

**PERAN ORANG TUA DALAM MENGATASI DAMPAK NEGATIF
PENGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA 3-6 TAHUN
DIDESA BUKIT ULU KECAMATAN KARANG JAYA
KABUPATEN MUSI RAWAS UTARA**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam
Negeri Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd) Dalam Bidang
Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



OLEH :

DELLA RUSSYIANA
NIM. 1516250039

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
TAHUN, 2020 M/ 1441 H**



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS**

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagaru Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax : (0736) 51171 Bengkulu

NOTA PEMBIMBING

Hal. GEF : Skripsi Sdr. Della Rusyiana

NIM : 1516250039

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu

di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb. Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdr.

Nama : DELLA RUSSYIANA

NIM : 1516250039

Judul : **Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 3-6 Tahun Di Desa Bukit Ulu Kecamatan Karang Jaya Kabupaten Musi Rawas Utara.**

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Ilmu Tarbiyah. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih. *Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Bengkulu, 2019

Pembimbing I

Pembimbing II

Deni Febrini S.Ag.M.Pd
NIP.197502042000032001

Fatrica Syafri, M.Pd.I
NIP.198510202011012011



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADIRIS

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax : (0736) 51171 Bengkulu

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **“Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 3-6 Tahun Di Desa Bukit Ulu Kecamatan Karang Jaya Kabupaten Musi Rawas Utara”**, yang disusun oleh: **Della Russyiana, Nim.1516250039**. Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Selasa 31 Desember 2019 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Ketua
Hj. Asiyah, M.Pd
NIP. 196510272003122001

Sekretaris
Fatrica syafri, M.Pd.I
NIP. 198510202011012011

Penguji I
Deni Febrini, S.Ag.M.Pd
NIP. 197502042000032001

Penguji II
Ahmad Syarifin, M.Ag
NIP. 1980061620150310

Bengkulu, 2020
Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Tadris



Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd
NIP. 196903081996031005

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa syukur alhamdulillah atas nikmat karunia yang diberikan Allah SWT, ku persembahkan karya tulis ini untuk:

- 1. Kedua Orang tua ku ayahanda Rudi Hartono dan ibunda Nurhasana yang senantiasa mendo'akan dan menanti keberhasilanku serta memberikan kasih sayang, segala dukungan dan selalu menasehatiku menjadi lebih baik, serta selalu memberi semangat disaat aku mulai lelah.*
- 2. Adik-adikku Raul Man Rahama Yuda dan Khanziro yang selalu membuatku semangat dan belajar untuk lebih baik.*
- 3. Seluruh Keluarga Besarku kakek, nenek, bibik, mamang, serta adik-adik sepupuku yang selalu mendukung ku dan menanti keberhasilanku.*
- 4. Guru-guruku dari SD, SMP, SMA, serta Dosen-Dosen di IAIN Bengkulu yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat.*
- 5. Seluruh teman-temanku seperjuangan PIAUD B angkatan 2015, Yang telah menemaniku melewati masa-masa duduk dibangku kuliah dengan seribu cerita.*
- 6. Terkhusus untuk sahabatku Meta Romana D, Wellyansari, Winda Ropita dan Resti hofiani*
- 7. Almamater, agama, bangsa dan negaraku.*

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : DELLA RUSSYIANA

Nim : 1516250039

Fakultas : Tarbiyah Dan Tadris

Jurusan/Prodi : Tarbiyah/ Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul:
“Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 3-6 Tahun Di Desa Bukit Ulu Kecamatan Karang Jaya Kabupaten Musi Rawas Utara” adalah hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiat dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu 2019

Yang menyatakan



DELLA RUSSYIANA

Nim. 1516250039

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawa ini:

Nama : Della Russyiana

Nim : 1516250039

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Judul Skripsi : **Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 3-6 Tahun Di Desa Bukit Ulu Kecamatan Karang Jaya Kabupaten Musi Rawas Utara**

Telah melakukan verifikasi plagiasi melalui program <https://smalseotools.com/plagiarismcheckers>. Skripsi ini memiliki indikasi plagiat sebesar 4,9% dan dinyatakan dapat diterima.

