



**UPAYA ORANGTUA DALAM MENGATASI KECANDUAN
PENGUNAAN *GADGET* PADA ANAK USIA DINI DI DESA
MANDIRAJA KECAMATAN MANDIRAJA, KABUPATEN
BANJARNEGARA**

SKRIPSI

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Oleh
Yunda Catur Bintoro
1601414087

**PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2019

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Senin

Tanggal : 12 Agustus 2019

Mengetahui,

Ketua Jurusan PGPAUD



Aminul Makminin, S.Pd, M.Kes
NIP. 197803302005011001

Menyetujui,

Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink, which appears to be 'Dewanti H.', written over a horizontal line.

Dr. S.S Dewanti H., M.Pd
NIP. 195706111984032001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul Upaya Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini Di Desa Mandiraja, Kecamatan Mandiraja, Kabupaten Banjarnegara disusun oleh Yunda Catur Bintoro dengan NIM 1601414087 telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada tanggal 19 Agustus 2019.

PANITIA :

Ketua



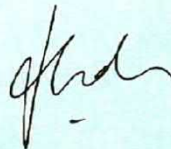
Dr. Edy Purwanto, M.Si
NIP.196301211987031001

Sekretaris



Amirul Mukminin, S.Pd, M.Kes
NIP.197803302005011001

Penguji I



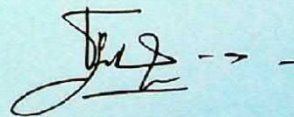
Henny Puji Astuti, S.Pd, M.Si
NIP.197711052010122002

Penguji II



Amirul Mukminin, S.Pd, M.Kes
NIP.197803302005011001

Penguji III



Dr. S.S Dewanti H, M.Pd
NIP.19570611198403200

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi ini benar-benar menjadi hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik ilmiah.

Semarang, 12 Agustus 2019

Menyatakan
METERAI
TEMPEL
K-EE4AHF016093044
6000
ENAM RIBU RUPIAH
Yunda Catur Bintoro
NIM.1601414087



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

1. “Peran orang tua sangat diperlukan dalam mengarahkan impian, tapi tidak baik jika terus memaksakan hal yang tidak diinginkan anak”
(Lea Yunkicha)
2. “All our dreams can come true if we have the courage to pursue them”
(Walt Disney)
3. “Start where you are. Use what you have. Do what you can”(Arthur Ashe)

Skripsi ini kupersembahkan untuk :

1. Bapak dan Ibu Tercinta yang doanya selalu menyertaiku
2. Adik tercinta yang selalu menjadi motivasi dalam hidupku
3. Almamaterku, Universitas Negeri Semarang

KATA PENGANTAR

Puji syukur selalu dipanjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Upaya Orangtua Dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini Di Desa Mandiraja Kecamatan Mandiraja Kabupaten Banjarnegara” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam bidang pendidikan guru pendidikan anak usia dini di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan beberapa pihak, maka penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberi kesempatan untuk melaksanakan penelitian ini.
2. Amirul Mukminin, S.Pd, M.Kes., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan segala kebijakan sehingga terselesaikannya skripsi ini.
3. Dr. S.S Dewanti H., M.Pd, selaku dosen pembimbing yang telah memberi bimbingan dan pengarahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Henny Puji Astuti, S.Psi., M.Si selaku dosen penguji I yang telah memberikan masukan dan penilaian terhadap skripsi ini.
5. Amirul Mukminin, S.Pd, M.Kes selaku dosen penguji II yang telah memberikan masukan dan penilaian terhadap skripsi ini.
6. Seluruh dosen serta staff karyawan di Universitas Negeri Semarang, khususnya Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang memberikan banyak pengalaman, kesempatan belajar serta inspirasi selama penulis menjalani studi di Universitas Negeri Semarang.
7. Siti Masriyah, S.Pd.I., selaku Kepala Raudhatul Athfal Perwanida Kecamatan Mandiraja Kabupaten Banjarnegara yang telah memberi izin dalam pelaksanaan penelitian skripsi ini.

8. Para Orangtua siswa, RA Perwanida Kecamatan Mandiraja Kabupaten Banjarnegara yang telah membantu mengumpulkan data dalam pelaksanaan penelitian skripsi ini.
9. Teruntuk kedua orang tuaku, Bapak Rahmat Agus P dan Ibu Sri Suntari yang sudah berusaha semaksimal mungkin, memberikan motivasi, doa, dukungan dan semangat, dan yang selalu menjadi alasan untuk menyelesaikan studi.
10. Adikku, Dinda Bagus Panuntun yang sudah menjadi sosok yang memotivasi dan menjadi alasan kedua untuk segera menyelesaikan studi.
11. Sahabat terbaikku, Aina, Risma, Lisna, Imel, Maradita, Sukma, dan Icus yang selalu ada saat suka dan duka selama menempuh studi.
12. BTS, penyemangat
13. Semua pihak yang terlibat dalam proses penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Demikian penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat dan menjadi bahan masukan dalam dunia pendidikan.

Semarang, Agustus 2019

Penulis

ABSTRAK

Bintoro, Yunda. Catur. 2019. *Upaya Orangtua Dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Desa Mandiraja Kecamatan Mandiraja Kabupaten Banjarnegara*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Dr.S.S. Dewanti H, M.Pd.

Kata kunci: Orangtua, Anak Usia Dini, *Gadget*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya orang tua dalam menghadapi anak yang kecanduan *gadget* dan mengetahui kendala orang tua dalam menghadapi anak yang kecanduan *gadget*. Dalam penelitian ini, terdapat rumusan masalah yaitu bagaimana upaya orangtua dalam menghadapi anak yang kecanduan *gadget*?, apa saja kendala orangtua dalam menghadapi anak yang kecanduan *gadget*?. Subyek dalam penelitian ini adalah orangtua di Desa Mandiraja, Kecamatan Mandiraja, Kabupaten Banjarnegara. Metode yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif. Teknik analisis data menggunakan analisis data *Interactive model*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menemukan bahwa Upaya Orang Tua dalam Mengatasi Kecanduan *Gadget* Pada Anak yaitu (a) pendampingan penggunaan *gadget* pada anak, (b) batasi penggunaan *gadget* pada anak, (c) pilih sesuai usia anak, (d) berikan contoh yang baik dan Kendala yang dihadapi orangtua dalam menghadapi anak yang kecanduan *gadget* yaitu (a) meliputi sebagian ibu rumah tangga dalam hal aktivitas sehari-hari, seperti mengerjakan pekerjaan rumah tangga seperti memasak, mencuci dan beres-beres rumah, (b) kendala anak yaitu susah makan, hingga lupa waktu makan, susah tidur, anak akan cemberut hingga menangis jika tidak di pinjamkan atau di perbolehkan menggunakan *gadget*, selain itu anak akan rewel ketika ibu sedang melakukan pekerjaan rumah (c) kendala yang dialami sebagian orang tua yang bekerja yaitu keterbatasan waktu untuk berinteraksi dengan anak karena jarang di rumah.

ABSTRACT

Bintoro, Yunda. Catur. 2019. *Parents Efforts in Overcoming Addiction to the Use of Gadgets in Early Childhood in Mandiraja Village, Mandiraja Sub-district, Banjarnegara District.* Final Project, Teacher Education of Early Childhood Education Major, Faculty of Education, Universitas Negeri Semarang.
Adviser: Dr.S.S. Dewanti H, M.Pd.

Keywords: Parents, Early Childhood, Gadgets

This study aims to determine know the effort of parents in dealing with children who are addicted to gadgets and knowing the constraints of parents in dealing with children who are addicted to gadgets. In this study, there is formulation of the problem, namely how the efforts of parents in dealing with children who are addicted to gadgets ?, what are the constraints of parents in dealing with children who are addicted to gadgets? , The subjects in this study were the parents in the village Mandiraja, District Mandiraja, Banjarnegara. The method used in this research is qualitative method. Analysis using Interactive data analysis models. Data collection techniques in this study using interviews, observation and dokumentasi. The results of study found that Efforts in Overcoming Addictions Parents gadget namely Childhood (a) assisting the use of gadgets in children, (b) limit the use of gadgets for children, (c) select the appropriate age of the child, (d) provide a good example of and Obstacles faced by parents in dealing with children who are addicted to gadgets that (a) covers most housewives in terms of daily activities, such as doing household chores such as cooking, washing and clean up the house, (b) the obstacles children is difficult to eat, to lose track of time eating, insomnia, children will pout to cry if not on loan or in allow to use the gadgets, other than that the child will be fussy when mothers are doing housework. (c) the constraints experienced by some parents who worked the limited time to interact with the child because it is rarely at home.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI	8
A. Upaya Orang Tua	8
1. Pengertian Upaya.....	8
2. Orang Tua.....	9
3. Upaya Orang Tua.....	11
4. Fungsi Orang Tua	12
5. Pengaruh dan Peran Orang Tua.....	22
B. Anak Usia Dini	26
1. Pengertian Anak Usia Dini	26
2. Karakteristik Anak Usia Dini Usia 5-6 tahun	27
C. Kecanduan <i>Gadget</i>	32
1. Pengertian Kecanduan	32
2. Pengertian <i>Gadget</i>	34
3. Jenis- Jenis <i>Gadget</i>	36

4. Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Anak Usia Dini	38
5. Intensitas Pemakaian <i>Gadget</i> Pada Anak Usia Dini.....	40
6. Dampak Penggunaan <i>Gadget</i>	42
7. Cara Mengatasi dan Kendala Orangtua Terhadap Kecanduan <i>Gadget</i> Pada Anak	46
D. Penelitian Yang Relevan	49
E. Kerangka Berpikir	55
BAB III METODE PENELITIAN	56
A. Jenis Penelitian.....	56
1. Pengertian Penelitian Kualitatif.....	56
B. Lokasi Penelitian	57
C. Subyek Penelitian.....	58
D. Fokus Penelitian	58
E. Sumber Data Penelitian	59
F. Teknik Pengumpulan Data	60
1. Observasi	60
2. Wawancara.....	61
3. Dokumentasi	62
G. Keabsahan Data	62
H. Analisis Data.....	65
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	68
A. Profil Desa Mandiraja, Kecamatan Mandiraja Banjarnegara	68
B. Hasil Penelitian dan Pembahasan	72
1. Upaya Orang Tua dalam Mengatasi Kecanduan <i>Gadget</i> Pada Anak..	72
2. Kendala Orangtua dalam Menghadapi Anak Yang Kecanduan <i>Gadget</i>	78
BAB V PENUTUP	82
A. Kesimpulan	82
B. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA.....	84
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	87

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Durasi dan Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Anak Usia Dini.....	42
Tabel 4.1 Data Luas Wilayah Desa di Kecamatan Mandiraja	70
Tabel 4.2 Data Banyaknya RT dan RW di Kecamatan Mandiraja.....	71
Tabel 4.3 Data Jumlah PAUD, Siswa dan Guru	72
Tabel 4.4 Hasil Wawancara Subjek (Upaya)	73
Tabel 4.5 Hasil Wawancara Informan (Upaya).....	75
Tabel 4.6 Hasil Wawancara Subjek (Kendala).....	80
Tabel 4.7 Hasil Wawancara Informan (Kendala)	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	56
Gambar 4.1 Peta Wilayah Kecamatan Mandiraja, Banjarnegara	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Wawancara Subyek.....	89
Lampiran 2 Pedoman Wawancara Informan (Guru)	91
Lampiran 3 Pedoman Wawancara Informan (Teman).....	92
Lampiran 4 Transkrip Hasil Wawancara Subjek 1	93
Lampiran 5 Transkrip Hasil Wawancara Subjek 2.....	97
Lampiran 6 Transkrip Hasil Wawancara Subjek 3.....	101
Lampiran 7 Transkrip Hasil Wawancara Subjek 4.....	104
Lampiran 8 Transkrip Hasil Wawancara Subjek 5.....	107
Lampiran 9 Transkrip Hasil Wawancara Informan 1 (Guru).....	110
Lampiran 10 Transkrip Hasil Wawancara Informan 2 (Teman)	112
Lampiran 11 Catatan Observasi	113
Lampiran Surat Penelitian.....	114
Lampiran Surat Keterangan Melakukan Penelitian	115

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era globalisasi seperti saat ini perkembangan teknologi semakin canggih dan berkembang. Hal ini menyebabkan berbagai pengaruh pola hidup manusia baik pola pikir maupun perilaku. Salah satu perkembangan teknologi yang mempengaruhi pikiran manusia adalah *gadget*. *Gadget* adalah media yang digunakan sebagai sarana komunikasi modern. *Gadget* merupakan media seseorang untuk melakukan sebuah interaksi sosial dengan mudah, khususnya untuk melakukan kontak sosial maupun berkomunikasi satu dengan lainnya, hanya dengan menggunakan *gadget* seseorang dapat berinteraksi satu dengan yang lain.

