkungannya. Sehingga, anak tersebut kesulitan untuk mempelajari, mengamati dan menilai apa yang terjadi di lingkungannya. Dengan kata lain perkembangan kognitif atau kecerdasan anak akan terhambat.

4) Turunnya konsentrasi belajar anak sehingga anak malas menulis dan membaca.

Anak yang kecanduan menggunakan gadget akan menjadi malas. Hal ini dikarenakan anak sudah sangat ketergantungan dengan gadget sehingga anak tidak mau lagi melakukan aktivitas lainnya.

5) Dapat mempengaruhi perilaku anak usia dini.

Perilaku anak yang sering menggunakan gadget biasanya mudah dikenali. Adapun beberapa cirinya yaitu, anak cenderung memilih menyendiri, pendiam, gampang tantrum, egois dan lain sebagainya.

6) Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi.

Anak yang menggunakan gadget terlalu sering tidak bisa bersosialisasi dengan mudah. Hal ini karena anak tersebut tidak pernah keluar rumah bermain bersama orang lain dan berkomunikasi bersama orang lain.

Untuk dapat mengatasi dampak negatif penggunaan gadget merupakan kewajiban orangtua yang harus dilakukan. Hal ini

karena gadget sudah marak dan menjadi trend dikalangan anak-anak sekolah. Disinilah tugas dan tanggung jawab orangtua diperlukan.. Untuk membantu anak agar dapat memanfaatkan gadget secara positif agaknya sangat membutuhkan peran optimal orang tua, terutama dalam mendampingi dan mengontrolnya. Orang tua harus sabar mendampingi anak-anaknya saat menggunakan gadget.

#### d. Penggunaan Gadget

Kata penggunaan sendiri berasal dari kata guna yang mendapat imbuhan peng di awal dan an di akhirnya yang memiliki makna melakukan sesuatu yang memiliki manfaat tanpa adanya paksaan. Dalam hal ini yang di maksud dengan penggunaan gadget adalah keinginan seseorang atau individu untuk melakukan sesuatu yang bermanfaat dengan menggunakan gadget demi memenuhi keinginannya atau kebutuhannya.

Penggunaan gadget memang tidak terbatas usia. Terkadang gadget membuat pemakainya menjadi lupa waktu dan tak menyadari waktu mereka terbuang begitu saja. Hal itu juga berlaku untuk anak usia dini. Siti Fadlillah dan Paulinus Deny mengatakan sejumlah responden dari penelitian mereka mengatakan bahwa anak-anak mereka selalu menggunakan gadget selama 1-2 jam setiap harinya yang membuat anak merasa tidak peduli dengan lingkungan sekitar.<sup>31</sup> Hal ini menunjukkan durasi waktu penggunaan gadget sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak. Semakin lama seorang anak menggunakan gadget maka semakin buruk juga perkembangannya. Hal tersebut bukan berarti bahwa seorang anak tidak boleh sama sekali menggunakan gadget. Tentunya anak-anak diperbolehkan menggunakan gadget asalkan sesuai dengan aturan penggunaan gadget. Hal ini dikarenakan selain dampak negatif ada juga dampak positif dari penggunaan gadget yang tentunya berguna

---

<sup>31</sup> Siti Fadlillah dan Paulinus Deny Krisnanto, 2019, Analisis Penggunaan Gadget dan Interaksi Sosial Anak Usia pra Sekolah di Taman Kanak-Kanak Yogyakarta, FIK UM Surabaya: Jurnal Keperawatan Muhammadiyah, Vol.4, No. 2, Hlm. 106.

untuk anak.

Dalam menggunakan gadget ada aturan waktu atau durasi yang dianggap aman untuk perkembangan anak usia dini. Secara umum, durasi waktu penggunaan gadget yang aman menurut para ahli adalah 2 jam per harinya. Akan tetapi, para ahli juga berpendapat bahwa durasi waktu penggunaan gadget dapat dilihat dari kelompok usianya. Berikut ini merupakan durasi waktu berdasarkan kelompok usia yang dikutip dari pendapat Dr. Fiona Bull perwakilan peneliti dari WHO dalam sebuah artikel yang membahas mengenai batasan penggunaan gadget pada anak adalah sebagai berikut :

- 1). Usia 0 – 1,5 tahun sebaiknya anak tidak diberi gadget kecuali untuk video call dengan kerabat atau keluarga, itupun maksimal 1 jam. Hal ini karena pada usia ini sebaiknya anak dioptimalkan perkembangannya untuk bisa tengkurap, merangkak dan berjalan.
- 2). Usia 1,5 – 2 tahun anak diperbolehkan untuk mengenal gadget akan tetapi hanya di perbolehkan mengenalkan program yang berkualitas tinggi dan edukatif saja. Selain itu, pendampingan orangtua juga wajib dilakukan.
- 3). Usia 2 – 5 tahun anak di perbolehkan menggunakan gadget dengan durasi maksimal 1 jam per harinya. Tentunya dengan adanya pendampingan dan pengawasan dari orangtua.
- 4). Usia 6 tahun ke atas anak diberikan batas waktu yang konsisten serta pemilihan media yang digunakan. Orangtua juga harus menyeimbangkan dengan aktifitas fisik anak serta penjagaan dan pengawasan dari orangtua.<sup>32</sup>

Melihat penjelasan tersebut tentunya pendampingan dari orangtua sangat dibutuhkan dalam penggunaan gadget untuk anak. Semakin kuat dan disiplin orangtua dalam mengawasi anaknya bermain gadget, semakin berkurang juga

---

<sup>32</sup> Shafa nurnafisa, Parents Perlu Tahu Ini Batasan Anak Waktu Anak Main Gadget Menurut WHO, The Asian Parents, <https://id.theasianparent.com/batasan-waktu-anak-main-gadget/amp> diakses pada 06 Juni 2024.

kemungkinan anak menjadi kecanduan gadget. Oleh karena itu, peran orangtua sangat dibutuhkan dalam hal ini.

### 3. Anak Usia Dini

Anak-anak merupakan masa manusia paling berpengaruh dalam hidupnya. Hal ini dikarenakan pada masa anak-anak otak manusia terbentuk dengan sempurna sehingga mampu mengingat apapun yang mereka lihat, dengar ataupun alami. Dengan kata lain, masa anak-anak merupakan masa emas yang membentuk sikap dan karakter anak yang akan dibawa sampai dewasa. Dilihat dari sudut pandang fisiologis tumbuh kembang anak usia dini, pada saat anak dilahirkan berat otak anak hanya 25% dari otak orang dewasa dan akan terus tumbuh mencapai 100% pada usia 6 tahun.<sup>33</sup> Hal ini menunjukkan bahwa otak manusia mengalami perkembangan sempurna pada masa anak usia dini.

Pada masa ini juga, anak mengalami masa keemasan (*the golden years*) yang merupakan masa anak mulai peka atau sensitif untuk menerima berbagai rangsangan.<sup>34</sup> Selain itu, ada karakteristik perkembangan yang menonjol di usia ini yaitu perkembangan fisik anak yang ditandai dengan semakin aktifnya anak dalam melakukan berbagai kegiatan. Selanjutnya yaitu perkembangan bahasa yang ditandai dengan kemampuan anak memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya dalam batas-batas tertentu. Lalu kemudian perkembangan kognitif yang ditandai dengan rasa ingin tahu anak terhadap lingkungannya semakin meningkat. Yang terakhir adalah bentuk permainan anak masih bersifat individu.<sup>35</sup> Selain meningkat dari segi perkembangannya, anak usia dini juga meningkat dari segi kreativitasnya. Mengutip pendapat Erick Erikson yang ditulis ulang oleh Novi Mulyani dalam bukunya menyatakan bahwa masa usia tiga setengah tahun hingga enam tahun merupakan masa penting untuk

---

<sup>33</sup> Wiyani. Novan Ardy, 2020, Dasar-Dasar Manajemen PAUD, Yogyakarta: Arruz Media, hlm.21.

<sup>34</sup> Mursid, 2017, Pengembangan Pembelajaran PAUD, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset, hlm.4.

<sup>35</sup> Asmawati.Luluk, 2018, Perencanaan Pembelajaran Paud, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset, hlm. 27.

mengembangkan kreativitasnya. Erikson mengatakan masa tersebut adalah masa pembentukan sikap *initiative versus guilt* (inisiatif dihadapkan pada rasa bersalah).<sup>36</sup>

Berdasarkan penjelasan diatas dapat kita tau bahwa penjelasan dan teori tentang anak usia dini itu sangat banyak dan kompleks. Akan tetapi, sebelum mengkaji semua itu, langkah baiknya kita mengetahui hakekat atau makna ataupun pengertian dari anak usia dini itu sendiri. Pendapat yang pertama, mengutip dari undang-undang no. 20 tahun 2003 yang ditulis ulang oleh Sunanih dalam jurnalnya tentang sistem pendidikan nasional, yang disebut dengan anak usia dini adalah anak usia 0-6 tahun, sedangkan menurut para ahli adalah anak usia 0-8 tahun.<sup>37</sup> Pendapat lain di kemukakan oleh Ajeng Rizki Safira yang mengutip pendapat Trianto dalam bukunya mengatakan bahwa anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik dan memiliki karakter tersendiri sesuai dengan tahapan usia dimana dari umur 0-6 tahun yang disebut dengan masa keemasan ( *golden age* ).<sup>38</sup> Selain itu, menurut pendapat Hurlock yang ditulis ulang dalam jurnal Hayani Wulandari dan Kurniasih mengatakan bahwa, kategori anak usia dini atau taman kanak-kanak awal adalah prasekolah yang tercangkup pada kelompok usia antara 2-6 tahun. Selain itu anak usia dini merupakan sekelompok anak yang bersifat unik, mengalami perkembangan pesat dan merupakan peniru ulung yang handal.<sup>39</sup>

Menurut pendapat para ahli diatas, kita dapat mengetahui bahwasanya yang dimaksud dengan anak usia dini adalah anak dari usia 0-8 tahun yang memiliki karakter yang berbeda beda, unik dan mengalami masa perkembangan otak paling optimal. Oleh sebab itulah

---

<sup>36</sup> Mulyani. Novi, 2019, Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, hlm. 31.