Demikian surat ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan digunakan untuk sebagaimana mestinya, apabila terdapat kekeliruan dan verifikasi ini maka akan dilakukan peninjauan kembali.

Mengetahui,

Bengkulu, 13 Desember 2019

Ketua Tim Verifikasi

Yang Menyatakan


Dr. Irwan Satria, M.Pd
Nip.197407182003121004


Della Russyiana
Nim.1516250039

ABSTRAK

Della Rusyiana, NIM 1516250039, 2019, Judul Skripsi: **“Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 3-6 Tahun Di Desa Bukit Ulu Kecamatan Karang Jaya Kabupaten Musi Rawas Utara”**. Skripsi: Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah Dan Tadris, IAIN BENGKULU.

Pembimbing I: Deni Febrini S.Ag. M.Pd,

Pembimbing II: Fatrica Syafri, S.Sos.I.M.Pd.I

Kata Kunci: *Peran Orang Tua, Dampak Negatif Penggunaan Gadget*

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 3-6 Tahun di Desa Bukit Ulu Kecamatan Karang Jaya Kabupaten Musi Rawas Utara. Subjek penelitian ini adalah orang tua yang memiliki anak usia 3-6 tahun di desa bukit ulu. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif, dimana menggunakan kata-kata yang disusun dalam sebuah teks yang diperluas atau dideskripsikan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dengan cara observasi (pengamatan), wawancara dan dokumentasi. Temuan peneliti menyimpulkan bahwa peran keluarga terutama orang tua sangatlah penting dalam mengatasi dampak negatif penggunaan gadget pada anak, karena keluarga lah yang menjadi sekolah pertama bagi anak. Membiasakan anak disiplin waktu dalam menggunakan gadget dengan waktu yang dibatasi oleh para orang tua serta menyediakan permainan seperti (lego,berbagai macam *puzzle*, media pembelajaran lainnya). Ketika anak berada dirumah orang tua memberikan kesempatan kepada anak untuk menceritakan kegiatan apa yang saja yang telah dilakukan, mendampingi attau mengawasi anak ketika bermain. Serta orang tua juga memberi kesempatan kepada anak untuk bermain permainan tradisional di lingkungan rumah dengan teman-teman sebayanya. Selain itu peran orang tua memberikan contoh yang baik kepada anak seperti menggunakan gadget saat anak lagi tidur atau menggunakan gadget seperlunya saja.

KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmannirrahim,
Assalamualaikum Wr.Wb*

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan kepada Allah, Tuhan yang Maha Kuasa, karena berkat rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul: ***“Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 3-6 Tahun Didesa Bukit Ulu Kecamatan Karang Jaya Kabupaten Musi Rawas Utara”*** Shalawat serta salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan kita Rasulullah Muhammad SAW. Penyusunan skripsi ini untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PAUD) Jurusan Tarbiyah Di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan dan ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr.H. Sirajuddin. M.,M.Ag., MH. Selaku Rektor IAIN Bengkulu.
2. Bapak Dr. Zubaedi., M.Ag., M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bngkulu.
3. Ibu Nurlaili, M.Pd. Selaku Ketua Jurusan Fakultas Tarbiyah
4. Ibu Fatrica Syafri, M.Pd. Selaku Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Serta Selaku Pembimbing II
5. Ibu Deni Febrini,S. Ag. M.Pd. Selaku Pembimbing I
6. Bapak dan Ibu Dosen yang telah mengajar penulis selama masih dibangku kuliah.

7. Seluruh Staf Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu yang telah menyiapkan segala urusan administrasi bagi penulis selama penulisan skripsi ini.
8. Seluruh Staf Unit Perpustakaan IAIN Bengkulu yang telah mengizinkan penulis untuk mencari berbagai rujukan mengenai skripsi ini.