Maraknya *gadget* di seluruh dunia terutama di Indonesia dapat dilihat dari hasil survei APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) pada tahun 2017 yang menyatakan bahwa :

Pengguna internet di Indonesia berjumlah 143,26 juta dari total 262 juta penduduk Indonesia. Berbeda lagi dengan survei sebelumnya, yang dilakukan oleh APJII tahun 2015 bahwa jumlah pengguna internet hanya sebesar 110,2 juta. *Smartphone* tentu saja menjadi perangkat yang paling banyak digunakan pengguna saat mengakses internet ketimbang komputer/laptop. Begini gambarannya, di area urban kepemilikan *smartphone* mencapai 70,96%, rural urban 45,42%, dan rural 42,06%. Pengguna komputer cenderung stagnan. Yakni urban area 31,55%, rural urban 22,42%, dan rural 23,83%

Data tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan internet di Indonesia mengalami kenaikan yang signifikan hanya dalam kurun waktu 2 tahun. Hal ini dikarenakan *gadget* memiliki manfaat yang banyak dengan harga yang relatif murah.

Gadget yang awalnya hanya mampu dibeli oleh seseorang yang berpenghasilan tinggi, sekarang seseorang yang penghasilannya pas-pasan pun mampu membeli *gadget* dengan harga murah maupun dengan sistem pembayaran berkala. Saat ini pengguna *gadget* dapat menggunakan *gadgetnya* untuk menambah informasi dan sebagai media hiburan. Hal ini dikarenakan saat ini pengguna *gadget* dapat dengan mudah mengakses segala informasi dari masa lalu atau dari negara lain dengan cepat menggunakan *gadget* dan berkembangnya fitur-fitur *gadget* saat ini membuat *gadget* menjadi salah satu media hiburan yang murah bagi masyarakat karena dengan *gadget* dan aplikasi yang disediakan dalam satu perangkat seperti *youtube*, musik, kamera dan permainan dapat membuat semua orang merasa senang.

Banyaknya manfaat dari *gadget* dan tuntutan zaman yang saat ini mengharuskan setiap manusia menggunakan *gadget* dalam aktivitas sehari-hari, membuat banyak orang tua banyak yang sudah mengenalkan *gadget* sejak anak usia dini. Sehingga saat ini sebagian besar anak usia dini sudah tidak asing lagi saat menggunakan *gadget*. Anak-anak umumnya, menggunakan *gadget* untuk menonton video, bermain game edukatif atau petualangan. Di zaman yang memang menuntut semua orang untuk melek dengan teknologi, pengenalan *gadget* sejak dini memang baik, karena *gadget* memiliki banyak manfaat yang dapat membantu manusia menjalankan aktivitasnya. Akan tetapi, pengenalan yang terlalu dini dikhawatirkan akan memberikan dampak kepada anak. Dampak ini dapat berupa dampak negatif ataupun dampak positif dan dapat membuat anak menjadi kecanduan. Hal ini didukung oleh hasil penelitian

Pebriana (2017) bahwa pengaruh *gadget* memberikan dampak negatif terhadap interaksi sosial anak. Adapun dampak negatif yang dirasakan oleh anak yaitu dapat mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan terdekatnya. Hal ini berbanding terbalik dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Fahriantini (2016) bahwa pemberian *gadget* oleh orangtua kepada anak mempunyai beberapa alasan yakni, mempermudah anak dalam mengakses informasi seputar pembelajaran, kemudian mendidik anak dengan mengikuti zaman juga menjadi alasan bagi orangtua masa kini. Dampak negatif atau dampak positif ini bergantung dengan bagaimana cara orang tua atau anak menyikapi penggunaan *gadget* sendiri.

Di dalam *gadget* terdapat berbagai macam konten yang dapat diakses dengan mudah oleh anak. Konten ini dapat berupa konten negatif ataupun konten positif. Kementerian Komunikasi dan Informatika menuturkan bahwa telah memerintahkan 15 penyedia layanan internet (ISP) dan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) untuk memblokir gambar pornografi yang ada di mesin pencari. Pemblokiran dilakukan dengan menerapkan *safe mode* di seluruh mesin pencari ISP (CNN Indonesia *Online*,2018). Namun saat ini, gambar porno yang tampak di mesin pencari Google masih bisa diakses oleh pengguna di Indonesia. Sebagian konten porno itu bisa tersaring jika pengguna mengaktifkan fitur *safe mode* yang disediakan Google di bagian *setting* pada laman mesin pencarinya. Tapi jika fitur ini tak diaktifkan, maka gambar-gambar tak senonoh itu akan tetap bermunculan. Dengan adanya perintah dari Kominfo agar ISP mengaktifkan fitur *safe mode*

maka gambar-gambar itu akan tersaring meski pengguna tak mengaktifkan fitur *safe mode* di laman pencarian Google. Pemblokiran ini dikhususkan untuk gambar yang muncul di mesin pencarian. Sebab, meski situs sudah diblokir, namun gambar-gambar dari situs itu masih bisa dibuka ketika pengguna melihatnya di tab image ketika membuka laman pencarian Google. Oleh karena itu, Kominfo mengarahkan ISP dan Abji untuk fokus memblokir gambar yang dikategorikan pornografi sesuai dengan UU 44 Tahun 2008 tentang Pornografi.

Akan tetapi, selain konten negatif ada juga konten-konten positif yang dapat dilihat oleh anak-anak. Seperti hasil penelitian Puspita Sari dan Mitsalia (2016) memaparkan bahwa dari *gadget* anak dapat mengikuti pembelajaran seperti menghafal Al-Qur'an, mengetahui kosakata bahasa Inggris, dan anak juga merasa terbantu dalam membaca ataupun menghafal. Selain itu hasil penelitian Wendy et.al (2015) juga menyatakan bahwa penggunaan komputer di rumah ini selain untuk bermain *games* juga digunakan untuk belajar melalui *e-learning*. Semua dampak yang diterima oleh anak, tentu akan berpengaruh terhadap tahap perkembangan anak.

Banyaknya konten yang dapat dilihat oleh anak tentu akan memberikan dampak yang akan diterima, baik itu dampak positif atau dampak negatif dari penggunaan *gadget* bergantung dengan kontrol yang dilakukan oleh orang tua kepada anak ketika anak sedang menggunakan *gadget*. Biasanya orang tua yang terlalu sibuk dengan pekerjaannya tentu akan memberikan *gadgetnya* kepada anaknya supaya anak dapat bermain sendiri dengan tenang.

Pendapat ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yuli Irmayati (2018) yang menyatakan bahwa ibu yang memiliki tingkat pendidikan tinggi cenderung turut terlibat secara langsung dan memanfaatkan *gadget* sebagai media pembelajaran sehingga anak cenderung lebih mudah dan senang dalam belajar membaca, belajar menulis, belajar berhitung, menghafal nama-nama warna dan benda, menghafal bacaan Alqur'an, serta menghafal lagu. Sedangkan ibu yang memiliki tingkat pendidikan rendah lebih kepada membebaskan anaknya dalam bermain *gadget* sehingga kegiatan anak cenderung tanpa batasan waktu dan membuka konten-konten negatif. Dalam hal ini peneliti juga menemukan bahwa perilaku pendampingan ayah maupun ibu yang selalu memberikan *gadget* untuk menenangkan anak saat tantrum, justru membuat anak menjadi semakin tantrum saat tidak diberikan *gadget*. Selain itu, ada juga orang tua yang tidak memberikan izin kepada anaknya untuk menggunakan *gadget*.

Ketidakmampuan orang tua untuk mengawasi anaknya yang sedang bermain *gadget*, tentu akan memberikan kesempatan kepada anak untuk melihat konten-konten negatif, yang berupa kekerasan atau pornografi. Selain konten, durasi penggunaan *gadget* pada anak juga harus diperhatikan. Menurut Asosiasi dokter anak Amerika Serikat dan Kanada menganjurkan para orang tua harus tegas dan konsisten untuk tidak memberikan *gadget* pada anak usia 0-2 tahun. Anak 3-5 tahun dibatasi satu jam per hari, dan dua jam untuk anak 6-18 tahun. Namun pada kenyataannya jauh dari teori yang ada, anak-anak justru menggunakan *gadget* melebihi durasi yang

direkomendasikan oleh para ahli empat hingga lima kali. Seorang Psikolog dari Klinik Terpadu Universitas Indonesia, Anna Surti Ariani mengatakan bahwa jika anak terlalu sering bermain *gadget* dapat menurunkan wawasan dan kecerdasan anak. Hal senada diungkap oleh dokter anak spesialis neurologi anak, dr. Setyo Handryastuti, Sp.A(K) tentang ketidak setujuannya terhadap perilaku orang tua yang telah memberikan *gadget* kepada anaknya terutama yang masih usia balita (Indriyani,2018). Timbulnya dampak kecanduan *gadget* pada anak tetap bertitik tolak dari komitmen dan konsisten orang tua kapan mereka memberikan dan mengijinkannya. Berdasarkan permasalahan yang ada dan ketertarikan peneliti terhadap penggunaan gadget, peneliti akan melakukan penelitian tentang “Upaya Orang Tua dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini di Desa Mandiraja, Kecamatan Mandiraja, Kabupaten Banjarnegara”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang dan yang telah diuraikan di atas, maka masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian adalah :

1. Bagaimana upaya orangtua dalam menghadapi anak yang kecanduan *gadget*?
2. Apa saja kendala orangtua dalam menghadapi anak yang kecanduan *gadget*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan yang dapat dirumuskan dalam penelitian adalah :

1. Mengetahui upaya orangtua dalam menghadapi anak yang kecanduan *gadget*.
2. Mengetahui kendala orangtua dalam menghadapi anak yang kecanduan *gadget*.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian upaya orangtua terhadap penanggulangan kecanduan *gadget* pada anak ini memiliki manfaat diantaranya yaitu:

1. Bagi Mahasiswa

Melalui penelitian ini mahasiswa diharapkan dapat memahami lebih dalam apa saja upaya orangtua terhadap penanggulangan kecanduan penggunaan *gadget* pada anak. Hal ini dapat menjadi bekal bagi mahasiswa dalam menghadapi dan memberikan perlakuan kepada kasus upaya orangtua terhadap penanggulangan kecanduan *gadget* pada anak secara lebih baik dan bijak sesuai kompetensi.

2. Bagi Orang Tua

Memberikan informasi penggunaan *gadget* pada anak yang mengalami kecanduan. Sehingga orang tua lebih tahu bagaimana harus mengambil sikap demi menjaga dan mengarahkan anaknya agar dapat tumbuh dan berkembang lebih baik lagi, terutama dalam penggunaan *gadget*.

3. Bagi sekolah

Memberikan informasi mengenai upaya orangtua terhadap penanggulangan kecanduan *gadget* pada anak, sehingga dari pihak sekolah nantinya dapat memberikan pengarahan atau cara penanganan yang sesuai agar para siswanya mau membatasi kebiasaan dirinya dalam bermain *gadget*.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Upaya Orang Tua

1. Pengertian Upaya

Pentingnya peran orang tua terhadap pendidikan anak membutuhkan suatu upaya tertentu yang nantinya akan mampu membawa anak kepada apa yang menjadi harapan orang tua. Anak dapat memiliki berbagai pengalaman yang akan menjadikan pribadi lebih baik dalam menjalani hidup dan memaknai kehidupannya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia upaya adalah usaha ikhtiar untuk mencapai suatu maksud, memecahkan persoalan, mencari jalan keluar. (Pusat bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2002:1250)

Menurut Soeharto (2002) upaya merupakan bagian dari aspek yang dinamis dalam kedudukan (status) terhadap sesuatu. Apabila seseorang telah melakukan hak dan kewajibannya sesuai dengan kedudukannya, maka ia dinyatakan sudah melakukan suatu upaya. Jadi upaya merupakan bagian dari usaha atau suatu cara yang sudah terencana dan terarah untuk menjaga sesuatu hal agar tercapai apa yang diinginkan.

Sedangkan menurut Elfi Mu'awanah (2012:90) upaya adalah usaha yang dilakukan secara sistematis berencana terhadap tujuan permasalahan. Usaha tersebut berupa tindakan dalam memecahkan permasalahan dan mencari jalan keluar demi tercapainya tujuan yang telah ditentukan.

Dari beberapa pengertian tersebut upaya berarti suatu kegiatan yang mengerahkan tenaga, pikiran atau badan untuk mencapai maksud, atau suatu

tujuan tertentu. Upaya terkait dengan sikap dan watak seseorang untuk selalu mengerahkan tenaga pikiran untuk mencapai maksud atau memecahkan persoalan serta mencari jalan keluar dari berbagai hal yang menjadi tujuan hidupnya.

2. Orang Tua

Orang tua merupakan orang yang lebih tua atau orang yang dituakan. Namun umumnya di masyarakat pengertian orang tua itu adalah orang yang telah melahirkan kita yaitu Ibu dan Bapak. Karena orang tua adalah pusat kehidupan rohani anak, maka setiap reaksi emosi anak dan pemikirannya dikemudian adalah hasil dari ajaran orang tuanya tersebut. Sehingga orang tua memegang peranan yang penting dan amat berpengaruh atas pendidikan anak-anak (Wahib, 2015).