<sup>37</sup> Sunanih, 2017, Kemampuan Membaca Huruf Abjad Bagi Anak Usia Dini Bagian Dari Perkembangan Bahasa, *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, Vol. 1, No. 1, hlm. 1-12.

<sup>38</sup> Ajeng Rizki Safira, 2020, Media Pembelajaran Anak Usia Dini, Gresik: Caramedia Comunication, hlm. 27.

<sup>39</sup> Wulandari.Hayani & Kurniasih, 2023, Gadget dan Anak Usia Dini, *JCIE ( Jurnal OF Early Childhood And Inclusive Educatioan)*, Purwakarta:UPI Kampus Daerah Purwakarta, Vol. 6, No. 2, hlm. 164.

peran orangtua, guru dan lingkungan sekitar sangat berpengaruh dalam perkembangannya. Hal ini karena, pola asuh atau lingkungan anak pada usia ini akan sangat berpengaruh terhadap sifat, kepribadian dan karakteristiknya di masa depan.

#### 4. Komplek Sekolahan

Komsek merupakan singkatan dari kompleks sekolahan. Komsek ini sendiri merupakan salah satu nama kompleks di Desa Jurangbahas. Lebih tepatnya, komsek terletak di RT 03 RW 02 dan RT 04 RW 02 Desa Jurangbahas Kecamatan Wangon Kabupaten Banyumas. Komsek ini sendiri bisa dikatakan sebagai pusat pendidikan di desa Jurangbahas. Hal ini dikarenakan di kompleks ini berdiri dua Sekolah Dasar (SD) dan satu Taman Kanak-Kanak (TK) yang merupakan fasilitas pendidikan di desa ini. Selain itu, komsek merupakan daerah yang padat penduduk. Hal ini dibuktikan dengan rumah – rumah penduduk yang terus bertambah setiap tahunnya di kompleks ini.

Menurut Wikipedia.org yang dimaksud dengan kompleks adalah satu kesatuan bagian, khususnya yang memiliki bagian yang saling berhubungan dan saling tergantung. Kompleks dapat merujuk pada gabungan beberapa bangunan dalam suatu wilayah.<sup>40</sup> Sedangkan dikutip dari Kumparan.comartikata kompleks dalam KBBI dapat dibagi menjadi dua yaitu secara nomina (kata benda) dan adjektiva (kata sifat). Secara nomina kompleks berarti himpunan kesatuan atau kelompok. Sedangkan secara adjektiva kompleks berarti mengandung beberapa unsur yang pelik, rumit dan saling berhubungan.<sup>41</sup> Dalam hal ini, penulis merujuk kepada kata benda dari arti kata tersebut.

#### B. Penelitian Terkait

1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Maulita Indriyani, dkk yang berjudul Persepsi Orang tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini di peroleh hasil atau fakta bahwa pengetahuan orangtua terhadap

<sup>40</sup> Wikipedia.org, “kompleks”, <https://id.m.wikipedia.org/wiki/Kompleks>, 26 Mei 2024

<sup>41</sup> Penulis kumparan, “Komplek atau Kompleks mana tulisan yang sesuai KBBI?” 17 September 2022, <https://kumparan.com/berita-terkini/komplek-atau-kompleks-mana-yang-sesuai-kbbi-1ysli8lkr4K>

gadget yaitu yang berkaitan dengan dampak negatif dan positif dari gadget sudah cukup baik. Orangtua memahami bahwa penggunaan gadget untuk anak usia dini lebih banyak dampaknya kearah negatif daripada kearah positif. Dalam penelitian ini juga dihasilkan fakta bahwa saat ini sebagian anak yang menggunakan gadget memiliki rentang usia 0-6 tahun, meskipun para orangtua sudah memberi batasan akan tetapi masih banyak anak usia dini yang menggunakan gadget lebih dari 4 jam sehari. Persamaan dalam penelitian ini dan penelitian yang akan penulis lakukan adalah sama-sama membahas mengenai penggunaan gadget pada anak usia dini. Dalam penelitian ini, dijelaskan penyebab anak menggunakan gadget, dan juga dampak yang ditimbulkan. Perbedaan penelitian ini dari penelitian yang akan penulis laksanakan adalah tidak dijelaskannya cara-cara penanganan untuk meminimalisir dampak penggunaan gadget pada anak.

2. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Oleh Suryameng mengenai Pendampingan Dialogis Orangtua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini diperoleh hasil bahwa penggunaan gadget pada anak usia dini sudah sangat besar sehingga menimbulkan dampak yang besar pula. Menurut penelitian ini, dampak penggunaan gadget pada anak usia dini ada dua yaitu dampak positif dan dampak negatif. Sedangkan pendampingan dialogis dalam penelitian ini bertujuan untuk mengurangi dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan gadget pada anak usia dini. Persamaan yang terdapat dalam penelitian ini adalah sama- sama membahas mengenai penggunaan gadget pada anak usia dini, membahas mengenai dampak yang ditimbulkan, dan cara atau solusi untuk mengurangi dampak negatif dari penggunaan gadget pada anak usia dini. Sedangkan perbedaanya terletak pada tidak dijabarkannya penyebab anak dalam menggunakan gadget.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Qurrota A'yun,dkk mengenai Peran Orang Tua Dalam Pendidikan Anak Usia Dini dihasilkan fakta bahwa peran orang tua dalam pendidikan anak usia dini dengan cara mengkondisikan lingkungan keluarga dengan menjadikan rumah sebagai tempat yang nyaman untuk menunjang pendidikan anak, meluangkan waktu dengan anak. Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama membahas

mengenai peran orangtua. Akan tetapi, banyak sekali perbedaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan salah satunya adalah penelitian ini membahas mengenai peran orangtua dalam pendidikan anak usia dini sedangkan penulis akan membahas mengenai peran orangtua dalam penggunaan gadget untuk anak usia dini. Dari pernyataan tersebut sudah dipastikan bahwa teori yang akan dibahas berbeda meskipun ada teori yang sama yaitu mengenai peran orangtua.



### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Jenis Penelitian

Adapun jenis penelitian ini merupakan penelitian lapangan. Menurut Salmon Priaji Martana dalam jurnalnya menuliskan bahwa Field research adalah bentuk penelitian yang bertujuan mengungkapkan makna yang diberikan oleh anggota masyarakat pada perilakunya dan kenyataan sekitar.<sup>42</sup> Penelitian lapangan berorientasi pada pengumpulan data empiris dilapangan. Berdasarkan data empiris inilah peneliti melakukan simpulan.<sup>43</sup> Sedangkan untuk hasil dari penelitian akan dituangkan dalam bentuk data deskriptif dalam bentuk kata-kata mengenai hasil data yang didapatkan. Penelitian ini mengenai Peran Orangtua Dalam Mengatur Penggunaan Gadget Bagi Anak Usia Dini yang dengan kata lain penelitian ini merupakan penelitian gejala sosial yang terjadi secara ilmiah sehingga data yang di dapatkan merupakan jenis data kualitatif. Penelitian ini juga merupakan penelitian yang mengkaji mengenai makna perbuatan atau tingkah laku yang dilakukan oleh masyarakat (dalam penelitian ini orangtua) sehingga di perlukan adanya fakta empiris atau yang sesuai dengan keadaan di lapangan. Selain itu, adanya penelitian sebelumnya yang menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan instrumen penelitian berupa angket dan dianggap kurang menghasilkan fakta yang sebenarnya merupakan tolak ukur penulis dalam melakukan penelitian yang bersifat kualitatif.

Berdasarkan pengamatan awal dan latar belakang masalah yang sudah penulis uraikan maka untuk melakukan penelitian ini penulis menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Ditha Prasanti yang mengutip pendapat dari Sugiyono menyatakan bahwa metode penelitian kualitatif merupakan suatu penelitian yang digunakan untuk meneliti pada objek yang alamiah dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik

---

<sup>42</sup> Salmon Priaji Martana, 2006, Problematika Penerapan Metode Field Research Untuk Penelitian Arsitektur Vernakular Di Indonesia, Dimensi Teknik Arsitektur, Vol. 34, No. 1, hlm. 59-66.

<sup>43</sup> Milya Sari dan Asmendri, 2020, Penelitian Kepustakaan (Library Research) Dalam Penelitian Pendidikan IPA, Natural Science:Jurnal Penelitian Bidang IPA dan Pendidikan IPA, Vol.6, No. 1, hlm. 41-53.

pengumpulan data dilakukan secara gabungan, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.<sup>44</sup> Sedangkan menurut A. Supratiknya yang mengutip dari Wilig mengatakan bahwa data kualitatif adalah jenis data yang dikumpulkan bersifat naturalistik atau alamiah apa adanya, pengumpulan data akan berupa rekaman atau catatan komprehensif tentang kata-kata atau ucapan dan tindakan atau tingkah laku partisipan.<sup>45</sup>

## B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kompleks Sekolah Desa Jurangbahas Kecamatan Wangon Kabupaten Banyumas. Desa Jurangbahas merupakan desa kecil yang masuk dalam lingkup wilayah kecamatan Wangon. Desa ini termasuk ke dalam desa berkembang. Hal ini dikarenakan desa ini memiliki fasilitas pendidikan yang cukup. Di dalam desa ini ada 2 sekolah dasar dan 1 taman kanak-kanak juga 1 PAUD yang baru saja didirikan pada tahun lalu. Meskipun di desa ini jaringan signal sangat sulit didapatkan tapi penduduk di desa ini hampir sebagian besar sudah memiliki HP yang bagus. Begitupun untuk anak usia dininya yang sebagian sudah mengenal HP.