Penyusunan dan penulisan skripsi ini penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahan baik isi maupun sistematikanya. Oleh karena itu, kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan demi kebaikan dimasa yang akan datang. Semoga skripsi ini berguna bagi pembaca khususnya dan bagi pendidikan umumnya. Semoga Allah memberikan rahmat-Nya kepada kita semua. Amin.

Wassalamu'alaiikum Wr.Wb

Bengkulu, 18 Oktober 2019
Yang menyatakan

DELLA RUSSYIANA
NIM.1516250039

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
NOTA PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
SURAT PERNYATAAN VERIFIKASI PLAGIASI	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Peranan Orang Tua.....	11
1. Pengertian Peran.....	11
2. Pengerian Orang Tua	14
B. Gadget	22
C. Kajian Penelitian Terdahulu.....	33
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	35
B. Setting Penelitian	35
C. Instrumen Penelitian.....	35
D. Sumber Data	36
E. Teknik Pengumpulan Data.....	38
F. Teknik Analisis Data.....	39

BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Fakta Temuan Penelitian.....	41
B. Interpretasi Hasil Penelitian.....	65
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	73
B. Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel

1. Indikator Peran Orang Tua	22
2. Indikator Dampak Negatif Gadget	32
3. Sumber data penelitian	36
4. Jumlah Penduduk Yang Diteliti	37
5. Data Penduduk Desa	42
6. Data Mata Pencaharian	42
7. Sarana Dan Prasarana Desa.....	42
8. Interpretasi Hasil Peneliiian.....	71

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masyarakat merupakan gabungan dari individu, keluarga yang terbentuk karena memiliki rasa persatuan dan kesatuan sehingga mereka berkomitmen untuk bergabung sehingga memiliki ikatan yang sangat erat. Sekumpulan individu dalam masyarakat yang di pimpin oleh seorang kepala rumah tangga adalah keluarga. Keluarga merupakan hal yang penting dalam hubungan antar anggota keluarga untuk mendidik dan memberikan pemahaman kepada sesama anggota keluarga, sehingga memberikan nilai-nilai sosial dalam masyarakat yang didapatkan didalam keluarga. Pembelajaran nilai-nilai sosial dalam masyarakat membawa dampak yang lebih baik untuk perkembangan anak dalam bersosialisasi di lingkungan sekitar.

Menurut UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 dinyatakan bahwa “Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun Pendidikan tersebut dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.¹ Sebagaimana kita ketahui, PAUD

¹Himpunan Lengkap Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, Jakarta:Saufa, (2014).Hlm 11

merupakan satu tahap penting pendidikan yang tidak dapat diabaikan. Itu karena PAUD ikut menentukan perkembangan dan keberhasilan anak. Saat ini, masyarakat kita juga sudah menyadari akan pentingnya peran PAUD . fenomena ini terjadi disebabkan beberapa hal, diantaranya:

1. Kesibukan orang tua dalam mencari nafkah atau pekerjaan-pekerjaan lainnya. Para orang tua berharap agar anaknya mendapat pendidikan yang baik dan bermutu, meskipun mereka tidak mampu melakukannya sendiri. Berdasarkan pertimbangan itulah sebagian orang tua yang super sibuk memasukkan anak-anak mereka ke PAUD.
2. Banyaknya sekolah dasar yang mempersyaratkan calon siswa yang menyelesaikan pendidikan di taman kanak-kanak.

Di Indonesia PAUD khususnya TK telah diselenggarakan sejak lama. Bahkan sudah ada sejak masa-masa awal kemerdekaan. Oleh karena itu, keberadaannya sudah terbukti turut andil melahirkan generasi bangsa yang ikut merebut serta mempertahankan kemerdekaan.²

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya adalah suatu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada perletakan dasar ke beberapa arah dengan tujuan untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya, sehingga memiliki kesiapan yang optimal dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa. Dan juga dapat membantu anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di

²Agus Wibowo, *Pendidikan Karakter Usia Dini*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, (2012).Hlm

sekolah.³ Oleh karena itu, PAUD memberi kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Atas dasar ini, lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai aspek perkembangan seperti kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik dan motorik.⁴