Menurut Elizabeth,(Simamora, 2016) orang tua merupakan orang dewasa yang membawa anak ke dewasa, terutama dalam masa perkembangan. Tugas orang tua melengkapi dan mempersiapkan anak menuju ke kedewasaan dengan memberikan bimbingan dan pengarahan yang dapat membantu anak dalam menjalani kehidupan. Dalam memberikan bimbingan dan pengarahan pada anak akan berbeda pada masing-masing orang tua karena setiap keluarga memiliki kondisi-kondisi tertentu yang berbeda corak dan sifatnya antara keluarga yang satu dengan keluarga yang lain.

Menurut Abuddin Nata, (Fazli, 2012:6) yang disebut orang tua adalah ayah dan atau ibu kandung, atau orang yang dianggap orang tua atau dituakan (cerdik, pandai, ahli dan sebagainya) atau orang-orang yang disegani dan

dihormati di kampung/kota. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa yang disebut orang tua adalah ayah dan ibu atau anggota masyarakat secara keseluruhan.

Menurut Puji, (Siregar, 2017) orang tua adalah “pendidik pertama, utama dan kodrat.”. Orang tua adalah orang pertama yang dipandang sebagai orang yang segala tahu. Anak menyalurkan seluruh harapannya kepada orang tuanya. Ketika ia mengalami kesulitan apapun, ia selalu meminta bantuan kepada orang tuanya, ketika sedang berbicara dengan kawan sebayanya, anak-anak selalu membanggakan orang tuanya masing-masing. Itulah orang tua bagi seorang anak. Menurut Hery Noer Aly (dalam Jimmi, 2017:2), Orang tua adalah orang dewasa pertama yang memikul tanggung jawab pendidikan, sebab secara alami anak pada masa-masa awal kehidupannya berada di tengah-tengah ibu dan ayahnya.

Sedangkan menurut Sahlan (Siregar, 2017), Orang tua adalah komponen keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu, dan merupakan hasil dari sebuah ikatan perkawinan yang sah yang dapat membentuk sebuah keluarga. Orang tua memiliki tanggung jawab untuk mendidik, mengasuh dan membimbing anak-anaknya untuk mencapai tahapan tertentu yang menghantarkan anak untuk siap dalam kehidupan bermasyarakat.

Dari beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan orang tua adalah seorang ayah dan ibu yang dianggap tua dan memiliki tanggung jawab merawat dan mendidik anak menjadi manusia yang dewasa. Ibu dan ayah juga yang mengasuh dan yang telah membimbing

anaknya dengan cara memberikan contoh yang baik dalam menjalani kehidupan sehari-hari, selain itu orang tua juga telah memperkenalkan anaknya kedalam hal-hal yang terdapat di dunia ini dan menjawab secara jelas tentang sesuatu yang tidak dimengerti oleh anak. Orang tua merupakan pendidikan pertama yang figur dan contohnya selalu ditiru oleh anak.

3. Upaya Orang Tua

Hubungan yang harmonis dalam keluarga dapat terbentuk melalui komunikasi antara orang tua dan anak yang telah terbangun secara berkelanjutan sehingga dapat membentuk keluarga yang sejahtera. Kesejahteraan keluarga dapat diwujudkan melalui pendidikan yang diberikan pada anak. Upaya yang dapat dilakukan untuk dapat meningkatkan kualitas orang tua yaitu melalui belajar sepanjang hayat (Mutoharoh, 2016)

Rahman (2002:100) berpendapat, upaya orang tua bagi pengembangan anak secara lebih rinci dapat diuraikan sebagai berikut: 1)memelihara kesehatan fisik dan mental anak. 2)meletakkan dasar kepribadian anak. 3)membimbing dan memotivasi anak untuk mengembangkan diri, 4)memberikan fasilitas yang memadai bagi pengembangan diri anak, dan 5)menciptakan suasana aman, nyaman dan kondusif bagi pengembangan diri anak.

Berdasarkan keterangan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa upaya orang tua merupakan usaha, atau cara orang tua untuk merealisasikan apa yang diinginkan. Dalam hal ini tentunya berkaitan dengan usaha atau cara yang

dilakukan orang tua dalam membimbing anak untuk menjalankan apa yang diperintahkan.

Adapun orang tua yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu ayah atau ibu di desa Mandiraja, kecamatan Mandiraja, kabupaten Banjarnegara yang anaknya mengalami kecanduan dalam penggunaan *gadget*.

4. **Fungsi Orang Tua**

Dalam keluarga anak pertama kali mengenal lingkungannya. Sebagai makhluk sosial ia menyesuaikan diri dengan kehidupan bersama, dan yang memperkenalkan semua itu adalah orang tua, sehingga perkembangan anak ditentukan oleh situasi dan kondisi yang ada serta pengalaman-pengalaman yang dimiliki oleh orang tuanya. Institusi yang pertama tempat seorang anak belajar adalah rumah. Seorang anak paling banyak menghabiskan waktu bersama orang tuanya di mana mereka belajar dari orang tua dan lingkungan rumah. Orang tua memiliki fungsi penting dalam pendidikan anak mereka, berapapun usianya maupun tingkat pendidikannya. Betapa pentingnya kehadiran atau keberadaan orang tua didalam kehidupan anak. Fungsi orang tua (Surbakti, 2012 : 40) sebagai berikut :

a. Mengajarkan anak agar cakap berkomunikasi

Komunikasi merupakan salah satu aspek penting dalam membangun dan membina relasi dan interaksi. Dalam proses komunikasi, orang tua mengajarkan pola dan proses komunikasi yang wajar kepada anak supaya mereka bisa berkomunikasi dengan sopan, santun dan wajar. Misalnya: bagaimana menggunakan kata-kata, merangkai kalimat, memilih kata-kata

yang tepat, mendengarkan lawan bicara, menjaga sopan santun, menghormati lawan bicara, dan sebagainya.

b. Mengajarkan anak kemampuan bersosialisai

Anak perlu belajar bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungan mereka. Tugas sebagai orang tua adalah mengajar dan mendidik anak mereka agar mampu bersosialisasi dengan baik terutama dengan lingkungan terdekat mereka. Orang tua harus mengenal dan bergaul dengan lingkungan anak. Dalam hal ini, lingkungan mereka adalah keluarga, tetangga, teman-teman, dan lain-lain. Tujuannya, supaya sejak awal mereka belajar hidup bersosialisasi sehingga mereka tidak menjadi makhluk yang “Kesepian di tengah keramaian” (*Lonely in the crowded*). Melalui pembelajaran bersosialisasi, anak belajar melatih keseimbangan rasional dan emosional mereka, terutama ketika mereka berhadapan dengan situasi yang tidak menyenangkan atau situasi yang membangkitkan emosional mereka. Sebaiknya, sejak dini anak sudah mengenal dan akrab dengan berbagai etnisitas, entitas, dan perbedaan. Dengan demikian, kelak ketika anak telah dewasa, mereka mampu menghargai dan menghormati perbedaan, bukan keseragaman.

c. Mengajarkan anak kecakapan berinteraksi

Berinteraksi berarti mengadakan hubungan dengan lingkungan sosial tempat tinggal. Sebagai orang tua, wajib mengajarkan metode atau cara berinteraksi yang baik kepada anak. Sebagai contoh yaitu mengajrkan keramahan, kesopanan, kerendahan hati, atau saling menghormati adalah syarat penting berinteraksi dengan siapa saja.

d. Menajarkan anak kemampuan beradaptasi

Salah satu aspek penting yang harus orang tua ajarkan kepada anak adalah kemauan dan kemampuan beradaptasi atau menyesuaikan diri dengan situasi dan kondisi yang ada. Anak harus mengetahui bahwa suasana atau situasi lingkungan mereka terus-menerus berubah secara dinamis. Belum tentu atau tidak ada jaminan bahwa perubahan tersebut akan menguntungkan mereka, berpihak kepada mereka, atau sesuai dengan keinginan mereka. Jiakalau, kemampuan beradaptasi anak lemah, maka mereka akan tergilas perubahan yang terjadi tanpa kompromi.

e. Mengajarkan anak kemampuan berintegrasi

Berintegrasi, artinya orang tua mengajarkan anak kemampuan berbaur atau bergabung dengan berbagai kelompok menjadi satu kesatuan yang utuh supaya memiliki kekuatan yang hebat dalam mengalahkan berbagai tantangan kehidupan. Bagaimanapun, berintegrasi dalam menghadapi tantangan, pasti lebih baik daripada berjuang seorang diri.

f. Mengajarkan anak tata nilai kebaikan

Kebaikan dapat diartikan sebagai sifat yang dianggap baik menurut sistem norma dan pandangan umum yang berlaku. Merupakan tugas dan tanggung jawab orang tua untuk mengajarkan dan menerapkan teladan kebaikan kepada anak, supaya mereka juga melakukan kebaikan dalam hidup mereka.

g. Melindungi anak dari pengaruh tata nilai buruk

Sebagai orang tua, harus berhati-hati dan waspada, karena jauh lebih mudah melakukan atau mengajarkan tata nilai keburukan dari pada kebaikan

kepada anak. Pada umumnya anak mampu dengan cepat menyerap tata nilai (pengajaran) buruk dan mempraktikkannya di dalam kehidupan mereka. Sebaliknya, sering kali orang tua mengalami kendala atau keulitan untuk mengajarkan tata nilai kebaikan. Tugas orang tua adalah melindungi anak dari serbuan atau bujukan ajaran-ajaran yang mendorong dan menggiring anak untuk melakukan perbuatan buruk didalam hidup mereka.

h. Mengajarkan kepada anak ketenangan hidup

Orang tua adalah panutan atau teladan anak dalam berbagai hal dan peristiwa. Jika orang tua mudah gugup, gusar, bingung, takut, bimbang, atau gelisah, maka anak juga akan bertumbuh menjadi anak yang penakut, pengecut, atau tidak percaya diri. Sebaliknya, jika orang tua tenang, tegar, kokoh, kuat, dan berani, maka anak juga akan memiliki keberanian untuk menghadapi dan mengalahkan tantangan hidup mereka.

i. Mengajarkan cara mengatasi keragu-raguan kepada anak

Salah satu tugas berat orang tua adalah mengajarkan cara mengatasi keragu-raguan kepada anak. Sementara itu, orang tua sendiri belum tentu tegar menghadapi berbagai tantangan dan persoalan. Jikalau orang tua ragu-ragu, bingung, gugup, dan tidak pernah tegas dalam membuat keputusan atau menyatakan pendapat, maka jangan salahkan anak, jika mereka juga memiliki kepribadian yang kurang lebih sama dengan orang tuanya. Pepatah mengatakan: “Buah jatuh tidak akan jauh dari pohonnya”.

j. Melakukan fungsi pendampingan terhadap anak

Salah satu fungsi penting orang tua adalah fungsi pendampingan. Artinya, mendampingi anak, baik ketika mereka menghadapi situasi senang dan gembira, maupun ketika mereka menghadapi situasi susah, sedih, kecewa, marah, takut, khawatir, atau patah semangat yang disebabkan oleh karena faktor-faktor eksternal maupun faktor-faktor internal. Patut orang tua ketahui bahwa berbagai faktor berpotensi membuat anak menghadapi krisis. Dalam situasi seperti itu, pendampingan orang tua sangat dibutuhkan oleh anak. Pendampingan tidak bisa digantikan oleh siapa pun dan apa pun. Melalui proses pendampingan, orang tua menjelaskan, mendidik, dan mengajarkan anak untuk mengatasi dan menyelesaikan masalah-masalah yang mereka hadapi secara rasional, bukan irasional.

k. Mengajarkan anak kemampuan bekerja sama

Tidak selalu mudah bagi orang tua membangun dan membina kerja sama dengan anak. Banyak orang tua yang rindu atau ingin sekali membangun kerja sama dengan anak-anak mereka, namun gagal karena terbentur berbagai aspek, seperti ego, waktu, kepentingan, intelektualitas, loyalitas, kapasitas, dan sebagainya. Anak perlu belajar membangun, memelihara, menghargai, dan mempraktikkan kerja sama semasa mereka masih anak-anak, agar supaya ketika kelak mereka dewasa, diharapkan mereka mampu bekerja sama dengan semua orang atau siapa saja untuk mencapai tujuan bersama.

l. Mendidik anak tentang pentingnya kasih sayang

Anak perlu mendapatkan kasih sayang yang cukup dari orang tua mereka, supaya mereka mengerti makna kasih sayang dan mempraktikkannya dalam relasi dan interaksi mereka dengan orang lain. Kasih sayang membentuk anak menjadi manusia yang berbudi luhur. Tanpa kasih sayang, anak akan menjadi "*Homo Homini Lupus*" (serigala bagi sesamanya). Patut orang tua ketahui bahwa kekurangan kasih sayang pada masa kanak-kanak akan menyebabkan anak tidak mampu atau gagal mengekspresikan cinta, lemah lembut, kasih, perikemanusiaan, atau perasaan menyanyangi ketika kelak mereka dewasa atau mempunyai rumah tangga sendiri. Itulah sebabnya, banyak rumah tangga yang hancur berantakan, karena gagal mengaktualisasikan kasih sayang di dalam pernikahan atau rumah tangga mereka, padahal kedua pasangan saling mencintai.

m. Mengajarkan anak agar mampu menghargai eksistensi orang lain

Penting sekali anak belajar menghargai eksistensi organisme lain selain diri mereka dalam hidup ini, supaya mereka mengerti makna semua organisme dalam hidup mereka. Anak perlu menyadari, bahwa penghuni alam semesta ini bukan hanya mereka, melainkan juga organisme lain yang mempunyai hak hidup yang sama dengan mereka. Jika mereka tidak mampu menghargai organisme lain, maka mereka akan gagal memahami pentingnya makna eksistensi di luar diri mereka sendiri.

n. Melatih anak agar mampu mengendalikan emosi

Anak perlu belajar mengendalikan emosi mereka supaya mereka tidak diperbudak oleh emosi mereka sehingga menuntun perjalanan hidup mereka menuju ke sasaran yang salah. Meskipun, mengendalikan emosi itu sulit, namun bukan berarti tidak mungkin dicapai. Orang tua harus menekankan kepada anak semboyan hidup, bahwa tidak ada alasan untuk berhenti belajar untuk mengendalikan emosi.

o. Mendidik anak agar memiliki kecerdasan

Anak-anak sebaiknya diajar dan dididik agar memiliki intelektual atau kecerdasan, dengan tujuan agar melalui kecerdasan atau intelektual yang mereka miliki, mereka belajar dan mengetahui banyak hal atau peristiwa tentang kehidupan dan dunia ini beserta seluruh sistem pendukungnya. Tanpa kecerdasan intelektual yang memadai, mustahil anak mampu memahami fenomena kehidupan ini dengan baik.