Desa ini merupakan desa tempat penulis lahir dan tinggal sampai sekarang. Alasan penulis memilih desa ini adalah karena jarak yang dekat sehingga penulis lebih memahami karakteristik informan di kehidupan sehari-harinya. Selain itu, keprihatinan penulis akan anak usia dini di desa ini yang sudah mengenal dan memainkan gadget di kehidupan sehari-harinya sejak masih belia merupakan alasan kuat penulis memilih desa ini. Selain itu, belum adanya penelitian mengenai peran orangtua di tempat ini mendorong penulis untuk memilih desa ini. Harapan agar penelitian ini bermanfaat bagi warga sekitar juga menjadi salah satu faktor pertimbangan penulis.

Penelitian ini dilakukan dalam kurun waktu kurang lebih 3 tahun. Terhitung sejak Januari 2021 sampai dengan Mei 2024. Penelitian awal dilakukan penulis pada bulan Januari 2021, sedangkan penelitian akhir atau

---

<sup>44</sup> Ditha Prasanti, 2018, Penggunaan Media Komunikasi Bagi Remaja Perempuan Dalam Pencarian Informasi Kesehatan, Jurnal Lontar, Vol.6, No. 1, hlm. 13-21.

<sup>45</sup> A Supratiknya, 2014, Penelitian Kualitatif.

lanjutan dilakukan penulis di bulan Maret sampai Mei 2024. Hal yang mendasari penulis melakukan penelitian yang cukup lama adalah karena penulis masih harus mengejar ketertinggalan kuliah di kampus sehingga tidak memungkinkan melakukan penelitian dalam waktu yang singkat.

### C. Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah para orangtua yang memiliki anak usia dini dari mulai usia 1-6 tahun. Dalam penelitian ini, penulis hanya meneliti dan mewawancarai 5 orangtua dengan rincian sebagai berikut.

#### 1. Ibu Beni

Ibu Beni ini merupakan orangtua dari anak yang bernama Nashwa Wahyu Tri Anjani yang berusia 5 tahun. Beliau merupakan ibu dari 3 orang anak. Alasan penulis memilih beliau adalah karena pengalaman dan kemampuannya dalam mendidik dan mengatur penggunaan gadget untuk anaknya sehingga anak memiliki pengetahuan dan bahasa yang baik.

#### 2. Ibu Ani

Ibu Ani atau Yuliani Rochmah merupakan ibu dari dua anak perempuan yang masih balita. Salah satu diantaranya bernama Azkadina Chika yang saat ini berusia 5 tahun. Alasan penulis memilih beliau adalah karena beliau merupakan ibu kader posyandu yang paham akan kesehatan anak terutama jika berhubungan dengan gadget.

#### 3. Ibu Widiyarti

Ibu Widiyarti merupakan orangtua dari anak yang bernama Saquilla Almaghfira Sasuke yang berusia 4 tahun. Beliau merupakan ibu dari dua orang anak. Alasan penulis memilih beliau adalah karena kepintarannya mengatur penggunaan gadget untuk anaknya sehingga anak jarang bermain gadget.

#### 4. Ibu Mawar

Beliau merupakan orangtua dari anak yang bernama Muhammad Raffasya Imanul Hakim yang saat ini berusia 6 tahun. Beliau merupakan sosok ibu muda yang memberikan kebebasan pada anaknya untuk melakukan apa saja yang dia inginkan termasuk menggunakan

gadget. Alasan penulis memilih beliau adalah karena cara beliau mengatur penggunaan gadget untuk anaknya yang terlalu bebas.

#### 5. Ibu Rani

Ibu Rani merupakan orangtua dari Hanif Alfarizqi yang saat ini berusia 5 tahun. Beliau adalah orangtua yang tegas dan sangat disiplin terhadap penggunaan gadget anaknya. Beliau beranggapan bahwa lebih baik bersekolah daripada bermain gadget. Alasan penulis memilih beliau adalah karena sikap disiplin beliau terhadap penggunaan gadget anaknya.

#### D. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah anak usia dini yang terdapat di kompleks sekolahan ini. Adapun data anak usia dini yang ada di kompleks sekolahan (komsek) ini adalah sebagai berikut :

Usia	Nama	Jenis Kelamin	Alamat	Jumlah
0-1 tahun	Mikaila	P	RT 04 RW 02	6
	Dayana	P	RT 03 RW 02	
	Devina	P	RT 03 RW 02	
	Devanka	L	RT 03 RW 02	
	Khadeejah	P	RT 03 RW 02	
	Elzio	L	RT 04 RW 02	
1-2 tahun	Aresha	P	RT 04 RW 02	1
2-3 tahun	Yachana	P	RT 03 RW 02	3
	Azkira	P	RT 03 RW 02	
	Elza	P	RT 04 RW 02	
3-4 tahun	Ikhsan	L	RT 04 RW 02	6
	Kiano	L	RT 03 RW 02	
	Kanaya	P	RT 04 RW 02	
	Shaquilla	P	RT 03 RW 02	
	Boy		RT 03 RW 02	

	Yardhan	L	RT 03 RW 02	
4-5 tahun	Izzam	L	RT 03 RW 02	4
	Gendhis	P	RT 04 RW 02	
	Covidha	P	RT 04 RW 02	
	Naladhipa	P	RT 04 RW 02	
5-6 tahun	Chika	P	RT 04 RW 02	4
	Hanif	L	RT 03 RW 02	
	Anjani	P	RT 03 RW 02	
	Khanza	P	RT 04 RW 02	
6-7 tahun	Naura	P	RT 04 RW 02	3
	Athar	L	RT 04 RW 02	
	Raffasya	L	RT 04 RW 02	
Total Jumlah Anak				27

Tabel 1

Dari data tersebut, penulis hanya mengambil 5 anak untuk di teliti dengan rincian sebagai berikut :

1 orang anak dengan rentang usia 3-4 tahun yaitu anak yang bernama Shaquilla Almaghfira Sasuke yang merupakan anak dari Ibu Widiyarti.

3 orang anak dengan rentang usia 5-6 tahun yaitu anak yang bernama Hanif Alfarizki putra dari Ibu Rani, Azkadina Chika Alfathunisa putri dari Ibu Ani, dan Nashwa Wahyu Tri Anjani putri dari Ibu Beni.

1 orang anak dengan rentang usia 6-7 tahun yang bernama Muhamad Rafassya Imanul Hakim yang merupakan putra dari Ibu Mawar.

Adapun alasan penulis memilih mereka adalah karena penulis tau dan kenal dekat dengan mereka. Selain itu juga menurut penulis 2 orang diantara mereka banyak menggunakan gadget tetapi mempunyai respon yang berbeda dan 3 lainnya tidak banyak menggunakan gadget juga mempunyai sifat dan karakter yang berbeda.

#### E. Metode Pengumpulan data

Dalam mengumpulkan data yang diperlukan berupa data empiris, maka penulis menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi.

## 1. Observasi

Teknik observasi merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan apabila penelitian berhubungan dengan perilaku manusia dan proses kerja dari sesuatu. Teknik ini bertujuan untuk mendapatkan data yang penting dan relevan. Menurut makalah yang dibuat oleh kelompok 9 dalam mata kuliah metode penelitian kualitatif yang mengutip dari pendapat Sutrisno Hadi mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks yang tersusun dari pelbagai proses biologis dan psikologis dua diantara yang terpenting adalah proses pengamatan dan ingatan.<sup>46</sup> Dalam penelitian ini, penulis melakukan pengamatan saat anak menggunakan gadget dan penulis akan mengamati cara orangtua dalam menyikapinya

## 2. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti. Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur dan dapat dilakukan melalui tatap muka maupun dengan menggunakan telepon. Proses memperoleh penjelasan untuk mengumpulkan informasi dengan menggunakan cara tanya jawab bisa sambil tatap muka ataupun tanpa tatap muka yaitu melalui media komunikasi antar pewawancara dengan orang yang diwawancarai atau tanpa dengan menggunakan pedoman.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan wawancara tidak terstruktur. Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas dimana penel tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan data. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. Menurut Nuning Indah Pratiwi yang mengutip dari pendapat Sugiyono mengatakan bahwa wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan

---

<sup>46</sup> Rika Ovi Oktaviani.dkk, Makalah Metode Pengumpulan Data, IAIN Purwokerto, hlm.3.

ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.<sup>47</sup> Dalam penelitian ini penulis mewawancarai para orangtua yang memiliki anak usia dini yang menggunakan gadget.

### 3. Dokumen .

Dokumen adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen dapat berbentuk tulisan, gambar dan karya. Menurut Sandi Hesti, dkk yang mengutip pendapat Harsono mengemukakan bahwa dokumentasi adalah pengambilan data yang diproses melalui dokumen-dokumen. Metode dokumentasi dipakai untuk mengumpulkan data dari sumber-sumber dokumen yang mungkin atau bahkan berlawanan dengan hasil wawancara. Metode dokumentasi dilakukan untuk melengkapi data yang diperoleh dari wawancara dan observasi.<sup>48</sup> Dalam penelitian ini, penulis mengambil dokumen dari foto-foto saat observasi, jurnal dan artikel dari internet mengenai penelitian yang sejenis dan juga buku yang berkaitan.

## F. Metode Analisis Data

Setelah melakukan pengumpulan data, langkah selanjutnya dalam penelitian adalah menganalisis data. Dalam penelitian ini penulis akan menggunakan teknik analisis data yaitu reduksi data, klasifikasi data, dan verifikasi data.

### 1. Reduksi Data

Data yang diperoleh dari lapangan ditulis dalam bentuk laporan atau data yang dicatat secara rinci. Setelah data mentah berupa foto, dokumen, hasil wawancara sudah dikumpulkan maka penulis akan mereduksi data tersebut. Mereduksi data berarti merangkul memfokuskan pada hal-hal yang penting. Menurut Nuning yang mengutip dari pendapat Sugiyono mengemukakan bahwa reduksi data adalah merangkul, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada

---

<sup>47</sup> Nuning Indah Pratiwi, 2017, Penggunaan Media Video Call Dalam Teknologi Komunikasi, Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial, Vol. 1, No. 2, hlm. 203-224.