Pendidikan bukan suatu kewajiban atau formula ajaib untuk membuka pintu kedunia di mana semua cita-cita tercapai, namun pendidikan, apalagi pendidikan keluarga adalah wahana yang mendasar untuk meningkatkan bentuk yang lebih harmonis dari perkembangan manusia. Masyarakat yang kini dihadapi adalah dunia di mana teknologi makin meningkat dan berakibat terhadap berbagai kinerja lahiriah, dan batiniah dari berbagai kelompok masyarakat dan berbagai bangsa. Namun teknologi bukan kekuatan yang tidak dapat dikuasai oleh manusia. Itu yang seharusnya menjadi pilihan kita. Kita tidak juga ingin maju dalam arti ekonomis, yang kita ingin kan adalah kehidupan kebudayaan yang meningkat kekayaan spiritual dan emosional dimana martabat manusia dan persaudaraan menjadi dasar kehidupan.⁵

Pendidikan dalam keluarga memiliki nilai strategis dalam pembentukan kepribadian anak. Sejak kecil anak sudah mendapat pendidikan dari orang tuanya melalui keteladanan dan kebiasaan hidup sehari-hari dalam keluarga. Baik tidaknya keteladanan yang diberikan dan bagaimana kebiasaan hidup orang tua sehari-hari dalam keluarga akan mempengaruhi

³Maimunah Hasan, "*Pendidikan Anak Usia Dini*", Jogjakarta: Diva Press(Anggota Ikapi).(2009), Hlm 15-17

⁴Suyadi, "*Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains*",(Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014), hlm.22.

⁵Conny R Semiawan, "*Pendidikan Keluarga Dalam Era Global*", (Jakarta: Pt Prenhallindo, 2002), Hlm 66

perkembangan jiwa anak. Hal yang sering anak lakukan yaitu meniru kebiasaan orang tuanya, karena memang pada masa perkembangannya, anak ingin selalu menuruti apa yang dilakukan oleh tuanya. Dalam pendidikan dikenal dengan istilah anak belajar dengan imitasi.⁶

Keluarga dapat ditinjau dari dimensi hubungan darah dan hubungan sosial. Keluarga dalam dimensi hubungan merupakan suatu kesatuan sosial yang diikat oleh hubungan darah antara satu dengan lainnya. Berdasarkan dimensi hubungan darah ini, keluarga dapat dibedakan menjadi keluarga besar dan keluarga inti. Sedangkan dalam dimensi hubungan sosial, keluarga merupakan suatu kesatuan yang diikat oleh adanya saling berhubungan atau interaksi dan saling mempengaruhi antara satu dengan lainnya, keluarga berdasarkan dimensi hubungan sosial ini dinamakan keluarga psikologis dan keluarga pedagogis.

Dalam pengertian psikologis, keluarga adalah sekumpulan orang yang hidup bersama dalam tempat tinggal bersama dari masing-masing anggota merasakan adanya pertautan batin sehingga terjadi saling mempengaruhi, saling memperhatikan dan saling menyerahkan diri. Sedangkan dalam pengertian pedagogis, keluarga adalah satu persekutuan hidup yang dijalin oleh kasih sayang antara pasangan dua jenis manusia yang dikukuhkan dengan pernikahan yang bermaksud untuk saling menyempurnakan diri. Dalam usaha saling melengkapi dan saling

⁶Syaiful Bahri Djamarah, "*Pola Komunikasi Orang Tua dan Anak dalam Keluarga*", (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2004), hlm.25

menyempurnakan diri itu terkandung perealisasiian peran dan fungsi sebagai orang tua.⁷

Pada dasarnya keluarga itu adalah sebuah komunitas dalam “*satu atap*”. Kesadaran untuk hidup bersama dalam satu atap sebagai suami-istri dan saling interaksi dan berpotensi punya anak akhirnya membentuk komunitas baru yang disebut keluarga. Jadi keluarga dalam bentuk yang murni merupakan suatu kesatuan sosial yang terdiri dari suami, istri dan anak-anak.⁸