Menurut A. Choirun Marzuki (dalam Aisyah, 2016:23) mengungkapkan bahwa dalam menghadapi anak, maka orang tua harus bersikap fleksibel, luwes. Sikap tegas memang diperlukan, disamping kelembutan dan kasih sayang merupakan hal yang sangat dibutuhkan. Orang tua memang dituntut untuk menjadi aktor yang serba bisa. Dia harus memainkan peran orang tua, jika memang skenario menghendaki demikian. Sebaliknya, dia harus mampu memainkan peran teman, pelindung, ataupun konsultan dan pendidik.

Orang tua tidak terlepas dari pengertian keluarga, karena orang tua merupakan bagian keluarga besar yang sebagian besar telah tergantikan oleh

keluarga inti yang terdiri dari ayah, ibu dan anak-anak. Sedangkan mengenai kedudukan orang tua dalam keluarga , menurut Dr. Hj. Ulfiah, M.Si fungsi orang tua dalam keluarga meliputi :

1) Fungsi Edukasi

Membawa anak-anak pada kedewasaan, kemandirian, menyangkut penanaman, pembimbingan, atau pembiasaan nilai-nilai agama, budaya, dan keterampilan tertentu yang bermanfaat bagi anak.

2) Fungsi Sosialisai

Mempersiapkan anak-anak menjadi manusia sosial yang dapat mensosialisasikan nilai-nilai atau peran-peran hidup dalam masyarakat, seperti nilai disiplin, bekerja sama, toleran, menghargai pendapat, tanggung jawab, dll.

3) Fungsi Perlindungan (Protektif)

Melindungi anak-anak dari macam-macam marabahaya dan pengaruh buruk dari luar maupun dalam, dan melindungi anak-anak dari ancaman atau kondisi yang menimbulkan ketidaknyamanan (fisikpsikologis) bagi anggotanya.

4) Fungsi Afeksi atau Perasaan

Anak bisa merasakan atau menangkap suasana perasaan yang melingkupi orang tuanya pada saat melakukan komunikasi. Kehangatan yang terpancar dari aktivitas gerakan, ucapan mimik serta perbuatan orang tua merupakan hal yang sangat penting dalam pelaksanaan pendidikan dalam keluarga. Oleh karena itu, orang tua dalam memahami dan bergaul dengan anak hendaknya

memahami, menangkap dan turut merasakan apa yang anak rasakan serta bagaimana kesan atau persepsi anak tentang orang tua.

5) Fungsi Agama (Religius)

Keluarga terutama orang tua berfungsi sebagai penanaman nilai-nilai agama kepada anak agar mereka memiliki pedoman hidup yang benar. Tujuannya bukan hanya mengetahui kaidah-kaidah agama saja, tetapi untuk menjadi insan yang beragama.

6) Fungsi Ekonomis

Keluarga (dalam hal ini ayah) mempunyai kewajiban untuk menafkahkan anggota keluarganya (istri dan anak). Seseorang (suami) tidak dibebani (dalam memberikan nafkah), melainkan menurut kadar kesanggupannya.

7) Fungsi Rekreatif

Menciptakan iklim rumah tangga yang hangat, ramah, bebas santai, damai, menyenangkan keceriaan, agar semua anggota keluarga betah tinggal di rumah.

8) Fungsi Biologis

Dipandang sebagai pranata sosial yang memberikan kebutuhan dasar biologisnya. Kebutuhan itu meliputi : (1) pangan, sandang dan papan, (2) hubungan seksual suami-istri, (3) reproduksi / pengembangan keturunan

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa fungsi orang tua pada anaknya antara lain menanamkan kehidupan beragama, memberikan pendidikan dalam masa perkembangan anak, menjadi penghubung dalam kehidupan sosial anak, dan memberikan nafkah secara

ekonomi demi keberlangsungan anak. Orang tua dapat berganti ganti peran sesuai dengan karakter yang dibutuhkan oleh anak-anaknya. Dan kedudukan orang tua tidak dapat diwakilkan oleh orang lain. Dengan demikian jelaslah bahwa kedudukan orang tua dalam keluarga jika dilihat dari fungsi orang tua itu sendiri mencakup berbagai aspek sangat berpengaruh bagi kelangsungan hidup anak. Sehingga semua aspek yang telah disebutkan di atas tidaklah dapat dipisah-pisahkan, karena semuanya saling melengkapi.

Adapun fungsi orang tua yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu fungsi orang tua dalam mengajarkan kemampuan bersosialisasi anak. Melalui fungsi ini, orang tua harus mengenal dan bergaul dengan lingkungan anak. Dalam hal ini, lingkungan terdekat anak yaitu keluarga, tetangga dan teman-temannya. Pada anak usia dini, anak mengalami perkembangan dalam tahap mengeksplor dan berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitarnya. Anak biasanya cenderung senang dengan hal-hal baru yang didapatnya melalui aktivitas bermain. Tidak jarang pula anak bermain dan memuaskan rasa penasaran mereka melalui *gadget*, karena *gadget* merupakan hal yang menarik bagi mereka apalagi ditambah dengan aplikasi game online yang terdapat pada *gadget*, sehingga kebanyakan dari mereka menghabiskan waktu seharian untuk bermain *gadget*. Padahal anak seusia mereka harus bermain dan berbaur dengan teman-teman sebayanya. Namun tanpa disadari, hal seperti ini sangat mempengaruhi kemampuan bersosialisasi pada anak.

5. Pengaruh dan Peran Orang Tua

Banyak yang berpendapat bahwa hubungan orang tua dengan anak merupakan awal bagi hubungannya dengan orang lain. Anak-anak akan memperlakukan orang lain sebagaimana orang tuanya memperlakukannya, karena memang sikap orang tua sangat membawa pengaruh terhadap anak, sehingga sangat kecil kemungkinannya seorang anak tidak terpengaruh sikap orang tuanya.

Orang tua adalah aktor utama yang berpengaruh penting dalam perkembangan anak. Menurut Surbakti (2012:59) pengaruh orang tua yaitu meliputi :

a. Cara Berbicara

Anak belajar berbicara atau menggunakan bahasa pertama dari orang tua mereka dan dari orang-orang di sekitar kehidupan mereka. Dalam hal ini, anak-anak mengamati bagaimana orang tua mereka berbicara dengan komunitasnya, misalnya:

- 1) Bagaimana orang tua berkomunikasi dengan orang-orang yang lebih tua darinya;
- 2) Bagaimana orang tua berkomunikasi dengan orang-orang yang sebaya;
- 3) Bagaimana orang tua berkomunikasi dengan orang-orang yang lebih muda darinya;
- 4) Bagaimana orang tua berkomunikasi dengan orang-orang yang berbeda jenis kelamin;
- 5) Bagaimana orang tua berkomunikasi sebagai pasangan suami istri.

- 6) Bagaimana orang tua menggunakan bahasa ketika berkomunikasi dengan orang lain.

Jika anak –anak menyaksikan orang tua mereka berbicara menggunakan bahasa yang kasar, mengabaikan sopan santun, atau menggunakan tata bahasa yang buruk, maka anak-anak juga akan menggunakan kata-kata atau bahasa yang kurang lebih sama dengan orang tua mereka ketika mereka berkomunikasi dengan orang tua mereka maupun dengan orang lain.

Oleh karena itu, para orang tua perlu berhati-hati berbicara atau berkomunikasi di depan anak-anak mereka. Jangan salahkan anak-anak jikalau suatu hari mereka berbicara kasar atau tidak sopan kepada orang tua mereka, karena mereka hanya mengulangi kata-kata atau kalimat yang pernah orang tua ucapkan atau kata-kata yang mereka dengar dari mulut orang tua mereka.

b. Bahasa

Orang tua adalah guru pertama dan utama anak dalam belajar bahasa. Jika anak menyaksikan orang tua mereka berbicara dengan bahasa yang sopan dan santun, maka mereka juga akan menggunakan bahasa yang santun dalam berkomunikasi. Sebaliknya, jika mereka mendengar dan menyaksikan orang tua mereka berbicara dengan bahasa yang kasar dan tidak sopan, maka dapat dipastikan mereka juga akan melakukan hal yang sama dalam berkomunikasi, baik dengan sesama maupun dengan orang tua mereka. Oleh karena itu, berhati-hatilah berbicara di depan anak-anak dan gunakanlah kata-kata atau kalimat yang santun.

c. Sopan Santun

Sopan santun berkaitan dengan budi pekerti, tata krama peradaban, dan kesusilaan yang sangat diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Para orang tua perlu berhati-hati memberikan contoh kepada anak-anak mereka, terutama ketika anak berada pada usia “fase peniruan” (imitation). Apa yang mereka lihat atau saksikan, maka tanpa saringan (filter), hal itulah yang mereka tiru atau adopsi tanpa memikirkan atau mempertimbangkan apakah tindakan mereka benar atau salah.

d. Tingkah laku

Pada umumnya, anak senang sekali meniru atau mengadopsi tingkah laku orang tua atau orang-orang dewasa di sekitar mereka. Jika sebagai orang tua gagal atau tidak mampu menunjukkan teladan tingkah laku yang baik kepada anak, maka anak juga akan menunjukkan tingkah laku dan perangai yang buruk dalam hidup mereka sehari-hari.

Menurut Soekamto (Novrinda dkk, 2017) peran adalah aspek dinamis kedudukan (status), apabila seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan kedudukannya maka ia menjalankan suatu peranan. Sedangkan menurut Anwar dan Ahmad (Novrinda dkk,2017), peran orangtua dalam pendidikan anak usia dini yaitu:

- 1) Orangtua sebagai guru pertama dan utama;
- 2) Mengembangkan kreativitas anak;
- 3) Meningkatkan kemampuan otak anak;
- 4) Mengoptimalkan potensi anak.

Dari keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa orang tua berpengaruh pada kehidupan anak. Orang tua harus berhati-hati dalam mendidik dan mengajar, karena sikap orang tua sangat membawa pengaruh terhadap anak, terutama dalam hal cara berbicara, bahasa, sopan santun dan tingkah laku. Anak cenderung mendukung pendapat orang tuanya, meskipun mereka belum tentu percaya terhadap pendapat atau apa yang dikatakan orang tuanya. Artinya, jikalau orang tua salah mengajarkan nilai-nilai kebaikan dan keburukan tersebut kepada anak, maka seumur hidup mereka akan keliru memahami dan menempatkan nilai-nilai tersebut ke dalam hidup mereka serta menggunakannya di dalam interaksi mereka dalam masyarakat.

Adapun pengaruh orang tua yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu pengaruh tingkah laku orang tua, karena anak senang sekali meniru tingkah laku orang tuanya, jika orang tua gagal menunjukkan sikap tingkah laku yang baik kepada anak maka anak juga akan menunjukkan tingkah laku yang buruk dalam kehidupan mereka. Tanpa disadari oleh orang tua, tingkah laku dalam penggunaan *gadget* juga berpengaruh terhadap anak. Banyak anak yang sudah kecanduan *gadget*. Hal tersebut masih dianggap sepele oleh orang tua, sebab orang tua menganggap bahwa sekarang adalah era digital yaitu zaman memakai *gadget*.

B. Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Terdapat beberapa definisi mengenai anak usia dini. Definisi yang pertama, anak usia dini adalah anak yang berusia nol tahun atau sejak lahir sampai berusia kurang lebih delapan tahun (0-8). Di Indonesia pengertian anak usia dini ditujukan kepada anak yang berusia 0-6 tahun, seperti dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 ayat 14 yang menyatakan pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diperuntukkan bagi anak sejak lahir sampai usia 6 tahun. Sedangkan Anak usia dini menurut NAEYC (*National Association for The Education of Young Children*), adalah anak yang berusia antara 0 sampai 8 tahun yang mendapatkan layanan pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak dalam keluarga (*family child care home*), pendidikan prasekolah baik negeri maupun swasta, taman kanak-kanak (TK) dan sekolah dasar (SD). Hal ini dapat disebabkan pendekatan pada kelas awal sekolah dasar kelas I, II dan III hampir sama dengan usia TK 4-6 tahun.