<sup>48</sup> Sandi Hesti.dkk, 2019, Faktor-Faktor Loyalitas Pegawai Di Dinas Pendidikan Daerah Provinsi Sulawesi Utara, Jurnal EMBA, Vol. 7, No. 1, hlm. 671-680.

hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya.<sup>49</sup> Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya.

## 2. Klasifikasi Data

Setelah data di reduksi maka langkah selanjutnya adalah mengklasifikasi data. Maksud dari mengklasifikasi data adalah data yang sudah di reduksi lalu di kelompokkan sesuai dengan rumusan masalah. Data yang diperoleh dikategorikan menurut pokok permasalahan dan dibuat dalam bentuk matrik sehingga memudahkan peneliti untuk melihat pola-pola hubungan satu dengan data lainnya

## 3. Verifikasi Data

Arti dari memverifikasi data yaitu mengambil kesimpulan dari data yang sudah di klasifikasi. Data yang sudah direduksi dan disajikan secara sistematis akan disimpulkan sementara. Kesimpulan sementara perlu di verifikasi.

---

<sup>49</sup> Indah Pratiwi. Nuning, 2017, Penggunaan Media Video Call Dalam Teknologi Komunikasi, Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial, Vol. 1, No. 2, hlm. 203-224.

BAB IV  
ANALISIS DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Temuan

1. Kegiatan Anak

Nama : Azkadina Chika Alfathunisa

Umur : 5 tahun

Nama Orangtua : Yuliani Rohmah dan Aris Sugianto

Waktu (WIB)	Kegiatan
07.00	Bangun tidur
07.00 – 08.00	Sarapan dan bersiap ke sekolah
08.00 – 10.00	Sekolah
10.00 – 12.00	Bermain di luar bersama teman
12.00 – 13.00	Maka siang
13.00 – 14.00	Bermain gadget
14.00 – 15.00	Tidur siang
15.00 – 15.30	Mandi
15.30 – 16.00	Mengaji
16.00 – 17.30	Bermain bersama teman
17.30 – 20.00	Makan, belajar dan bermain bersama adik
20.00 – 21.00	Bermain gadget
21.00 – 07.00	Tidur

**Tabel 2**

Penjelasan :

Tabel di atas merupakan tabel kegiatan sehari-hari dari Chika yang di dapat langsung dari orangtuanya yaitu Ibu Ani. Tabel tersebut bertujuan untuk mempermudah penulis sekaligus pembaca dalam menganalisis waktu yang dapat memungkinkan untuk menggunakan gadget. Perlu di ingat bahwa jadwal tersebut bersifat fleksibel dan tidak tentu. Akan tetapi, jadwal tersebut dapat menjadi patokan kita melihat seberapa sering Chika menggunakan Gadget. Berikut ini adalah penjelasannya.

Di pagi hari Chika bangun pukul 07.00. Selanjutnya dia bersiap mandi dan setelah mandi langsung sarapan. Setelah sarapan Chika langsung berangkat ke sekolah diantar oleh sang Ibu. Hal ini dikarenakan jarak antar rumah dan sekolahnya lumayan jauh sehingga perlu menggunakan kendaraan untuk dapat sampai ke sekolah. Sedikit informasi bahwa Chika sekolah di PAUD yang ada di Desa Jurangbahas ini. Waktu pembelajaran di PAUD ini berlangsung dari mulai jam 08.00 sampai dengan jam 10.00 WIB. Setelah pulang sekolah biasanya Chika bermain bersama dengan teman-temannya di luar rumah. Akan tetapi, dia juga sering menghabiskan waktu bermain dengan ibunya dan adiknya. Ibunya menuturkan bahwa Chika anak yang aktif dan suka bermain dengan teman-temannya. Setelah dirasa cukup bermain biasanya ibu Chika menyuruhnya pulang untuk makan siang. Hal ini berlangsung dari pukul 12.00-13.00 WIB. Setelah itu, biasanya Chika baru diperbolehkan bermain gadget selama 1 jam dari mulai setelah makan sampai jam 2 siang. Hal ini dilakukan Ibu Ani agar Chika dapat tidur siang dan bangun sesuai jadwal yang seharusnya. Chika mulai tertidur setelah pukul 14.00 sampai dengan waktunya ngaji yaitu sekitar pukul 15.00 WIB. Setelah bangun Chika bersiap mandi dan langsung pergi mengaji. Di desa ini, mengaji pada pukul 15.00 atau setelah sholat Ashar adalah hal yang wajib dilakukan oleh anak-anak di Kompleks Sekolah. Hal ini dikarenakan para orangtua ingin agar anaknya dapat membaca dan khatam Al Quran. Hal ini sudah menjadi tradisi yang baik sejak penulis masih kecil hingga saat ini. Adapun jadwal mengaji biasanya disesuaikan dengan jadwal anak-anak di sekolah. Hal ini dilakukan agar mengaji tidak menjadi alasan bagi anak untuk tidak berprestasi di sekolahnya masing-masing.

Kembali ke jadwal harian Chika, setelah mengaji dari pukul 15.30 – 16.00 biasanya Chika langsung bermain dengan teman-temannya kembali. Chika bermain dari pukul 16.00 sampai sebelum maghrib sekitar pukul 17.30 WIB. Hal ini karena jam sebelum maghrib merupakan waktu yang wajib di hindari untuk berada di luar rumah.

Terlebih lagi untuk anak-anak. Pada jam 18.00 WIB sampai dengan 20.00 biasanya Chika makan malam dan belajar. Setelah itu biasanya dia bermain dengan adiknya yang masih bayi sambil bermain ponsel melihat youtube kartun kesayangannya. Jika sudah waktunya tidur sekitar pukul 21.00 WIB ibunya akan meminta kembali gadgetnya dan menyuruhnya tidur. Ibu Ani termasuk ibu yang tegas dan disiplin akan waktu bermain gadget anaknya. Hal ini ia lakukan agar anaknya dapat terhindar dari kecanduan gadget. Oleh karena itulah beliau membatasi hanya maksimal 2 jam dalam sehari.

Nama : Saquilla Almaghvira Sasuke

Umur : 3 tahun 10 bulan

Nama Orangtua : Widiyarti dan Sarwoto

Waktu (WIB)	Kegiatan
06.00 WIB	Bangun
06.00 – 06.30 WIB	Mandi, sarapan
07.00 – 11.00 WIB	Bermain gadget atau bermain dengan teman
11.00 – 12.00 WIB	Makan siang
12.30 – 15.00 WIB	Tidur siang
15.00 – 15.30 WIB	Mandi
15.30 – 16.00 WIB	Mengaji
16.00 – 17.30 WIB	Bermain dengan teman atau bermain gadget
17.30 – 18.30 WIB	Makan malam
18.30 – 20.00 WIB	Bermain dengan kakaknya atau menonton TV
20.00 – 06.00 WIB	Tidur

**Tabel 3**

Tabel di atas merupakan tabel kegiatan sehari-hari dari Sabqie yang di dapat langsung dari orangtuanya yaitu Ibu Widi. Tabel tersebut bertujuan untuk mempermudah penulis sekaligus pembaca dalam

menganalisis waktu yang dapat memungkinkan untuk menggunakan gadget. Perlu di ingat bahwa jadwal tersebut bersifat fleksibel dan tidak tentu. Akan tetapi, jadwal tersebut dapat menjadi patokan kita melihat seberapa sering Sabqie menggunakan Gadget. Berikut ini adalah penjelasannya.

Dapat kita lihat di tabel bahwa Sasuke bangun pagi pukul 06.00 WIB. Setelah itu dia mandi dan sarapan sampai pukul 06.30 WIB. Pada pukul 06.30 WIB dia dititipkan bersama neneknya. Hal ini karena ibunya seorang pedagang dan harus pergi kepasar untuk berbelanja. Saat ditinggal ibunya inilah Uke biasanya diajak untuk bermain dengan Boy tetangganya atau hanya sekedar diajak jalan-jalan bersama neneknya membeli jajan di depan sekolah. Hal ini biasanya berlangsung dari pukul 06.30 – 08.30 WIB. Berdasarkan observasi penulis, Uke biasanya memang bermain dilaur bersama neneknya dan tidak memgeang ataupun bermain gadget. Hal ini dikarenakan Uku belum mengerti gadget. Terlebih HP yang digunakan biasanya di bawa oleh sang ibu ke pasar. Setelah pukul 08.30 ibunya pulang dari pasar dan biasanya Uke langsung menangis dan meminta gendong sang ibu. Di saat inilah ibunya biasanya memberikan gadget agar dia tenang dan menonton kartun kesukaannya. Hal ini berlangsung kurang dari 1 jam. Hal tersebut dikarenakan Uke merupakan anak yang gampang bosan sehingga dia tidak suka berdiam di satu tempat dalam waktu yang lama.

Sekitar menjelang siang pukul 09.30 Uke mengajak ibunya untuk bermain diluar bersama dengan Boy temannya atau sekedar bermain lari-larian sendiri. Setelah dirasa cukup cape barulah Uke meminta dibuatkan susu oleh ibunya dan dia meminumnya sambil tiduran menonton TV. Setelah itu biasanya dia tertidur sampai sore. Akan tetapi, tak jarang ibunya memberinya makan siang daripada susu yang dia minta. Setelah bangun pada pukul 15.00 WIB Sasuke langsung mandi dan disiapkan untuk mengaji bersama kakaknya. Sampai pukul 16.00 dia langsung bermain lagi bersama temannya Boy. Setelah puas

bermain biasanya ibunya menyuruhnya pulang untuk sekedar makan malam sambil bermain gadget atau menonton tv. Sampai pukul 18.30 Uke biasanya kembali bermain dengan kakaknya atau hanya sekedar bermain boneka di rumahnya sambil menonton TV sampai waktunya ia tidur yaitu pukul 20.00 WIB. Begitulah keseharian Uke sebagai anak-anak yang penuh dengan bermain dan mengeksplorasi lingkungan sekitarnya.