Gadget merupakan salah satu dari sekian banyak alat komunikasi yang berkembang sangat pesat di Indonesia. Industri Gadget terus menerus membuat inovasi baru dengan mengintegrasikan teknologi-teknologi pendukung pada Gadget. Melalui Gadget manusia berinteraksi antara satu dengan yang lainnya, sehingga Gadget menjadi fenomena unik yang berkembang di dalam masyarakat khususnya masyarakat pedesaan. Berbagai fitur-fitur canggih pada Gadget memudahkan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya dengan sangat cepat dan mudah. Seiring perkembangan zaman, Gadget tidak lagi dijadikan sebagai gaya hidup semata tetapi melalui Gadget manusia bisa menambah wawasan dan pengetahuan mereka dengan sangat luas dan tidak terbatas.

Gadget memberikan dampak tersendiri bagi para penggunanya, baik itu dampak yang bersifat positif maupun yang bersifat negatif. Dampak positif Gadget meliputi: menambah pengetahuan, mempermudah komunikasi

⁷Moh. Shochib, “*Pola Asuh Orang Tua Untuk Membantu Anak Mengembangkan Disiplin Diri*”, (Jakarta: Pt Rineka Cipta , 1998), Hlm 17-18

⁸Syaiiful BahriDjamarah, “*Pola Komunikasi Orang Tua dan Anak dalam Keluarga*”. (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2004), hlm.17

jarak jauh, memperluas jaringan persahabatan dan sebagai penghibur saat anak jenuh.

Berkembangnya kemajuan teknologi di zaman modern saat ini dapat merubah karakteristik pada anak ketika Dibuktikan dengan hadirnya gadget saat ini membawa perubahan perilaku. “Hadirnya gadget menjadikan perubahan perilaku siswa, dimana ketika siswa sedang bergerombol atau berkerumun untuk sekedar membicarakan suatu hal, tidak jarang mereka akan lebih asik dengan gadgetnya dari pada dengan orang yang ada didekatnya. Ketika sedang berjalan pun asik sambil memainkan gadgetnya. Siswa hanya menunduk menatap gadget tanpa menghiraukan lingkungan sekitar. Sehingga aksi tegur sapa, saling bercanda dengan teman menjadi berkurang”.

Dampak negatif gadget pada anak membuat anak menjadi mementingkan dirinya sendiri dengan berbagai aplikasi yang tersedia didalam gadget mereka sendiri, serta membuat anak lebih banyak menggunakan waktu yang luang untuk berkomunikasi dengan teman lewat media sosial yang mereka miliki dibandingkan dengan belajar. Pengaruh penggunaan gadget dapat terjadi dimana saja. Gadget mempengaruhi pola perkembangan baik dalam anak usia dini maupun sampai di jenjang pendidikan. Hal ini belum sepenuhnya dapat terjadi tanpa adanya peran pengawasan dari orang tua.

Ketika melakukan observasi di Desa Bukit Ulu Kecamatan Karang Jaya, Kabupaten Musi Rawas Utara 24 April yang telah dilakukan oleh peneliti, dari data yang ada luas Desa Bukit Ulu adalah 15 Ha. Dengan jumlah 826 jiwa, dengan rincian Dusun I berjumlah 284 jiwa, Dusun II berjumlah 346 jiwa, Dusun III berjumlah 196 jiwa, dan 184 KK. Jumlah keseluruhan

anak usia dini di Desa Bukit Ulu Kecamatan Karang Jaya, Kabupaten Musi Rawas Utara adalah 36 orang. Dari data tersebut peneliti persempit lagi anak usia dini yang berada di Desa Bukit Ulu yang sering menggunakan Gadget dengan jumlah 17 orang. Dengan jumlah anak laki-laki 9 orang dan 8 orang anak perempuan.⁹