Menurut Hurlock (dalam Priyanto, 2014:42) masa anak usia dini dimulai setelah bayi yang penuh dengan ketergantungan, yaitu kira-kira usia 2 tahun sampai saat anak matang secara seksual. Ia memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa serta akan berkembang menjadi manusia dewasa seutuhnya. Menurut Hermoyo (dalam Alia dkk, 2018) Yang dimaksudkan dengan pengertian anak usia dini disini adalah anak yang berumur antara 0 sampai 5 tahun yang merupakan usia emas (*golden*

age), usia yang menentukan masa depan mereka apabila diasuh dengan baik maka mereka akan menjadi anak-anak yang dapat diharapkan untuk berguna bagi bangsanya.

Sedangkan menurut Pebriana (2017) usia dini merupakan usia emas, masa ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Pada usia ini anak paling peka dan potensial untuk mempelajari sesuatu, rasa ingin tahu anak sangat besar. Hal ini dapat dilihat dari anak sering bertanya apa yang mereka lihat. Apabila pertanyaan anak belum terjawab, maka mereka akan terus bertanya sampai anak mengetahui maksudnya. Di samping itu, setiap anak memiliki keunikan sendiri-sendiri yang berasal dari faktor-faktor lingkungan. Faktor genetik misalnya dalam hal kecerdasan anak, sedangkan faktor lingkungan bisa dalam hal belajar anak.

Dari pengertian tersebut dapat di tarik kesimpulan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia nol sampai 6 atau 8 tahun yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan dari berbagai aspek yang meliputi fisik, kecerdasan, sosial emosional, dan bahasa, yang berada pada masa memerlukan stimulus dari lingkungan sekitar untuk belajar sehingga dapat tumbuh dan berkembang dengan baik.

Adapun anak usia dini yang terkait dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di desa Mandiraja, kecamatan Mandiraja, kabupaten Banjarnegara.

2. Karakteristik Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, sosial, dan moral serta tidak sama dengan karakteristik orang dewasa. Anak

merupakan makhluk unik yang kaya akan fantasi dan imajinasi. Karakteristik anak usia dini yang khas menurut Richardm D. Kellough (dalam Priyanto, 2014:43) adalah:

1) Anak itu bersifat egosentris

Anak cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri. Hal ini dapat dilihat dari perilakunya seperti masih berebut alat-alat mainnya, menangis bila menghendaki sesuatu yang tidak dipenuhi oleh orang tuanya, atau memaksa sesuatu terhadap orang lain. Karakteristik seperti ini terkait dengan perkembangan kognitifnya yang menurut Piaget disebutkan bahwa anak usia dini sedang berada pada fase transisi dari fase praoperasional (2-7 tahun) ke fase operasional konkret (7-11 tahun).

2) Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar

Menurut persepsi anak, dunia ini dipenuhi dengan hal-hal yang menarik dan menakutkan. Hal ini menimbulkan rasa keingintahuan anak yang tinggi. Rasa keingintahuan sangatlah bervariasi, tergantung dengan apa yang menarik perhatiannya. Sebagai contoh, anak lebih tertarik dengan benda yang menimbulkan akibat dari pada benda yang terjadi dengan sendirinya.

3) Anak adalah makhluk sosial

Anak senang diterima dan berada dengan teman sebayanya. Mereka senang bekerja sama dalam membuat rencana dan menyelesaikan pekerjaannya. Mereka secara bersama saling memberikan semangat dengan sesama temannya. Anak membangun konsep diri sendiri melalui interaksi

sosial. Ia akan membangun kepuasan melalui penghargaan diri ketika diberikan kesempatan untuk bekerjasama dengan temannya.

4) Anak bersifat unik

Anak merupakan individu yang unik dimana masing-masing memiliki bawaan, minat, kapabilitas, dan latar belakang kehidupan yang berbeda satu dengan yang lainnya. Di samping memiliki kesamaan, menurut Bredekamp (1987), anak juga memiliki keunikan tersendiri seperti dalam gaya belajar, minat, dan latar belakang keluarganya.

5) Anak umumnya kaya dengan fantasi

Anak senang dengan hal-hal yang bersifat imajinasi, sehingga pada umumnya ia kaya dengan fantasi. Anak dapat bercerita melebihi pengalaman-pengalaman aktualnya atau kadang bertanya hal-hal gaib sekalipun. Hal ini disebabkan imajinasi anak berkembang melebihi apa yang dilihatnya. Sebagai contoh, ketika anak melihat gambar sebuah robot, maka imajinasinya berkembang bagaimana robot itu berjalan dan bertempur dan seterusnya.

6) Anak memiliki daya konsentrasi yang pendek

Pada umumnya anak sulit untuk berkonsentrasi pada suatu kegiatan dalam jangka waktu yang lama. Ia selalu cepat mengalihkan perhatian pada suatu kegiatan dalam jangka waktu yang lama. Ia selalu cepat mengalihkan perhatian pada kegiatan lain, kecuali memang kegiatan tersebut selain menyenangkan juga bervariasi dan tidak membosankan. Menurut Berg (1988) disebutkan bahwa sepuluh menit adalah waktu yang wajar bagi anak usia sekitar 5 tahun untuk dapat duduk dan memperhatikan sesuatu secara nyaman. Daya perhatian

yang pendek membuat ia sangat sulit untuk duduk dan memperhatikan sesuatu untuk jangka waktu yang lama, kecuali terhadap hal-hal yang menyenangkan, pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan yang bervariasi dan menyenangkan.

7) Anak merupakan masa belajar yang paling potensial

Masa usia dini disebut sebagai masa *golden age* atau *magic years*, NAEYC(1992) mengemukakan bahwa masa-masa awal kehidupan tersebut sebagai masa-masanya belajar dengan slogannya: “*Early Years are Learning Years*”. Hal ini disebabkan bahwa selama rentang waktu usia dini, anak mengalami berbagai pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat dan pesat pada berbagai aspek. Pada periode ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Oleh karena itu, pada masa ini anak sangat membutuhkan stimulasi dan rangsangan dari lingkungannya.

Sementara itu, Rusdinal (2005:16) menambahkan bahwa karakteristik anak usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut : 1) anak pada masa praoperasional, belajar melalui pengalaman konkret dan dengan orientasi dan tujuan sesaat, 2) anak suka menyebut nama-nama benda yang ada disekitarnya dan mendefinisikan kata, 3) anak belajar melalui bahasa lisan dan pada masa ini berkembang pesat, 4) anak memerlukan struktur kegiatan yang lebih jelas dan spesifik. Secara lebih rinci, Syamsur Mochtar (Syamsiyatun,2012) mengungkapkan tentang karakteristik anak usia dini, adalah sebagai berikut:

- a) Anak usia 5-6 tahun
1. Gerakan lebih terkontrol
 2. Perkembangan bahasa sudah cukup baik
 3. Dapat bermain dan berkawan
 4. Peka terhadap situasi sosial
 5. Mengetahui perbedaan kelamin dan status
 6. Dapat berhitung 1-10

Dari pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini merupakan pribadi yang memiliki karakter yang sangat unik. Keunikan karakter tersebut membuat orang dewasa menjadi kagum dan terhibur melihat tingkah laku lucu dan mengemaskan. Akan tetapi tidak sedikit pula orang yang merasa kesal dengan tingkah laku anak yang dianggapnya nakal dan susah diatur. Sebagai orang tua atau pendidik yang baik, sudah tentu harus mengerti dan memahami berbagai karakter dasar anak usia dini. Sebab dikarakter itulah yang akan menjadi pusat perhatian untuk dikembangkan dan diarahkan menjadi karakter positif.

Adapun karakteristik yang telah disampaikan maka dapat diketahui bahwa anak usia 5-6 tahun, mereka dapat melakukan gerakan yang terkoordinasi, perkembangan bahasa sudah baik dan mampu berinteraksi sosial. Usia ini juga merupakan masa sensitif bagi anak untuk belajar bahasa. Dengan koordinasi gerakan yang baik anak mampu menggerakkan mata-tangan untuk mewujudkan imajinasinya kedalam bentuk gambar, sehingga penggunaan gambar karya anak dapat membantu meningkatkan kemampuan bicara anak.

C. Kecanduan *Gadget*

1. Pengertian Kecanduan

Menurut Griffiths (Essau,2008) menyatakan bahwa kecanduan merupakan aspek perilaku yang kompulsif, adanya ketergantungan, dan kurangnya kontrol. Kata kecanduan (adiksi) biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan (*excessive*).

Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas, termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi (ICT) (Yuswanto,2010). Salah satunya yaitu kecanduan terhadap *Gadget*. Aspek-aspek kecanduan *Gadget* menurut Young (1999) adalah :

- a. Merasa sibuk dengan *gadgetnya*
- b. Merasa membutuhkan menggunakan internet dengan meningkatkan jumlah waktu untuk mencapai kepuasan
- c. Berulang kali melakukan upaya untuk mengontrol
- d. Mengurangi, atau menghentikan penggunaan *gadget* namun selalu gagal
- e. Merasa gelisah, murung, depresi, atau marah ketika mencoba untuk mengurangi atau menghentikan penggunaan *gadget*, bermain *gadget* lebih lama daripada yang direncanakan.

Secara tidak sadar, saat ini anak-anak sudah mengalami kecanduan menggunakan *gadget*. Kecanduan terhadap *gadget* pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam menggunakan *gadget*. Dalam penggunaan *gadget* kebanyakan anak lebih menggunakannya untuk bermain. Dari hal kecil tersebut, anak yang awalnya senang bermain dengan temannya dapat

berubah dengan terbiasanya diberikan *gadget* sebagai pengganti teman bermain.

Sementara itu menurut Sunita dan Mayasari (2017) ciri-ciri anak yang sudah kecanduan *gadget* antara lain :

- a. Anak menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain *gadget*;
- b. Anak mengabaikan atau mengesampingkan kebutuhan lain hanya untuk bermain *gadget*. Misalnya lupa makan, lupa mandi;
- c. Anak mengabaikan teguran-tegurandari orang sekitar

Sedangkan menurut Maulida (Pebriana, 2017) tanda-tanda anak usia dini kecanduan *gadget* yaitu:

- a. Kehilangan keinginan untuk beraktivitas;
- b. Berbicara tentang teknologi secara terus menerus;
- c. Cenderung sering membantah suatu perintah jika itu menghalangi dirinya mengakses *gadget*;
- d. Senditif atau gampang tersinggung, menyebabkan mood yang mudah berubah;
- e. Egois, sulit berbagi waktu dalam penggunaan *gadget* dengan orang lain;
- f. Sering berbohong karena sudah tidak bisa lepas dengan *gadgetnya*, dengan kata lain anak akan mencari cara apapun agar tetap bisa menggunakan *gadgetnya* walaupun hingga mengganggu waktu tidurnya.

Dari ciri-ciri tersebut, dapat dilihat ternyata penggunaan *gadget* pada anak dapat membuat anak mengalami kecanduan. Pada salah satu penelitian oleh Novitasari (Pebriana,2017) penggunaan *gadget* pada anak usia dini

menyebutkan bahwa pemakaian *gadget* lebih menyenangkan dibandingkan bermain dengan teman sebayanya. Hal ini tidak lepas oleh berbagai aplikasi permainan yang terdapat pada *gadget* anak-anak ini, yang tentunya lebih menarik perhatian anak-anak ini dibandingkan dengan permainan-permainan yang terdapat di lingkungan sekitarnya.

2. Pengertian *Gadget*

Pada era globalisasi seperti saat ini, teknologi sudah berkembang sangat pesat sehingga memunculkan banyak perangkat baru yang dibuat untuk mempermudah manusia dalam mengerjakan kegiatan sehari-hari. Salah satunya yaitu *gadget*. Manusia tidak lepas dari yang namanya *gadget*. Hampir semua orang di dunia memegang alat canggih ini. Mulai dari yang perempuan, laki-laki, orang tua, orang dewasa, hingga anak-anak yang belum saatnya memegang *gadget*, saat ini mulai mempunyai. *Gadget* merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya Ipteks pada zaman sekarang. Tentunya dengan berkembangnya Ipteks, hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku. Tentunya dengan bantuan teknologi seperti *gadget* dapat mempermudah kegiatan manusia agar tidak memakan waktu yang lama. Selain itu, penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mempengaruhi perilaku orang dewasa, anak-anak pun tidak luput dari pengaruh penggunaan *gadget*.

Gadget adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya *gadget*.

Diantaranya smartphone seperti iphone dan blackberry, serta netbook (Pebriana,2017).

Menurut Osland (dalam sunita, mayasari .2017) *gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang memudahkan hidup manusia menjadi lebih praktis.

Gadget merupakan sebuah inovasi dari teknologi saat ini yang memiliki kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi yang lebih praktis dan lebih berguna. Menurut Ma'ruf (dalam Al-Ayouby, 2017) *Gadget* adalah sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. *Gadget* selalu diartikan lebih tidak biasa atau didisain secara lebih pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya. *Gadget* merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi ini. Sekarang *gadget* bukanlah benda yang asing lagi, hampir semua orang memilikinya. Tidak hanya masyarakat perkotaan, *gadget* juga dimiliki oleh masyarakat pedesaan.