Nama : Hanif Alfarizqi

Umur : 5 Tahun

Nama Orangtua : Rani Septiana dan Toheri Purnomo

Waktu (WIB)	Kegiatan
07.00 WIB	Bangun Pagi
07.00 – 07.30 WIB	Makan, mandi dan bersiap ke sekolah
08.00 WIB	Berangkat sekolah
08.00 – 10.00 WIB	Sekolah
10.00 – 11.30 WIB	Pulang sekolah bermain bersama teman
11,30 – 12.00 WIB	Makan
12.00 – 14.00 WIB	Tidur siang
14.00 – 16.00 WIB	Mengaji
16.00 – 17.00 WIB	Bermain bersama teman
17.00 – 18.00 WIB	Mandi dan makan
18.00 – 21.00 WIB	Menonton televisi bersama keluarga
21.00 – 07.00 WIB	Tidur

**Tabel 4**

Tabel di atas merupakan tabel kegiatan sehari-hari dari Hanif yang di dapat langsung dari orangtuanya yaitu Ibu Rani. Tabel tersebut bertujuan untuk mempermudah penulis sekaligus pembaca dalam menganalisis waktu yang dapat memungkinkan untuk menggunakan

gadget. Perlu di ingat bahwa jadwal tersebut bersifat fleksibel dan tidak tentu. Akan tetapi, jadwal tersebut dapat menjadi patokan kita melihat seberapa sering Hanif menggunakan Gadget. Berikut ini adalah penjelasannya.

Menurut penuturan ibunya, Hanif biasanya bangun pagi sekitar pukul 07.00. Hal yang pertama dilakukan Hanif adalah menonton televisi film kartun kesukaannya. Sembari menonton TV biasanya ibunya menyuapinya makan sarapan pagi. Dikarenakan Hanif sudah bersekolah PAUD, jadi sekitar pukul 07.30 dia di mandikan oleh ibunya dan langsung bersiap berangkat sekolah. Hanif biasanya berangkat sekolah lumayan siang. Hal ini dikatakan karena Hanif agak malas berangkat ke sekolah. Tanpa di sadari, dampak dari televisi sudah mulai di rasakan. Akan tetapi Ibunya berpendapat bahwa lebih baik menonton TV daripada bermain gadget. Hal ini karena menurut ibunya di dalam gadget banyak sekali konten atau sesuatu yang belum boleh dilihat bahkan diketahui anak ada di dalam gadget dan dapat diakses dengan sangat leluasa. Sedangkan menurut Ibu Rani jika anaknya menonton TV beliau akan lebih mudah mengontrol apa yang di lihat anaknya. Kembali ke jadwal anak, setelah bersiap untuk berangkat ke sekolah, Hanif berangkat ke sekolah pukul 08.00

Di sana dia sudah disambut oleh guru dan teman-temannya. Hanif bersekolah dari pukul 08.00 sampai pukul 10.00 WIB. Sepulang sekolah Hanif biasanya bermain dengan temannya atau tetangganya yang seusia dengannya. Hal ini memang di arahkan oleh sang ibu agar Hanif tidak menggunakan gadget di rumah. Beliau menyuruh Hanif untuk bermain saja di luar rumah agar tidak teringat akan gadget. Hal ini penulis rasa cukup efektif agar anak tidak menggunakan gadget. Setelah sekitar 1.5 jam bermain biasanya Hanif dipanggil untuk pulang agar dia makan siang. Biasanya hal itu dilakukan pada pukul 11.30 WIB sampai dengan 12.00 WIB. Setelah selesai makan, ibu Hanif membiasakannya sedari kecil untuk tidur siang. Hal ini dilakukan agar anaknya tidak terlalu banyak menonton televisi ataupun bermain

gadget. Selain agar anaknya tidak banyak memikirkan gadget, biasanya juga dikarenakan Hanif harus mengaji pada jam 2 siang sampai jam 4 sore. Setelah mengaji inilah biasanya Hannif di bebaskan bermain atau menggunakan gadget. Jika menggunakan gadget itupun harus di pantau orangtuanya. Setelah bermain, Hanif selanjutnya akan mandi dan makan sekitar pukul 17.00 sampai dengan 18.00 WIB. Setelah itu biasanya keluarga Hanif akan menonton TV dan mengobrol bersama sampai waktunya untuk tidur yaitu pukul 21.00 WIB.

Nama : Muhamad Raffasya Imanul Hakim

Umur : 6 tahun

Nama Orangtua : Arif dan Mawar Yusinta

Waktu (WIB)	Kegiatan
04.00 WIB	Bangun
04.00 – 06.30 WIB	Minum susu, nonton tv, sarapn, mandi
06.30 – 07.00 WIB	Siap-siap ke sekolah
07.00 – 10.00 WIB	Sekolah
10.00 – 11.30 WIB	Bermain sendiri
11.30 – 12.00 WIB	Makan siang
12.00 – 14.30 WIB	Tidur siang
14.30 – 15.00 WIB	Mandi & persiapan nmengaji
15.00 – 16.00 WIB	Mengaji
16.00 – 17.00 WIB	Bersepeda
17.00 – 20.00 WIB	Nonton tv dan makan
21.00 – 04.00 WIB	Tidur

**Tabel 5**

Tabel di atas merupakan tabel kegiatan sehari-hari dari Raffasya yang di dapat langsung dari orangtuanya yaitu Ibu Mawar. Tabel tersebut bertujuan untuk mempermudah penulis sekaligus pembaca dalam menganalisis waktu yang dapat memungkinkan untuk menggunakan gadget. Perlu di ingat bahwa jadwal tersebut bersifat

fleksibel dan tidak tentu. Akan tetapi, jadwal tersebut dapat menjadi patokan kita melihat seberapa sering Raffasya menggunakan Gadget. Berikut ini adalah penjelasannya.

Raffasya biasanya bangun pagi sekali sekitar jam 04.00 WIB. Pada jam ini dia akan bangun dan meminta untuk dibuatkan susu. Semabri meminum susu, menurut pengakuan ibunya biasanya dia menonton tv. Hal ini sudah menjadi kebiasaan dari Raffasya. Kegiatan ini biasanya berlangsung sampai Raffa akan berangkat sekolah pukul 07.00 WIB. Pukul 07.00 Raffa bersekolah sampai pukul 10.00 WIB. Setelah pulang sekolah biasanya Raffa bermain sendiri. Hal ini tentunya juga dapat berarti bahwa ada kemungkinan Raffa bermain gadget atau hanya menonton TV. Tentunya penulis sangat menyayangkan hal tersebut. Hal ini karena sikap orangtua yang seharusnya mengajak anaknya bergaul dengan teman-temannya justru malah dibiarkan bermain sendiri. Hal tersebut tentu akan jelas terlihat dalam kegiatan sehari-harinya yang terus menyendiri dan tidak mau bergaul dengan temannya. Paera orangtua seharusnya mengajak atau menuruh anak mereka untuk dapat bergaul dengan temannya. Hal ini karena masa depan anak akan terganggu jika tidak dapat bergaul dengan siapapun. Kembali kita lihat pada jadwal tersebut, sekitar pukul 11.30 sampai 12.00 WIB ibunya menyuapinya untuk makan siang. Untuk selanjutnya menurut penuturan ibunya, raffa di biasakan untuk tidur siang. Akan tetapi, sebelum tidur siang biasanya Raffa bermain gadget sampai dia tertidur. Tentunya hal ini sangat tidak disarankan untuk orangtua karena dapat mengganggu kesehatan mata tentunya dan dapat menimbulkan ketergantungan dimana ketika anak tidak menggunakan gadget maka anak tidak mau tidur siang. Tentunya hal tersebut akan mengurungi ke evektifan dari cara tersebut. Setelah tidur siang, biasanya jam 15.00 Raffa berangkat mengaji sampai pukul 16.00 WIB. Setelah itu, ibu dari Raffa mengajaknya berkeliling sembari jalan-jalan sore menggunakan sepeda. Sampai kira-kira jam 5 sore, Raffa kembali di bebaskan bermain gadget ataupun menonton TV. Meskipun beliau

menuturkan bahwa ada batas waktu maksimal menggunakannya, akan tetapi dilihat dari dampak yang sudah muncul sepertinya anak tersebut dibiarkan bermain gadget lebih lama. Adapun waktu yang di habiskan setiap harinya yaitu dari jam 17.00 sampai dengan 21.00 WIB. Terhitung 4 jam anak dibiarkan menonton TV atau bermain gadget sendiri. Tentunya jika semakin lama dibiarkan akan sangat berdampak buruk bagi kesehatan anak.

Nama : Nashwa Wahyu Tri Anjani

Umur : 5 tahun

Nama orangtua : Jaiman dan Beni Winarti

Waktu (WIB)	Kegiatan
06.00 WIB	Bangun pagi
06.00 – 08.00 WIB	Nonton Tv dan sarapan
08.00 – 09.00 WIB	Mandi
09.00 – 12.00 WIB	Bermain
12.00 – 14.00 WIB	Tidur siang
14.00 – 15.30 WIB	Mengaji
15.30 – 16.30 WIB	Bermain dan makan
16.30 – 17.30 WIB	Jalan-jalan bersama embah
17.30 – 21.00 WIB	Nonton tv, bermain sendiri dan bersiap tidur
21.00 – 06.00 WIB	Tidur

Tabel 6

Tabel di atas merupakan tabel kegiatan sehari-hari dari Anjani yang di dapat langsung dari orangtuanya yaitu Ibu Beni. Tabel tersebut bertujuan untuk mempermudah penulis sekaligus pembaca dalam menganalisis waktu yang dapat memungkinkan untuk menggunakan gadget. Perlu di ingat bahwa jadwal tersebut bersifat fleksibel dan tidak tentu. Akan tetapi, jadwal tersebut dapat menjadi patokan kita melihat seberapa sering Anjani menggunakan Gadget. Berikut ini adalah

penjelasannya.