Pada saat observasi tampak anak-anak yang baru pulang dari sekolah langsung menghidupkan televisi sambil ganti pakaian, dan tak lama kemudian anak menemukan handphone ibunya yang terletak tidak jauh dari televisi. Pada saat itulah anak bermain games menggunakan handphone tanpa sepengetahuan ibunya yang sedang memasak. Dan tak lama kemudian ada teman sebayanya yang mengajak untuk bermain sepeda bersama-sama, ketika anak-anak sedang asyik bermain sepeda tiba-tiba ibu dari salah satu anak memanggil untuk segera pulang karena waktunya untuk makan siang dan anak dilarang main diluar rumah karena cuaca yang sangat panas. Kemudian setelah anak makan, orang tuanya membiarkan anak bermain handphone yang penting anak tidak bermain diluar panas-panasan dan orang tua nya juga ikut menemani disamping anak serta membatasi waktu anak bermain handphone, menggunakan wifi/hostpot dan juga handphone di mode diam atau offline. yang dikendalikan oleh orang tua agar bisa mengawasi waktu anak nonton di handphone, serta ada juga orang tua yang sudah menyediakan sarana permainan edukatif untuk anak agar tidak selalu memainkan gadget.

Berdasarkan hasil observasi yang di lakukan oleh peneliti dapat disimpulkan Bahwa peran orang tua dalam mengatasi dampak negatif

⁹Kepala Desa, Dokumen Desa. Desa Bukit Ulu Kecamatan Karang Jaya Kabupaten Musi Rawas Utara

penggunaan gadget pada anak usia 3- 6 tahun di Desa Bukit Ulu Kecamatan Karang Jaya Kabupaten Musi Rawas Utara itu sangat penting dalam mengatasi atau mencegah anak agar tidak kecanduan gadget atau pun barang elektronik lainnya dengan melakukan trik-trik dalam mengawasi atau mendampingi anak dalam setiap kegiatan yang dilakukannya apalagi saat anak menggunakan gadget supaya dapat meminimalisir bahaya saat mengakses situs internet yang dapat merusak psikologis dan perkembangan anak . dengan demikian ada orang tua yang membatasi anak menggunakan gadget atau akses internet, menggunakan wifi / hotspot seluler yang dikendalikan oleh orang tua, dan ada juga orang tua yang menyediakan permainan edukatif dirumah supaya anak tidak selalu bermain gadget. Oleh karena itu Orang tua lebih bersikap bijaksana terhadap anak dalam penggunaan gadget yang menjadi musuh terbesar bagi anak.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti dapat memberikan pandangan bahwa masuknya teknologi canggih pada Gadget di kalangan anak-anak mengakibatkan dampak negatif yang sangat kompleks. Namun dengan adanya peran orang tua yang dijalankan maka dampak negatif Gadget tersebut dapat dengan mudah diantisipasi melalui pengawasan-pengawasan sosial yang dilakukan. Pengawasan penggunaan gadget pada anak menjadi pekerjaan rumah tersendiri untuk para orang tua, jangan sampai anak mereka menjadi kecanduan dan memanfaatkan gadget dengan tidak baik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya pengetahuan orang tua tentang pentingnya peran mereka dalam mendampingi anak menggunakan gadget.
2. Kurangnya pengetahuan orang tua terhadap dampak negatif dari penggunaan gadget bagi anak mereka.
3. Kurangnya perhatian orang tua terhadap anak pada saat anak sedang menggunakan gadget.
4. Orang tua terlalu sibuk mencari uang karena mayoritas penduduk di desa tersebut petani.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka permasalahan ini hanya di batasi pada Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 3-6 Tahun.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka secara garis besar rumusan masalah yang akan di teliti yaitu Bagaimana Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 3-6 Tahun?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah atas, penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 3-6 Tahun Di Desa Bukit Ulu Kecamatan Karang Jaya Kabupaten Musi Rawas Utara.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis, penelitian ini dapat menambah wawasan pengetahuan bagi Keluarga dan Pendidikan.
2. Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan kontribusi pemikiran dan bahan pertimbangan bagi orang tua maupun pihak terkait dengan mengatasi dampak penggunaan Gadget pada anak mereka.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. PERAN ORANG TUA