Dari keretarangan diatas dapat disimpulkan bahawa *Gadget* adalah alat komunikasi yang mempunyai banyak fungsi. Dimana fungsi tersebut sudah menggunakan fitur yang berbeda. *Gadget* di anggap lebih lengkap dari pada

alat elektronik lainnya karena fungsi dan sifatnya yang berbeda. *Gadget* dapat memuat kebutuhan. Pada era sekarang ini, *Gadget* mempunyai peluasan arti. *Gadget* tidak hanya di lihat dari fisiknya saja, tapi bisa di lihat dari software di dalam *Gadget* itu sendiri.

Adapun keterkaitan *gadget* dalam penelitian ini yaitu tentang penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari pada anak. *Gadget* memang memudahkan setiap orang dalam mengakses segala informasi, tetapi bagaimana ketika *gadget* digunakan anak hingga mengalami kecanduan. Orang tua perlu mendampingi dan membimbing anaknya saat sedang menggunakan *gadget*.

3. Jenis-Jenis *Gadget*

Perkembangan teknologi saat ini sangatlah luar biasa. Hampir setiap harinya ada sesuatu hal yang baru dirilis dengan manfaat dan kinerja yang semakin baik. Dalam hal ini, *gadget* juga merupakan suatu alat yang kebaruannya dalam segi bentuk ataupun program sangat ditunggu-tunggu oleh semua manusia saat ini. Karena hampir semua manusia saat ini menganggap *gadget* sebagai suatu hal yang harus ada dimanapun ia berada. Menurut Sagara (dalam Indriyani, Maulita (2017)) ada beberapa macam-macam *gadget*, yakni “handphone, laptop, tablet, kamera digital, pemutar media player”.

Adapun penjabaran dari masing-masing bentuk *gadget* ini adalah sebagai berikut:

a. Handphone

Handphone adalah suatu alat komunikasi yang bersifat portable dengan ukuran yang kecil tanpa kabel dan memiliki banyak fitur yang semakin hari semakin canggih, seperti sms, video call, mms , dll. Handphone pertama kali ditemukan oleh Alezander Graham Bell pada tahun 1876 yang sudah mengalami perubahan yang sangat besar. Dari bentuknya yang dulu sangat besar hingga bentuk sederhana dan sekarang menjadi alat komunikasi yang memiliki banyak fungsi yang dapat membantu manusia dalam melakukan aktivitas sehari-hari.

b. Laptop

Laptop adalah komputer yang dapat dipindah dengan mudah dengan ukuran yang relatif kecil dan ringan. Sebagai komputer pribadi laptop memiliki fungsi yang sama dengan komputer. Hanya saja ukurannya lebih kecil, dijadikan lebih ringan, tidak mudah panas dan lebih menghemat daya.

c. Tablet

Tablet PC atau sering disebut “tab” merupakan sebuah perangkat elektronik portable yang memiliki fungsi seperti notebook maupun netbook, mulai dari nonton film, bermain game yang didukung oleh perangkat wifi yang akan memudahkan untuk menjelajah dunia melewati internet. Tablet PC ini didukung dengan menggunakan Operating System yang berbasis Android sebagai sistem utama untuk menjalankan berbagai aplikasi.

d. Kamera Digital

Kamera digital adalah alat untuk membuat gambar dari obyek untuk selanjutnya dibiarkan melalui lensa yang hasilnya kemudian direkam dalam format digital ke dalam media simpan digital berupa *memory card*.

e. Pemutar Media Player

Pemutar media player atau biasa dikenal dengan MP3 Player adalah alat yang digunakan untuk memutar musik yang memiliki bentuk kecil, mini dan dapat diletakkan disaku celana atau baju tanpa memerlukan ruangan yang besar.

4. Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini

Gadget merupakan suatu alat yang kini sudah tidak asing lagi bagi semua orang dewasa bahkan saat ini banyak anak-anak yang sudah memiliki *gadget* sendiri. Sebagian besar anak-anak saat ini sudah pandai menggunakan *gadget* untuk bermain game, menonton video dan mengakses internet. Seperti pemaparan dari sebuah hasil studi yang dilakukan oleh KOMINFO yang menemukan bahwa “98% anak tahu tentang internet dan 79,5% adalah pengguna internet, Islami (Kompas online 2016).” Banyaknya anak yang sudah menggunakan internet melalui *gadget* mereka masing-masing tentu dapat memberikan hal yang positif ataupun negatif. Hal positif ini bias dirasakan oleh anak ketika anak menggunakan *gadget* untuk bermain atau menonton film yang edukatif dan tak luput dari pengawasan dari orang tua. Ketika anak tidak diawasi oleh orangtua yang ditakutkan ialah ketika anak tak sengaja melihat konten negatif. Seorang anak

akan mengakses gambar-gambar tersebut, apalagi di dorong dengan sifat anak yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dikhawatirkan akan membuat anak melakukan ataupun mencari tahu lebih lanjut konten negatif atau kekerasan tersebut.

Cara untuk meminimalisir anak agar tidak mengakses konten negatif yakni dengan peranan orang tua yang harus selalu ikut mengontrol penggunaan *gadget* pada anak dan memberikan batasan waktu bermain *gadget*. Seorang pakar psikologi mengemukakan bahwa “seorang anak diberikan batasan waktu bermain *gadget* selama 1 jam. Akan tetapi, waktu penggunaan tidak 1 jam full, misalnya dibagi 15 menit pagi 15 siang dan seterusnya, supaya anak tidak kecanduan.” Supriyatna (Kompas online, 2017). Penggunaan *gadget* yang tidak ada batasnya pada anak usia dini, selain dapat digunakan untuk mengakses konten negatif juga akan mengakibatkan anak mengalami kecanduan *gadget* dan akan mempengaruhi perkembangan anak tersebut. Menurut Astrid Wenn seorang Psikologi mengemukakan bahwa :

anak yang sudah banyak menghabiskan waktunya untuk bermain dengan *gadget* itu sama saja telah mengorbankan yang aktivitas yang lain. Seorang balita seharusnya menggunakan waktunya untuk mengeksplorasi sekitarnya dan juga berinteraksi dengan orang lain. Anak juga akan kehilangan rasa empatinya karena ia tidak peduli dengan dirinya sendiri ketika bermain dengan *gadget*.(Kompas online,2016)

Aplikasi yang menarik dan juga berbagai macam pengetahuan yang dapat diakses dengan mudah menggunakan *gadget* memang sangatlah digemari, tentunya oleh anak-anak. Gambar yang berwarna-warni dengan iringan musik dan sebagainya membuat anak-anak tidak dapat lepas dari

gadgetnya. Dapat disimpulkan dari pemaparan diatas bahwa ketika seorang anak sudah mulai menggunakan *gadget* diharapkan sebagai orang tua harus mengontrol dan mengawasi anak ketika sedang bermain dengan *gadget*. Supaya perkembangan dan pertumbuhan anak dapat berkembang sesuai dengan usianya.

5. Intensitas pemakaian *gadget* pada anak usia dini

Intensitas penggunaan *gadget* dapat dilihat dari seberapa seringnya anak menggunakan *gadget* dalam satu hari atau jika dilihat dari setiap minggunya berdasarkan dari berapa hari dalam seminggu seorang anak menggunakan *gadget*. Intensitas penggunaan *gadget* yang terlalu sering dalam sehari maupun seminggu pasti akan mengarah pada kehidupan anak yang cenderung hanya mempedulikan *gadgetnya* saja ketimbang dengan bermain di luar rumah.

Menurut Ferliana (2016), “Anak usia di bawah 5 tahun, boleh-boleh saja diberi *gadget*. Tapi harus diperhatikan durasi pemakaiannya, misalnya, boleh bermain tapi hanya setengah jam dan hanya pada saat senggang, kenalkan *gadget* seminggu sekali, misalnya hari Sabtu atau Minggu. Lewat dari itu, ia harus tetap berinteraksi dengan orang lain”.

Feliana (2016), “menambahkan anak usia dini yang menggunakan *gadget* minimal 2 jam tetapi berkelanjutan setiap hari mempengaruhi psikologis anak, misalnya, anak menjadi kecanduan bermain *gadget* daripada melakukan aktifitas yang seharusnya yaitu belajar”.

Menurut Sari dan Mitsalia (2016), pemakaian *gadget* dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 120 menit /hari dan dalam sekali pemakaiannya berkisar > 75 menit. Selain itu, dalam sehari bisa berkali – kali (lebih dari 3 kali pemakaian) pemakaian *gadget* dengan durasi 30 –75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian *gadget*. Selanjutnya, penggunaan *gadget* dengan intensitas sedang jika menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 40-60 menit /hari dan intensitas penggunaan dalam sekali penggunaan 2 – 3 kali /hari setiap penggunaan.

Kemudian, penggunaan *gadget* yang baik adalah dengan kategori rendah yaitu dengan durasi penggunaan < 30 menit /hari dan intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian. Selain itu, Trinika dkk. (2015) menambahkan bahwa pemakaian *gadget* dengan intensitas yang tergolong tinggi pada anak usia dini adalah lebih dari 45 menit dalam sekali pemakaian per harinya dan lebih dari 3 kali pemakaian per harinya. Pemakaian *gadget* yang baik pada anak usia dini adalah tidak lebih dari 30 menit dan hanya 1 – 2 kali pemakaian per harinya.

Durasi dan Intensitas Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini

Tabel 2.1

Kategori Durasi	Intensitas
Tinggi 75-120 menit	Lebih dari 3 kali per hari
Sedang 40-60 menit	2-3 kali per hari
Rendah 5-30 menit	Max 1-2 kali per hari

Berdasarkan uraian – uraian tersebut terlihat jelas bahwa penggunaan *gadget* memang harus memiliki batasan – batasan dan kriteria tertentu dalam pemakaian *gadget* untuk menghindari tingkat kecanduan anak dalam menggunakan *gadget*. Bentuk penggunaan *gadget* pada anak dapat diklasifikasikan pada tingkatan tinggi, sedang, dan rendah. Kategori rendah apabila penggunaan *gadget* hanya saat waktu senggang (saat pulang sekolah, selesai belajar) dan durasi pemakaiannya hanya setengah jam. Kategori sedang adalah jika pemakaian *gadget* berkisar antara 40 – 60 menit dalam sekali pemakaian dan dengan pemakaian 2 – 3 kali per hari. Namun apabila penggunaan *gadget* memiliki durasi waktu lebih dari 60 menit per hari secara terus menerus atau lebih dari 120 menit sekali pemakaian, maka dapat dikategorikan tingkat penggunaan *gadget* yang tinggi. Untuk itu perlu adanya kedisiplinan dan batasan yang dilakukan orang tua pada saat anak usia dini menggunakan *gadget*, karena pemakaian *gadget* yang berkelanjutan dan tidak memiliki batas waktu dapat menimbulkan dampak buruk kecanduan *gadget* sejak dini.

6. Dampak penggunaan *gadget*

Penggunaan *gadget* memiliki dampak tersendiri bagi para penggunanya, baik orang dewasa ataupun anak-anak. Dampak yang timbul bergantung dengan bagaimana orang tersebut menggunakannya dan memanfaatkannya. Adapun beberapa dampak positif *gadget* pada anak yaitu menjadi media pembelajaran yang menarik, belajar bahasa inggris lebih mudah, serta meningkatkan logika lewat game interaktif yang edukatif. Hal tersebut dapat

terjadi apabila orang tua mampu memberikan pengawasan, penegasan, serta pendekatan kepada anak terhadap *gadget* dengan baik. Selain itu *gadget* mempermudah komunikasi jarak jauh dengan orang lain, baik antar kota ataupun mancanegara, dan juga sebagai media informasi.

Selain memiliki dampak positif, penggunaan *gadget* juga dapat berdampak negative bagi anak. Aneka aplikasi *gadget* yang berisi game, video yang mengandung sara, ataupun ajaran sesat sekalipun semua tersedia dan dalam jangkauan akses yang sangat mudah dan cepat dalam hitungan detik saja. Penggunaan *gadget* yang berlebihan (kecanduan), apalagi dengan akses konten yang tidak baik, seperti adegan kekerasan yang anak lihat dalam game dan film, serta pornografi, dipercaya mempengaruhi secara negative baik perilaku ataupun kemampuan anak.

Menurut Indiana Sunita, dkk (2017:66) . Berikut ini beberapa dampak positif dan negatif dari pengaruh *gadget* bagi anak :

a. Dampak positif

1) Menambah Pengetahuan

Anak-anak dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi. Misalnya kita ingin browsing internet dimana saja dan kapan saja yang ingin kita ketahui. Dengan demikian dari internet kita bisa menambah ilmu pengetahuan.

2) Memperluas Jaringan Persahabatan

Gadget dapat memperluas jaringan persahabatan karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke social media. Jadi, kita dapat dengan mudah untuk berbagi bersama teman kita.

3) Mempermudah Komunikasi

Gadget merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi, semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia.