Anjani bangun setiap jam 6 pagi. Akan tetapi, dikarenakan dia belum bersekolah di jam tersebut biasanya dia langsung menonton Tv terlebih dahulu sembari meminta teh manis kesukaannya seperti anak-anak pada umumnya. Selain itu, ibunya membiarkannya demikian karena agar dia tidak rewel saat ditinggal melakukan pekerjaan rumah tangga. Akan tetapi, ibunya memastikan apa yang di tonton anaknya terlebih dahulu barulah ibunya bisa meninggalkannya untuk melakukan pekerjaan rumah tangga. Sekitar jam 08.00 ibunya Anjani menyiapkan makan pagi atau sarapan untuknya. Hal ini dilakukan karena Anjani termasuk anak yang susah makan dan hanya mau makan sesuai dengan keinginannya saja. Sekitar pukul 09.00 WIB biasanya Anjani baru mandi. Setelah itu biasanya Anjani langsung ke rumah penulis untuk sekedar bermain bersama penulis atau juga kucing-kucing penulis. Pada jam inilah biasanya Anjani bermain gadget dengan membawa HP ke rumah penulis agar bisa menonton kartun kesayangannya di Youtube kids. Tentunya hal ini tidak berlangsung lama. Karena, selain penulis, ibunya juga akan meminta gadgetnya jika Anjani terlalu lam abermain gadget. Menurut observasi penulis, biasanya Anjani menggunakan gadget sekitar 1 jam. Selebihnya penulis kadang menyuruhnya bermain dengan kelinci peliharaannya atau dengan kucing peliharaan penulis. Itu penulis lakukan karen penulis sadar akan dampak negatif dari gadget. Sejalan dengan penulis, ibunya pun melakukan hal yang sama. Setelah bemain kurang lebih di jam 12.00 WIB Anjani harus tidur siang. Ini menjadi kegiatan wajibnya dan tidak boleh di lewatkan. Hal ini karena setelah tidur siang Anjani harus mengaji seperti anak-anak pada umumnya. Sehingga dengan adanya kegiatan tersebut di harapkan dapat mengurangi penggunaan gadget dan mengembalikan energi anak. Seperti anak pada umumnya, Anjani mengaji dari pukul 15.00-16.00 WIB. Setelah itu biasanya Anjani bermain bersama temannya atau sekedar bermain masak-masakan sendiri diluar rumah. Hal ini dilakukaknnya karena

menunggu mbah kakungnya yang akan datang setiap sore hari hanya untuk mengajiknya jalan-jalan sampai pukul 17.30 WIB. Menjelang maghrib biasanya Anjani akan menonton Tv di rumahnya sampai sebelum tidur.

Berdasarkan pernyataan diatas kita dapat melihat bahwa rata-rata anak-anak menggunakan gadget jika ada kesempatan untuk melakukan hal tersebut dan itu dapat berlangsung lama jika tetap dibiarkan saja tanpa adanya teguran atau tindakan dari orangtua.

## 2. Alasan Penggunaan Gadget Pada Anak dan Seberapa Lama Anak Mengenal Gadget

Menurut hasil wawancara yang penulis lakukan terhadap 5 orangtua yang berbeda, berikut ini merupakan jawaban dari pertanyaan “apa alasan penggunaan gadget untuk anak dan sejak kapan anak menggunakan gadget ?”

- a. Ibu Ani menjawab “ Chika menggunakan gadget sudah sejak usia 1,5 tahun. Saat itu niatnya untuk belajar saja. Belajar warna, angka, dan memperbanyak kosakata bicaranya”<sup>50</sup>

Hal tersebut dianggap wajar karena pada saat itu beliau masih sangat muda dan modern sehingga beliau mengajari anaknya warna dengan menggunakan gambar ataupun video yang menarik bagi anak yang dapat di dapatkan dengan mudah melalui gadget.

- b. Sedangkan narasumber lain yaitu Ibu Widiyarti menjawab “sejak usia 2 tahun Uke sudah tau gadget dan meminta menonton video atau melihat gambar dari gadget”<sup>51</sup>

Berdasarkan pernyataan beliau tersebut, penulis jadi semakin yakin bahwa anak usia dini merupakan peniru yang handal dan mencontoh apa yang dia lihat. Penulis yakin dalam kesehariannya, orangtua Uke selalu bermain gadget atau menonton video di depan Uke yang saat itu belum berusia 2 tahun. Dari sinilah rasa penasaran Uke muncul dan meminta orangtuanya menayangkan hal yang sama.

---

<sup>50</sup> Kutipan wawancara dengan Ibu Ani pada 2 Juni 2024

<sup>51</sup> Kutipan wawancara dengan Ibu Widi pada 3 Juni 2024

- c. Narasumber selanjutnya yaitu Ibu Rani mengatakan bahwa “ Hanif mengenal HP itu pada usia 4 tahun. Saat itu, Hanif belum sekolah, jadi banyak waktu luang. Nah di waktu luang itulah dia menggunakan gadget. Makanya sekarang saya sekolahkan lebih awal karena untuk mengisi waktu luangnya hanif agar tidak banyak bermain HP”<sup>52</sup>

Penulis sangat setuju dengan pernyataan Ibu rani diatas, bahwasanya anak menggunakan gaddget dikarenakan adanya waktu luang yang banyak sehingga bingung mau melakukan apa dan mereka berpikir bermain gadget akan sangat menyenangkan. Akan tetapi, penambahan jumlah kegiatan anak juga harus di pertimbangkan sesuai dengan kondisi fisik dan mental anak. Hal ini karena sifat dan karakter anak cenderung mudah berubah. Jangan sampai anak menjadi stress dan tidak mau melakukan apapun dikarenakan adanya pemaksaan dalam melakukan kegiatan.

- d. Ibu Mawar mengatakan bahwa “mulai mengenal dan menggunakan gadget itu usia 3 tahun. Alasannya karena agar anak anteng dan tidak rewel sembari ditinggal ibunya melakukan pekerjaan rumah”<sup>53</sup>

Berdasarkan penuturan tersebut penulis sangat menyayangkan sikap yang diambil Ibu Mawar. Hal ini karena penulis yakin dan tau masih banyak cara lain untuk menenangkan anak selain dengan cara di beri gadget. Contohnya saja dengan memberi anak pensil warna atau crayon dan buku gambar agar anak mewarnai atau latihan menggambar. Cara ini penulis yakini lebih aman dan efektif daripada harus memberinya gadget.

- e. Menurut keterangan yang di dapat dari Ibu Beni, beliau berkata “ mulai mengenal gadget sejak pandemi. Karena saat itu tidak di izinkan keluar rumah jadi untuk hiburan anak diberikan gadget.”<sup>54</sup>

---

<sup>52</sup> Kutipan wawancara dengan Ibu Rani pada 26 Mei 2024

<sup>53</sup> Kutipan wawancara dengan Ibu Mawar pada 26 mei 2024

<sup>54</sup> Kutipan wawancara dengan Ibu Beni pada tanggal 26 Mei 2024

Memang benar pada saat pandemi Covid melanda semua masyarakat harus tetap stay di rumah demi terhindar dari virus tersebut. Akan tetapi, kreativitas orangtua juga perlu di tingkatkan agar anak tidak merasa bosan dan tetap mendapat hiburan di dalam rumah.

### 3. Durasi Waktu Penggunaan Gadget Pada Anak

Berdasarkan hasil wawancara dan juga observasi yang penulis lakukan, durasi waktu yang digunakan oleh anak saat menggunakan gadget rata-rata adalah 2-4 jam per hari. Adapun rinciannya adalah sebagai berikut:

- a. Menurut wawancara dengan sumber Ibu Beni, beliau memberikan batasan waktu untuk anaknya bermain gadget adalah 4 jam setiap harinya. Tentunya juga dengan pendampingan dari beliau sebagai orangtua dari Anjani. Adapun waktu yang biasa digunakan Anjani bermain gadget berdasarkan keterangan tabel 6 di atas adalah saat setelah sarapan dan juga setelah mengaji, masing-masing diberi waktu maksimal 2 jam setiap menggunakannya. Adapun jika sudah melebihi batas waktu biasanya beliau akan mengambil langsung gadget tersebut.
- b. Berdasarkan hasil wawancara dengan sumber Ibu Ani, beliau sadar dan tau akan dampak negatif yang akan muncul sehingga beliau membatasi anaknya bermain gadget hanya 2 jam per harinya. Selain itu, sikap disiplin Ibu Ani juga patut dicontoh. Hal ini karena beliau tidak mau anaknya kecanduan gadget di usia muda.
- c. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Widiyarti, batas waktu yang diperbolehkan dalam menggunakan gadget yaitu maksimal 1 jam dalam sekali penggunaan. Sedangkan dalam 1 hari, Uke menggunakan gadget 2 kali sehari. Jadi dapat kita hitung bahwa Uke dapat menggunakan gadget maksimal 2 jam setiap harinya. Akan tetapi, Ibu Widi menambahkan bahwa

anaknyanya kadang justru tidak suka bermain gadget. Hal tersebut dikarenakan anaknyanya gampang sekali bosan dan mudah marah jika sinyal yang digunakan tidak baik. Jika hal ini terjadi, Uke biasanya menangis dan jika sudah begini Ibu Widi akan mengajaknya pergi bermain dengan temannya. .

- d. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Mawar, anaknyanya menggunakan gadget maksimal 2 jam sekali penggunaannya. Sedangkan Raffa menggunakan gadget 2 kali dalam sehari. Maka waktu yang digunakannya adalah maksimal 4 jam sehari. Adapun waktu yang biasanya digunakan untuk menggunakan gadget adalah saat sepulang sekolah dan saat sebelum tidur. Selain itu, jika Raffa sudah melebihi batas waktu biasanya Ibu mawar akan membiarkannya terlebih dahulu sesekali. Hal ini yang menimbulkan anak menjadi tidak disiplin.
- e. Berdasarkan wawancara dengan Ibu Rani, beliau memberitahukan bahwa Hanif menggunakan gadget maksimal 30 menit dalam sekali pemakaian. Sedangkan biasanya, Hanif menggunakan gadget 2 kali sehari. Maka waktu maksimal Hanif adalah 1jam dalam sehari. Adapun waktu yang digunakan hanif tidaklah tentu. Hal ini karena orangtua Hanif tidak membiarkannya menggunakan gadget jika HP mereka tidak mengganggu dan tergeletak begitu saja. Oleh sebab itulah, orangtua Hanif sangat berhati-hati dalam menaruh gadgetnya. Hal ini karena agar Hanif tidak terbiasa bermain gadget sejak kecil.

Berdasarkan paparan hasil temuan diatas, rata-rata penggunaan gadget pada anak 2-4 jam seharinya. Tentunya hal ini patut menjadi perhatian bagi semua orangtua, dan masyarakat pada umumnya agar bisa meminimalisir atau bahkan mengurangi penggunaan gadget untuk anaknyanya.

#### 4. Dampak Negatif Yang Ditimbulkan

Dari hasil wawancara dan juga observasi yang sudah penulis lakukan, penulis menemukan dampak negatif yang terlihat dari ke 5 anak ini. Adapun rinciannya sebagai berikut :

- a. Dari penjelasan Ibu Beni, Beliau menyebutkan bahwa anaknya yang bernama Anjani terkadang mengeluhkan matanya gatal. Tentunya hal ini merupakan salah satu dampak negatif dari penggunaan gadget yang sekarang dirasakan Anjani. Kondisi ini akan terus bertambah parah jika tidak adanya penanganan yang tepat terkait penggunaan gadget untuk anak. Selain itu, berdasarkan observasi penulis, Anjani sekarang jadi lebih sering tidak merespon saat di panggil. Tentunya hal ini dikarenakan gadget yang sedang di gunakannya.
- b. Berdasarkan pernyataan ibu Widi, beliau menerangkan bahwa dampak negatif yang saat ini muncul pada Uke adalah mudah marah dan juga mudah menangis. Hal ini terjadi saat Uke bermain gadget dan sinyal yang digunakan tidak lancar. Bahkan Uke bisa saja melempar gadget yang dia pegang jika sudah begini.
- c. Berdasarkan penjelasan dari Ibu Ani beliau mengatakan bahwa Chika menjadi susah untuk di suruh belajar dan tidak merespon saat di panggil jika sudah menggunakan gadget. Hal ini tentu menjadi penting kaerena Chika yang dibatasi penggunaan gadgetnya saja sudah banyak terkena dampak negatif. Apalagi jika tidak dbatasi penggunaannya.
- d. Berdasarkan keterangan Ibu Rani beliau menyebutkan bahwa belum ada tanda yang muncul akibat dari penggunaan gadget pada anaknya. Beliau berharap juga agar tidak adanya dampak negtaif yang timbul. Akan tetapi, berdasarkan observasi yang penulis lakukan, dampak negatif yang timbul pada Hanif adalah dirinya menjadi mudah marah dan juga sering kali tidak mau bermain dengan temannnya.
- e. Berdasarkan keterangan Ibu Mawar di dapatkan informasi bahwa

anaknyanya menjadi tidak merespon saat di panggil. Kemudian kadang anaknyanya mengeluh perih di matanyanya. Selain itu, berdasarkan observasi penulis, penulis melihat bahwa anaknyanya menjadi sullen bergaul dengan teman, tidak pernah keluar rumah, dan menjadi lebih egois jika bermain dengan temannyanya.

#### 5. Peran Orangtua Dalam Mengatur Penggunaan Gadget Untuk Anak Usia Dini

Adapun peran orangtua dalam mengatur penggunaan gadget untuk anaknyanya menurut para orangtua yang penulis teliti adalah sebagai berikut :

- 1) Menurut jawaban dari Ibu Beni cara terbaiknya sebagai orangtua dalam mengatur penggunaan gadget adalah dengan tegas dalam membatasi waktu penggunaan gadget dan dapat juga dengan menyuruhnyanya bermain dengan temannyanya atau binatang peliharaannyanya alih-alih menggunakan gadget
- 2) Berdasarkan penuturan dari Ibu Ani beliau menjelaskan bahwa caranya mengatur penggunaan gadget bagi anaknyanya adalah dengan selalu mendampingi anaknyanya saat bermain gadget. Hal ini perlu dilakukan karena orangtua wajib tahu apa saja yang anaknyanya lihat dan tonton. Selain itu, beliau menambahkan cara yang ke 2 yaitu membuat perjanjian dengan anak sebelum anak menggunakan gadget. Dan meminta kembali gadget jika waktunya sudah habis sesuai dengan perjanjian di awal dengan anak.
- 3) Menurut pengakuan Ibu Widiyarti dalam mengatur penggunaan gadget untuk anaknyanya yaitu dengan cara mengambil langsung gadget yang dimainkan anak jika sudah melebihi batas maksimal penggunaan gadget untuk anaknyanya. Selain itu, merayu anak dengan mainan atau jajan juga biasanya beliau lakukan agar anaknyanya tidak terlalu lama memainkan gadget.
- 4) Berdasarkan informasi dari Ibu Mawar cara beliau dalam mengatur penggunaan gadget untuk anaknyanya adalah dengan

memberi batasan waktu dan jika tidak mau berhenti diberi kelonggaran waktu tetapi dengan waktu tertentu juga

- 5) Menurut Ibu rani cara beliau dalam mengatur penggunaan gadget adalah dengan cara menyibukkan anak dengan kegiatan dilaur seperti mengaji, bermain dengan teman sebayanya.
6. Seberapa Penting Peran Orangtua Terhadap Penggunaan Gadget Untuk Anak

Berdasarkan hasil wawancara penulis, kelima orangtua tersebut setuju dan sepakat bahwasanya peran orangtua sangatlah penting dalam mengatur penggunaan gadget untuk anaknya. Hal ini dikarenakan jika tidak adanya peran orangtua, maka anak bisa dengan bebas menggunakan gadget. Selain itu, jika tidak adanya peran orangtua maka anak akan semakin sulit diatur. Kedua hal ini tentunya dapat berdampak untuk masa depan anak kelak.

#### B. Hasil Analisis Dan Pembahasan

##### 1. Hubungan Durasi Waktu Dengan Dampak Negatif

Berdasarkan data temuan yang sudah penulis jabarkan dapat kita lihat bahwasanya semakin sedikit waktu yang digunakan untuk bermain gadget semakin kecil juga dampak negatif yang ditimbulkan. Kita dapat melihat perbandingannya anatar dampak yang terjadi antara Chika dan Raffasya. Dapat dilihat bahwasanya Raffasya menggunakan gadget lebih dari 4 jam setiap harinya. Dampak yang ditimbulkan adalah dia suka menyendiri dan tidak mau bergaul dengan temannya. Berbeda dengan Chika yang menggunakan gadget selama 2 jam perharinya. Dampak yang ditimbulkan hanya berupa dampak sesaat seperti sulit dipanggil dan tidak merespon. Hal tersebut menunjukkan bahwa dampak negatif dan durasi waktu penggunaan gadget berbanding lurus dan tentunya berkorelasi.

##### 2. Hubungan Dampak Negatif gadget Dengan Peran Orangtua

Dilihat pada hasil temuan fakta yang sudah penulis jabarkan, dapat kita ketahui bersama bahwa semakin orangtua membiarkan anaknya bermain gadget dengan bebas, semakin banyak dampak negatif yang di

dapatkan anaknya. Hal ini dapat kita bandingkan antara hasil wawancara Ibu Rani dengan Ibu Mawar. Dalam wawancara dengan Ibu Mawar, beliau memberi kelonggaran waktu untuk Raffasya bermain gadget jika dia menginginkannya. Hal ini tentu sejalan dengan dampak negatif yang sudah di rasakan Rafassya seperti mata menjadi sakit, suka menyendiri dan tidak mau keluar rumah bermain dengan teman sebayanya. Berbeda dengan Ibu Rani yang lebih memilih untuk menyuruh anaknya melakukan kegiatan lain daripada bermain gadget, dampak negatif yang di rasakan Hanif pun sampai saat ini belum terlihat. Dari perbandingan tersebut dapat di pahami bahwa orangtua harus disiplin dalam mengatur waktu penggunaan gadget bagi anaknya. Sehingga dampak negatif yang ditimbulkan gadget juga semakin berkurang.