4) Melatih Kreativitas Anak

Kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang. Banyak anak yang termasuk kategori ADHD diuntungkan oleh permainan ini oleh karena tingkat kreativitas dan tantangan yang tinggi.

5) Beradaptasi Dengan zaman

Salah satu dampak positif *gadget* adalah akan membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak. Artinya kemampuan seseorang untuk bisa menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman. Jika perkembangan zaman sekarang muncul *gadget*, maka anak pun harus tahu cara menggunakannya.

a. Dampak Negatif

1) Mengganggu Kesehatan

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

2) Dapat Mengganggu Perkembangan Anak

Gadget memiliki fitur-fitur yang canggih seperti kamera, video, games dan lain-lain. Fitur itu semua dapat mengganggu proses pembelajaran di sekolah. Misalnya ketika guru menerangkan pelajaran di depan salah satu siswa bermain *gadgetnya* di belakang atau bisa juga di pergunakan sebagai alat untuk hal-hal yang tidak baik.

3) Rawan Terhadap tindak Kejahatan

Setiap orang pasti ada yang memiliki sifat update dimana saja. Jadi orang ingin berbuat kejahatan dengan mudah mencarinya dari hasil updatenya yang boleh dibilang terlalu sering.

4) Dapat Mempengaruhi Perilaku Anak

Kemajuan teknologi mempercepat segalanya dan tanpa disadari anak pun dikondisikan untuk tidak tahan dengan keterlambatan. Hasilnya anak makin hari makin lemah dalam hal kesabaran serta konsentrasi dan cepat menuntut orang untuk memberi yang diinginkannya dengan segera.

5) *Gadget* membuat ketergangungan

Secara tidak sadar, saat ini anak-anak sudah mengalami ketergantungan menggunakan *gadget*. Ketergantungan inilah yang sangat berpengaruh. (Eko prasetyo, 2013).

6) Kemajuan teknologi berpotensi membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya sehingga menganggap bahwa apa yang dibacanya di internet adalah pengetahuan yang terklengkap dan final.

7) Mengalami penurunan konsentrasi.

- 8) Mempengaruhi kemampuan menganalisa masalah.
- 9) Malas menulis dan membaca.
- 10) Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi eksternal dan internal.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *gadget* memiliki dampak positif dan negatif yang saling berpengaruh pada anak. Tidak dapat dipungkiri, *gadget* sangat mempengaruhi kehidupan manusia baik orang dewasa maupun anak-anak. *Gadget* memang mempermudah hidup kita. Tapi perlu diingat bahwa *gadget* bagaikan pedang bermata dua. Jadi, harus pintar-pintar dalam menggunakannya. Oleh karena itu diperlukan pengawasan orang tua terhadap aktivitas berinternet anak.

Adapun dampak yang berkaitan pada penelitaian ini yaitu *gadget* membuat ketergantungan atau kecanduan bagi anak. Contohnya saja handphone. Sehari saja tidak menggunakan handphone pasti ada rasa yang mengganjal. Kasus kecanduan atau ketergantungan *gadget* biasaya terjadi karena orang tua tidak mengontrol penggunaanya. Akan susah mengubah karena kebiasaan ini sudah terbentuk.

7. Cara Mengatasi dan Kendala Orangtua Terhadap Kecanduan *Gadget* pada Anak

Hidup di jaman sekarang artinya tidak jarang ada orangtua yang menegluh anaknya kecanduan *gadget*. Baik itu *smart phone* ataupun tablet. Padahal kecanduan akut terhadap *gadget* pada anak-anak dapat merusak kesehatan mereka, baik fisik maupun mental. Efek merusaknya dalam beberapa hal bisa sama seperti kecanduan alkohol. Penelitian yang

dilakukan British Heart Foundation (BHF) (dalam theAsianparent Indonesia) menunjukkan bahwa hanya 1 dari 10 balita “generasi iPad” yang cukup aktif untuk bisa dikategorikan sehat. Namun bukan berarti anak harus dihindari sepenuhnya dari *gadget*. Bagaimanapun teknologi tetap memiliki peran dalam membantu perkembangan anak, asalkan kita tahu batasannya.

Menurut Putri Fitria (dalam theAsianparent Indonesia) cara mengatasi kecanduan *gadget* pada anak yaitu:

a. Membatasi penggunaan

Batasi penggunaan *gadget* sesuai dengan rekomendasi usia anak. The American Academy of Pediatrics (2013) dan Canadian Paediatric Society (2010) telah menerbitkan pedoman *screen time* seperti berikut ini:

- 1) Anak-anak di bawah usia 2 tahun: sebaiknya tidak dibiarkan bermain *gadget* sendirian, termasuk TV, *smartphone* dan tablet.
- 2) Anak-anak usia 2 sampai 4 tahun: kurang dari satu jam sehari.
- 3) Usia 5 tahun ke atas: sebaiknya tidak lebih dari dua jam sehari untuk penggunaan rekreasional (di luar kebutuhan belajar).

b. Beri Jadwal

Jadwalkan waktu yang tepat untuk bermain *gadget*. Di luar itu, orangtua juga harus menyiapkan kegiatan alternatif lainnya agar anak tidak bosan dan beralih ke *gadget* lagi.

c. Jangan beri akses penuh

Letakkan tv atau komputer di ruang keluarga. Sehingga setiap anak menggunakannya, dia tidak sendirian dan masih dalam pengawasan anggota

keluarga lainnya. Selain itu perangkat *mobile* juga sebaiknya tidak diserahkan pada anak sepenuhnya. Biarkan anak meminta izin terlebih dahulu jika ingin menggunakannya, dan ambil kembali setelah selesai.

d. Tetapkan wilayah-wilayah bebas *gadget*

Buat peraturan tidak boleh menggunakan *gadget* di tempat-tempat tertentu. Misalnya di meja makan, di kamar tidur, dan di mobil.

e. Ajarkan anak pentingnya menahan diri

Pastikan untuk memberikan pujian pada anak ketika ia berhasil menahan diri untuk tidak bermain *game* dan mengikuti aturan yang telah ditetapkan.

f. Berikan contoh yang baik

Sudah jadi pengetahuan umum bahwa anak meniru apa yang dilakukan orangtuanya. Untuk itu, *Parents* juga harus menjadi contoh yang baik, letakkan HP dan bermainlah bersama si kecil.

Selain itu dilain sisi terdapat juga kendala yang dihadapi orangtua dalam menangani anak yang kecanduan *gadget*. Menurut penelitian Yuli Irmayanti (2018) bebrapa kendala yang dialami oleh orangtua yaitu perilaku temper tantrum pada anak, latar belakang pendidikan orangtua, keterbatasan waktu orangtua karena sibuk bekerja, dan tidak dapat setiap saat memantau kondisi anak.

Dari paparan diatas tentang cara mengatasi dan kendala orangtua dalam menghadapi kecanduan *gadget* pada anak menurut Putri Fitria (dalam theAsianparent Indonesia) dan menurut penelitian Yuli Irmayanti (2018)

berkontribusi untuk melihat hal-hal yang diteliti yang akan dijadikan sebagai kisi-kisi dalam instrumen penelitian ini.

D. Penelitian yang Relevan

Pada dasarnya suatu penelitian yang akan dibuat dapat memperhatikan penelitian lain yang dapat dijadikan rujukan dalam mengadakan penelitian. Sehingga kajian yang akan dilaksanakan lebih terarah dan tidak hanya berupa hasil subyektifitas penulis saja. Selain sebagai rujukan, penelitian terdahulu atau kajian pustaka berfungsi untuk bahan pertimbangan yang bersinggungan dengan penelitian yang hendak dilakukan. Biasanya penelitian terdahulu yang digunakan adalah penelitian yang terkait langsung dengan penelitian yang sedang dilakukan.

Adapun penelitian terdahulu yang hampir sama diantaranya sebagai berikut:

Warisyah (2015) dalam jurnalnya yang berjudul Pentingnya “Pendampingan Dialogis” Orang Tua Dalam Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini menyimpulkan bahwa berkembangnya *Gadget* pada anak usia dini tentu memiliki dampak negatif. Perlu adanya Pendampingan dialogis dari orang tua untuk meminimalisir anak dari pengaruh negatif penggunaan *Gadget*. Pendampingan dialogis yang dimaksud adalah pendampingan yang dilakukan secara berkelanjutan. Apabila anak sedang menggunakan *Gadget* orang tua harus mendampingi anaknya, membuka fitur-fitur yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Disamping itu orang tua harus mampu menjadi guru bagi anaknya. *Gadget* dijadikan media untuk menstimulasi

anak. Misalnya, fitur-fitur yang sesuai dengan anak (Permainan) bisa dikembangkan untuk bahan diskusi supaya anak tidak terlalu fokus pada *Gadgetnya*, dengan penerapan seperti itu anak dilatih untuk tetap berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Fahriantini (2016) dalam jurnalnya yang berjudul Peranan Orang Tua Dalam Pengawasan Anak Pada Penggunaan *Blackberry Messenger* Di Al Azhar Syifa Budi Samarinda menyimpulkan bahwa Pemberian *Gadget* oleh orangtua kepada anak mempunyai beberapa alasan yakni, mempermudah komunikasi serta mempermudah anak dalam mengakses informasi seputar pelajaran, kemudian mendidik anak dengan mengikuti zaman juga menjadi alasan bagi orangtua, selain itu pemberian *Gadget* juga dapat dijadikan motivasi dalam pemberian *reward* kepada anak untuk mengapresiasi usaha anak baik dalam bidang akademik ataupun seni. Peranan orangtua dalam melibatkan anak berfikir kritis dilakukan agar orangtua mudah menempatkan diri mereka pada posisi anak, mengajak anak melakukan diskusi sederhana mengenai kasus-kasus yang timbul akibat kejahatan yang dilakukan di dunia maya.

Namun, tidak semua anak dapat berfikir kritis, karena masalah utamanya sendiri yaitu kurangnya komunikasi orangtua dalam mengajak anak berdiskusi atau mengobrol. Pembatasan penggunaan internet dilakukan para orangtua dengan cara membatasi waktu penggunaan *gadget* anak, kemudian memberikan batas waktu penggunaan ponsel selama 3 jam saja, setelah itu ponsel anak harus dikumpul setelah sore pulang sekolah hingga waktu malam

selesai anak belajar, waktu luang hanya ada pada waktu-waktu tertentu seperti *weekend*. Orangtua tidak hanya memberikan batas waktu tetapi juga memberi contoh bagaimana penggunaannya. Namun, ada juga orangtua yang tidak terlalu memberikan batasan pada anaknya karena kurangnya kedekatan diantara mereka dan jarang komunikasi serta sifat anak yang tertutup menjadi alasan mengapa tidak terlalu ada aturan mengenai batas penggunaan *Gadget* maupun internet.

Pebriana (2017) dalam jurnalnya yang berjudul Analisis Penggunaan *Gadget* terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini menyimpulkan bahwa pengaruh *Gadget* terhadap interaksi sosial pada anak usia dini ternyata memberikan dampak negatif. Seringnya anak usia dini berinteraksi dengan *Gadget* dan juga dunia maya mempengaruhi daya pikir anak terhadap sesuatu diluar hal tersebut. *Gadget* juga ternyata secara efektif dapat mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan terdekatnya. Selain itu, ia juga akan merasa asing dengan lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi sosial selain itu anak juga kurang peka dan bahkan cenderung tidak peduli terhadap lingkungannya. Hal ini tentunya sangat membahayakan perkembangan sosial pada anak usia dini. Sebagai orang tua, sebaiknya mereka membimbing dan memantau serta memberikan pemahaman yang baik kepada anak untuk lebih selektif dalam memilih permainan (game online) yang terdapat pada *Gadget*.

Irwansyah dkk (2018) dalam jurnalnya yang berjudul Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital

menyimpulkan bahwa orang tua bertindak sebagai komunikator dan anak sebagai komunikan, orang tua berbicara dengan anak dengan bahasa yang dipakai sehari-hari dan bahasa non lisan (nirverbal) digunakan ketika komunikator perlu menjelaskan melalui isyarat, baik tubuh maupun benda lainnya sehingga komunikan akan mengerti. Anak usia dini cenderung menggunakan benda yang berwarna untuk memacu perkembangan otaknya. Pada masa usia dini anak mengalami masa keemasan (*the golden years*) yang merupakan masa di mana anak mulai peka/sensitif untuk menerima berbagai rangsangan.