### 3. Indikator Kemampuan Penggunaan Gadget Anak

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara penulis terhadap kelima orangtua tersebut, penulis dapati hasil sebagai berikut :

Usia	Kemampuan
0 – 2 tahun	Pada usia ini anak sudah bisa menonton video atau gambar dari gadget yang ditunjukkan oleh orangtua
3 – 4 tahun	Pada usia ini anak sudah memahami dan menghafal logo dari aplikasi yang di pakai sehingga anak sudah bisa membuka satu aplikasi yang biasa digunakan secara mandiri
4 – 5 tahun	Pada usia ini anak sudah bisa membaca dan mulai membuka aplikasi lain yang tidak biasa dia gunakan
6 – 8 tahun	Pada usia ini anak sudah bisa mencari, menuliskan dan mendownload aplikasi atau video yang mereka inginkan

**Tabel 7**

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Setelah melakukan wawancara, observasi dan dokumentasi yang selanjutnya mengolah data menjadi hasil penelitian, maka penulis menyimpulkan bahwa peran orangtua dalam mengatur penggunaan gadget untuk anak usia dini sangatlah penting guna meminimalisir dampak negatif yang dapat ditimbulkan dari adanya penggunaan gadget secara berlebihan. Adapun penjabaran hasil penelitian untuk menjawab rumusan masalah yang ada adalah sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil penelitian dapat kita simpulkan bahwasanya alasan para orangtua memberikan anaknya gadget adalah sebagai media belajar anak, dan juga media hiburan anak. Orangtua banyak dibantu dengan adanya teknologi di zaman ini. Mereka mengira bahwa dengan dikenalkannya anak dengan gadget akan membuat anak semakin giat dan pintar. Akan tetapi, pada kenyataannya malah menimbulkan dampak negatif yang semakin menumpuk jika terus dilakukan tanpa adanya pengawasan.
2. Para orangtua banyak yang masih abai akan dampak negatif dari penggunaan gadget untuk anaknya. Hal ini dapat dilihat dari durasi yang orangtua berikan untuk anaknya. Durasi tersebut tentunya sangat jauh diatas batas aman penggunaan gadget untuk anak. Meskipun begitu, orangtua tetap memberikan kelonggaran untuk anaknya menggunakan gadget lebih lama. Hal ini dikarenakan agar anak tidak rewel dan tantrum. Pemahaman inilah yang harus di rubah oleh para orangtua. Menenangkan anak dengan menggunakan gadget justru akan membuat anak semakin menjadi mudah tantrum. Tentunya hal ini juga merupakan salah satu dampak negatif dari penggunaan gadget. Yang tidak orangtua sadari adalah ketika anak menggunakan gadget maka sosial emosionalnya juga akan terganggu. Dampak yang paling sering terlihat adalah anak menjadi semakin murung dan lebih suka menyendiri. Dalam penelitian ini salah satu anak juga terindikasi terkena dampak negatif

gadget yang berupa terganggunya sosial emosional si anak. Hal ini sejalan dengan hasil durasi penggunaan gadgetnya yang mencapai angka 4 jam lebih per harinya.

3. Para orangtua mempunyai cara tersendiri dalam mengatur penggunaan gadget untuk anaknya. Hal ini dilakukan sesuai dengan karakter anaknya. Akan tetapi, kunci sebenarnya untuk meminimalisir dampak negatif penggunaan gadget untuk anak adalah dengan mengatur durasi waktu penggunaannya. Hal ini dapat kita ketahui dari penelitian ini, dimana dampak negatif berbanding lurus dengan durasi penggunaan gadget. Semakin lama anak menggunakan gadget maka semakin banyak pula dampak negatif yang ditimbulkannya. Berhubungan dengan hal tersebut, sikap tegas dan disiplin orangtua harus diterapkan dalam hal ini. Tidak adanya waktu tambahan diluar waktu yang sudah disepakati bersama merupakan solusi yang dapat membantu meminimalisir durasi waktu penggunaan gadget untuk anak. Selain itu, perbanyak waktu bermain anak dengan teman sebayanya juga dapat menjadi solusi untuk meminimalisir dampak negatif dari penggunaan gadget.

## B. Saran

### 1. Orangtua

Sebaiknya para orangtua jangan terlalu banyak menuruti keinginan anak terlebih yang berkaitan dengan gadget. Hal ini akan membuat anak menjadi manja dan ingin selalu dituruti keinginannya. Selain itu perbanyaklah membaca atau mengikuti kelas parenting agar paham dan tau apa yang dilarang dan dianjurkan untuk anak. Terlebih informasi yang berkaitan dengan gadget untuk anak. Sebelum memberikannya ke anak, carilah informasi sebanyak banyaknya tentang batas durasi aman penggunaan gadget, aplikasi yang aman untuk anak dan cara kreatif lainnya jika menghadapi anak tantrum. Sebaiknya jika mempunyai anak yang masih balita jangan sesekali bermain gadget di depan anak. Hal ini mengundang rasa penasaran anak dan tentunya dari rasa penasaran itulah anak

akhirnya meminta di berikan gadget. Pilihlah aplikasi dan konten yang mengedukasi untuk anak. hal ini penting dilakukan agar anak terhindar dari konten dan aplikasi yang tidak seharusnya mereka lihat. Terlebih di zaman ini semua konten bebas di unggah oleh siapa saja dan berisi apa saja yang tentunya dengan mudah dapat diakses oleh siapa saja. Jangan membiarkan anak anda menggunakan gadget tanpa adanya pengawasan dan pendampingan dari orangtua. Sangat penting untuk dilakukan yaitu mengawasi dan menemani anak saat sedang menggunakan gadget. Hal ini agar kita tahu apa saja yang anak tonton dan akses. Perbanyaklah waktu bermain anak diluar rumah. Selain untuk kesehatan kulitnya, tentunya sangat baik untuk kesehatan psikologisnya.

2. Penulis

Lakukan lebih banyak riset dan kumpulkan lebih banyak data. Perbanyak literasi dan konsultasi.

3. Pembaca

Penulis menyadari bahwasanya penelitian ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, jika ada kritik dan masukan silahkan hubungi penulis melalui media sosial penulis.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asmaul Chusna. Puji, Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak, Dinamika penelitian : Media komunikasi sosial keagamaan, hal. 315-330.
- Asmawati. Luluk, 2018, Perencanaan Pembelajaran Paud, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset, hlm. 27.
- Astrida, Peran Dan Fungsi Orangtua Dalam Mengembangkan Kecerdasan Emosional Anak, hal. 1-13.
- Brigitte Lantaeda. Syaron.dkk, Peran Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Dalam Penyusunan RPJMD Kota Tomohon, Jurnal Administrasi Publik, Vol. 4, No. 48, hal. 1-9.
- Fitriana. dkk, 2020, Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga, Psikoislamedia Jurnal Psikologi, Banda Aceh:Universitas Syiah Kuala, Vol. 05, No. 02, Hlm. 184.
- Hesti.Sandi.dkk, 2019, Faktor-Faktor Loyalitas Pegawai Di Dinas Pendidikan Daerah Provinsi Sulawesi Utara, Jurnal EMBA, Vol. 7, No. 1, hal. 671-680.
- Indah Pratiwi. Nuning, 2017, Penggunaan Media Video Call Dalam Teknologi Komunikasi, Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial, Vol. 1, No. 2, hal. 203-224.
- Indriyani. Maulita. dkk, Peran Orangtua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini, hal. 1-10.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia online.
- Novrinda. dkk, 2017, Peran Orangtua Dalam Pendidikan Anak Usia Dini Ditinjau Dari Latar Belakang Pendidikan, Jurnal Potensia, Vol. 2, No. 1, hal. 39-46.
- Nurnafisa. Shafa, Parents Perlu Tahu Ini Batasan Anak Waktu Anak Main Gadget Menurut WHO, The Asian Parents, <https://id.theasianparent.com/batasan-waktu-anak-main-gadget/amp> diakses pada 06 Juni 2024.
- Mulyani. Novi, 2019, Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, hlm. 31
- Mursid, 2017, Pengembangan Pembelajaran PAUD, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset, hlm.4.

- Oktaviani Ovi.Rika.dkk, Makalah Metode Pengumpulan Data, IAIN Purwokerto, hlm.3.
- Penulis kumparan, “Komplek atau Kompleks mana tulisanyang sesuai KBBI?” 17 September 2022, <https://kumparan.com/berita-terkini/komplek -atau-kompleks-mana-yang-sesuai-kbbi-1ysli8lkr4K>
- Prasanti.Ditha, 2018, Penggunaan Media Komunikasi Bagi Remaja Perempuan Dalam Pencarian Informasi Kesehatan, Jurnal Lontar, Vol. 6, No. 1, hal. 13-21.
- Priaji Martana. Salmon, 2006, Problematika Penerapan Metode Field Research Untuk Penelitian Arsitektur Vernakular Di Indonesia, Dimensi Teknik Arsitektur, Vol. 34, No. 1, hal. 59-66.
- Priyanto. Aris, 2014, Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain, Jurnal Ilmiah COPE, No. 2, hal. 41-48.
- QS Adz Dzariyat 56, [quran.nu.or.id](http://quran.nu.or.id)
- Rizki Safira.Ajeng, 2020, Media Pembelajaran Anak Usia Dini, Gresik: Cramedia Comunication, hal. 27.
- Sari. Milya & Asmendri, 2020, Penelitian Kepustakaan (Library Research) Dalam Penelitian Pendidikan IPA, Natural Science:Jurnal Penelitian Bidang IPA dan Pendidikan IPA, Vol. 6, No. 1, hal. 41-53.
- Sunanih, 2017, Kemampuan Membaca Huruf Abjad Bagi Anak Usia Dini Bagian Dari Perkembangan Bahasa, Early Childhood: Jurnal Pendidikan, Vol. 1, No. 1, hal. 1-12.
- Supratiknya.A, 2014, Penelitian Kualitatif.
- Suryameng, 2019, Pendampingan Dialogis Orangtua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini, Dunia Anak : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 2, No. 2, hal. 40-135.
- Syarifudin. Achmad & Syamsurrijal. M, 2022, Peran Orangtua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19,Jurnal Tunas Aswaja (JTA), vol. 1, no. II, hlm. 25. .
- Wikipedia.org, “kompleks”, <https://id.m.wikipedia.org/wiki/Kompleks>, 26 Mei 2024
- Wiyani. Novan Ardy, 2020, Dasar-Dasar Manajemen PAUD, Yogyakarta:Arruz

Media, hlm.21.

Yuniarni. Desni, 2019, Peran Guru PAUD Dalam Meminimalisir Dampak Gadget Pada Perkembangan Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional, Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol.3, No. 1, hal. 1-6.

Zaini. Muhammad & Soenarto, 2019, Persepsi Orangtua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini, Jurnal Obsesi : Jurnal pendidikan anak usia dini, Vol. 3, No. 1, hal. 254-264.