Pada usia 0-2 tahun masa ini kemampuan anak terbatas pada gerak-gerak refleks, bahasa awal, waktu sekarang dan ruang yang dekat saja. Komunikasi yang berkualitas pada anak usia dini akan membuat mereka mampu mengenal dan membedakan benar salah, memudahkan dalam mengetahui akar persoalan, serta memberikan kepentingan yang terbaik untuk anak. Orang tua perlu tetapkan batas waktu saat menggunakan teknologi untuk bekerja ataupun menikmati hiburan, dan jangan melanggarnya. Selain itu orang tua selalu berusaha mendampingi anak saat menggunakan *Gadget*. Orang tua di era digital harus waspada dan berperan aktif dalam perkembangan anak dengan tidak mengandalkan *Gadget*

Mitsalia (2016) dalam jurnalnya yang berjudul Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di TKIT AL Mukmin menyimpulkan bahwa Pengaruh penggunaan *Gadget* terhadap personal soial anak usia pra sekolah di TKIT Al Mukmin cenderung ke arah

yang positif yaitu sebanyak 71%. Hal ini disebabkan karena dari *Gadget* anak dapat mengikuti pembelajaran seperti menghafal al qur'an, mengetahui kosakata bahasa inggris, anak juga merasa terbantu dalam membaca ataupun menghafal, *Gadget* juga dapat dijadikan sarana hiburan bagi anak, serta kecerdasan anak terasah saat ia dapat menyelesaikan suatu tahapan game yang lebih tinggi dari sebelumnya. Selain dampak positif yang ditimbulkan *Gadget*, sebanyak 29% dari responden menyatakan *Gadget* juga memiliki dampak negative bagi anak-anak mereka, seperti halnya anak cenderung pendiam di depan orang yang tidak dikenal, anak lebih senang memainkan *Gadgetnya* daripada bermain dengan temannya, anak terkadang menirukan adegan kekerasan yang ada di game, anak bersikap acuh bila sudah di depan *Gadgetnya*, dll.

Penelitian Wendy et.al (2015) memaparkan bahwa penggunaan digital dan peraturan yang diberikan orang tua pada anak-anak yang ada di Singapura pada 2 tahun pertama disekolah. Menggunakan 116 anak sebagai partisipan untuk interview. Dari hasil ini ditemukan bahwa ada 96% komputer yang diakses dirumah dan menggunakan komputer pribadi untuk bermain game dan belajar melalui e-learning. Penelitian juga melaporkan bahwa semua anak memiliki akses ke handphonenya. Walaupun hanya ada 57% anak yang memakai tablet. Kebanyakan dari anak ini harus mendapatkan izin ketika akan menggunakan media digitalnya. Orang tua juga memiliki peranan penting dalam penggunaan digital seperti

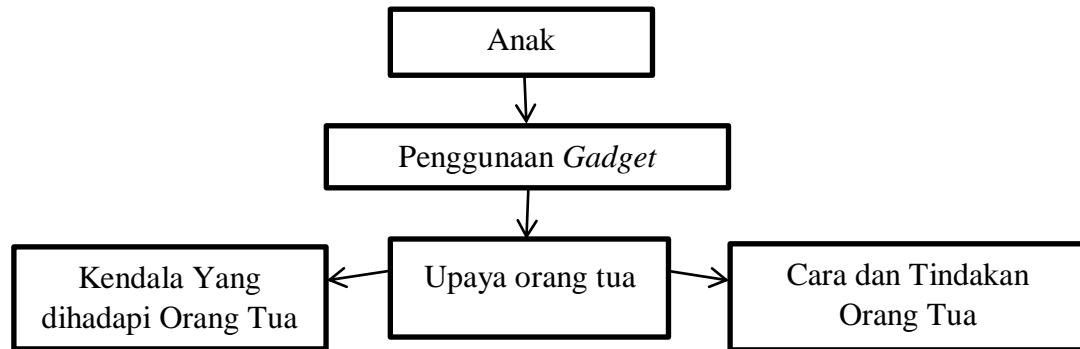
tidak boleh bermain sebelum tugas dirumah selesai dan ketika mata anak sudah sakit anak diminta untuk berhenti bermain.

Dari penelitian yang telah dibahas dapat disimpulkan bahwa memang anak-anak sekarang sudah sangat akrab dengan *Gadget*. Hasil dari beberapa riset tersebut menghasilkan angka yang cukup besar. Dengan demikian berarti jelas bahwa anak-anak umumnya di kota-kota besar sudah terbiasa melakukan aktivitas dengan *Gadget*. Orang tua harus bisa menyikapi masalah ini dengan baik. Selain itu ada perbedaan dari setiap penelitian yaitu antara lain Warisyah (2015) dalam jurnalnya yang berjudul Pentingnya “Pendampingan Dialogis” Orang Tua Dalam Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini. Fahriantini (2016) dalam jurnalnya yang berjudul Peranan Orang Tua Dalam Pengawasan Anak Pada Penggunaan *Blackberry Messenger* Di Al Azhar Syifa Budi Samarinda. Pebriana (2017) dalam jurnalnya yang berjudul Analisis Penggunaan *Gadget* terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. Mitsalia (2016) dalam jurnalnya yang berjudul Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di TKIT AL Mukmin.

Penelitian-penelitian tersebut di atas walaupun berbeda akan tetapi masih berhubungan dengan penelitian ini. Dengan demikian penelitian di atas mendukung penelitian ini. Pada penelitian ini menekankan Upaya Orang Tua Dalam Menghadapi Anak Usia Dini Yang Memiliki Kecanduan Terhadap Penggunaan *Gadget* Di TK IT Pelita Insani Kecamatan Mandiraja Kabupaten Banjarnegara.

E. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan inti sari dari teori yang telah dikembangkan dalam bentuk sebuah konsep. Dalam hal ini peneliti mengkaji tentang upaya orang tua dalam menghadapi anak usia dini yang mengalami kecanduan terhadap penggunaan *Gadget*



Gambar.2.1. Kerangka Berpikir

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Upaya Orang Tua dalam Mengatasi Kecanduan *Gadget* Pada Anak yaitu
 - (a) pendampingan penggunaan *gadget* pada anak, (b) batasi penggunaan *gadget* pada anak, (c) pilih sesuai usia anak, (d) berikan contoh yang baik dari.
2. Kendala yang dihadapi orangtua dalam menghadapi anak yang kecanduan *gadget* yaitu
 - (a) meliputi sebagian ibu rumah tangga dalam hal aktivitas sehari-hari, seperti mengerjakan pekerjaan rumah tangga seperti memasak, mencuci dan beres-beres rumah, (b) kendala anak yaitu susah makan, hingga lupa waktu makan, susah tidur, anak akan cemberut hingga menangis jika tidak di pinjamkan atau di perbolehkan menggunakan *gadget*, selain itu anak akan rewel ketika ibu sedang melakukan pekerjaan rumah.
 - (c) kendala yang dialami sebagian orang tua yang bekerja yaitu keterbatasan waktu untuk berinteraksi dengan anak karena jarang di rumah.

B. Saran-Saran

Berdasarkan simpulan penelitian maka peneliti dapat memberikan saran saran sebagai berikut:

1. Kepada Pihak Sekolah

Kepada pihak sekolah diharapkan agar membuat peraturan kepada siswa dan orang tua siswa yang mengantar atau menunggu anaknya untuk tidak menggunakan *gadget* di area lingkungan sekolah terutama pada saat jam istirahat maupun jam pulang sekolah.

2. Kepada Pihak Orang Tua

Orang tua perlu mengawasi dan memberikan tindakan tegas terhadap penggunaan *gadget* yang berlebihan oleh anak dengan cara memberikan hukuman/sanksi tertentu atau memberlakukan syarat khusus seperti menghafal, membaca, memberikan pekerjaan rumah sebelum memberikan *gadget* kepada anak dengan durasi waktu antara 10 hingga 30 menit per hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Feni. N. A. (2016). Peran Orang Tua Dalam Menanamkan Sikap Keberagamaan Anak Usia Sekolah Dasar. *Skripsi*. Fakultas Terbiyah Dan Keguruan. UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Alia, Tesa dan Irwansyah. (2018). Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital. *A Journal of Language, Literature, Culture, and Education POLYGLOT*. Vol.14, No.1
- Al-Ayoby, M.Hafiz. (2017). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universtas Lampung.
- [Anggraeni, Aisyah dan Hendrizal. \(2018\). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA. Jurnal PPKn dan Hukum, Vol. 13, No.1](#)
- APJII, (2017). Hasil Survey Internet APJII 2017. <https://apjii.or.id/survei2017/kirimlink>. Diakses tanggal 23 April 2018.
- Brooks, J. (2011). *The process of parenting*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- CNN Indonesia Online. (2018) Kominfo Beri Waktu Selasa ISP Blokir Konten Porno dari Google. <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20180803171902-185-319329/kominfo-beri-waktu-selasa-isp-blokir-konten-porno-dari-google>
- Edy, A. 2015. *Ayah Edy Menjawab Problematika Orangtua ABG dan Remaja*. Jakarta: Noura Book Publising.
- Ebi, S. (2017). *Golden age parenting*. Yogyakarta: Psikologi Corner.
- Fahriantini, Eva. (2016), Peranan Orangtua dalam Pengawasan Anak pada Penggunaan *Blackberry Messenger* di AL Azhar Syifa Budi Samarinda. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(4) : 44-45.
- Fazli, Mohamad Irvan, (2012). Peranan Orang Tua Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Hidayatul Umam Cinere, Depok, Jawa Barat. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Ferliana, Jovita Maria. (2016). Anak dan Gadget Yang Penting Aturan Main. <https://nakita.grid.id/read/027841/anak-dan-gadget-yang-penting-aturan-main?page=2>
- Fitria, Putri. 6 Tips Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak. <https://id.theasianparent.com/6-tips-mengatasi-kecanduan-gadget-pada-anak>
- Helmawati. (2015), *Mengenal dan Memahami AUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Indriyani, Maulita. (2018). Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia 5-6 tahun. *Skripsi*. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Lampung.
- Irmayanti, Yuli. (2018), Peran Orang Tua dalam Mendampingi Penggunaan Gawai pada Anak Usia Prasekolah. *Skripsi*. Fakultas Psikologi :Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Islami, Nur. (2017). *Pengaruh Gadget Pada Anak*. Kominfo.go.id. https://www.kominfo.go.id/content/detail/10161/pengaruh-gadget-pada-anak/0/sorotan_media
- Jimmi, Victor. (2017). Peranan Orang Tua Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa A Di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Palembang. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan. UIN Raden Fatah. Palembang
- Kompas online. (2016). Bahaya Kecanduan Gawai Di Usia Dini. <https://lifestyle.kompas.com/read/2016/11/30/084200523/bahaya.kecanduan.gawai.di.usia.dini>
- [Moleong, L.J. \(2010\). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung. Remaja Rosda Karya](#)
- [Moleong, L.J \(2012\). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung. Remaja Rosda Karya](#)
- Novrinda, Kurniah. N, dkk. (2017). Peran Orang Tua Dalam Pendidikan Anak Usia Dini Ditinjau Dari Latar Belakang Pendidikan. *Jurnal Potensia, PG-PAUD FKIP UNIB, Vol.2, No.1*
- Pebriana, Putri H. (2017), Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi, Vol 1, No.1*.
- Prasanti, D. (2016). *Perubahan media komunikasi dalam pola komunikasi keluarga di era digital*. Jurnal Commed, 1 (1), 69-81.
- Priyanto, Aris. (2014). Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE". No.2*
- Rusdinal. (2005). *Pengelolaan Kelas di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Diknas.
- [Santoso, T.W. \(2013\). *Perilaku Kecanduan Permainan Internet Dan Faktor Penyebabnya Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Jatisrono Kabupaten Wonogiri*. *Skripsi*. FIP. UNNES](#)
- Sari, Tria P. Dan Mitsalia, A.A. (2016), Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di TKIT Al Mukmin. *Jurnal PROFESI, Vol.3, No. 2*.
- Simamora, Antonius S.M, (2016), Persepsi Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar Di Perumahan

Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung. *Skripsi*.
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Siregar, Nina Siti. S, (2013). Persepsi Orang Tua Terhadap Pentingnya Pendidikan Bagi Anak. *Jurnal Ilmu Pemerintahan dan Sosial Politik*, 1(1) : 11-27.

Sugino, (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta

Sunita, Indiana dan Mayasari, E. (2017). *Yes or Not Gadget buat si buah hati*. Yogyakarta. Deepublish.

Surbakti. (2012). *Parenting Anak-Anak*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia.

Syamsiyatun, Atri. (2012). Upaya Meningkatkan Kemampuan Bicara Anak Melalui Penggunaan Gambar Karya Anak Di TK Kartika IV-38 Depok Sleman. *Skripsi*. FIP. UNY

[Trinika, Yulia dan Nurfianti, A. dkk. \(2015\). Pengaruh penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah \(3-6 Tahun\) Di TK Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015. *Jurnal Keperawatan. Universitas Tanjungpura Pontianak.*](#)

Ulfiyah. (2016). *Psikologi Keluarga*. Bogor : Penerbit Ghalia Indonesia

Wahib, Abdul. (2015), Konsep Orang Tua Dalam Membangun Kepribadian Anak. *Jurnal Paradigma*, Vol 2, No. 1.

Warisyah, Yusmi. (2015). Pentingnya “Pendampingan Dialogis” Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Jurnal FKIP Universitas Muhammadiyah Ponorogo*.

Wendi, et.al. (2015), Young School Children’s Use Of Digital Devices and Parental Rules. *Jurnal Telematics and Informatics*.

[Young, K.S. \(1999\). *Internet Addiction : Sympoms, Evaluation, And Treatment. Article reproduced from Innovations in Clinical Practice, Vol.17*](#)

_____. Undang-Undang Republik Indonesia No.44 Tahun 2008 Tentang Pornografi

_____. Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat (14).