1. Pengertian Peran

Peran di artikan sebagai pemain sandiwara (film), tukang lawak pada permainan makyong, perangkat tingkah yang diharapkan dimiliki oleh orang yang berkedudukan di masyarakat. Setiap individu pada dasarnya mempunyai perannya masing-masing dalam setiap gerak kehidupannya sendiri tergantung dengan status, situasi dan kondisi individu itu berada, dalam arti tertentu peranan dan status adalah dua aspek dari gejala yang sama, peran mempunyai artian: perilaku yang diharapkan dari seseorang yang mempunyai status, status adalah seperangkat hak dan kewajiban. Peran adalah pemeranan dari seperangkat kewajiban dan hak-hak tersebut.

Untuk menjalin ikatan persahabatan dengan anak, ayah memerlukan kasih sayang dan penghormatan sang istri. Istri saleha adalah istri yang membuat anak-anaknya merasakan keagungan ayah mereka, membiasakan mereka untuk menghormati dan mencintainya, menegaskan perasaan di dalam jiwa mereka bahwa ayah mereka memiliki keutamaan dan sifat-sifat indah. Ia berkata pada anaknya, "pegang teguh akhlak ini karena akhlak ini membuat ayahmu senang, dan jauhi akhlak itu yang membuat ayahmu marah." saat itu, anak merasakan keagungan akhlak sang ayah. Mendidik tidak akan bisa berjalan tanpa cinta. Anak-anak yang merasakan kasih sayang dan perhatian dari orang-orang yang mendidik akan tertarik ke arahnya dan mendengar

kata-katanya dengan telinga dan hati. Untuk itu peran kedua orang tua harus berusaha sekuat tenaga untuk mencintai anak-anak, dan jangan melakukan apapun yang membuat anak-anak membenci mereka, sering memberi hukuman, mengabaikan, membatasi kebebasan anak, dan tidak menuruti keinginan mereka yang dibolehkan secara syar'i. ketika harus memberikan hukuman pun orang tua harus melakukannya dengan bijak, agar cinta yang tanpanya pendidikan tidak berjalan dan tidak hilang.¹⁰

Peran aktif orang tua terhadap perkembangan anak-anaknya sangat diperlukan terutama pada saat mereka masih dibawah usia lima tahun. Seorang bayi yang baru lahir sangat tergantung dari lingkungan terdekatnya yaitu keluarga khususnya orang tua ayah dan ibunya. Peran aktif orang tua tersebut merupakan usaha secara langsung terhadap anak dan peran lain yang penting dalam menciptakan lingkungan rumah sebagai lingkungan sosial yang pertama di jumpai oleh anak. Melalui pengamatan oleh anak terhadap berbagai perilaku yang ditampilkan secara berulang-ulang dalam keluarga, interaksi antara ayah-ibu, kakak, dan orang dewasa lainnya. Anak akan belajar dan mencoba menirunya dan kemudian menjadi ciri kebiasaan atau kepribadiannya.

Agar hubungan antara keluarga dapat diterbina dan terpelihara dengan baik, peran orang tua sangat penting. Memperhatikan situasi dan kondisi yang memungkinkan sikap dan perbuatan yang dilakukannya sebagai teladan atau contoh yang harus dipertimbangkan dengan baik, selektif dan rasional. Hubungan dalam keluarga yang saling menghormati dengan jalinan

¹⁰Hasan Syamsi. *“Modern Islamic Parenting”*. Solo: Aisar Publishing (2014).Hlm 27-29

komunikasi yang akrab dan kasih sayang diantara anggota keluarga. ayah-ibu, anak serta anggota lainnya sesuai dengan fungsi yang harus dijalankan masing-masing.

Mengasuh, membina dan mendidik anak dirumah merupakan kewajiban setiap orang tua dalam usaha membentuk pribadi anak. Dengan menjaga dan melindungi serta menanamkan rasa kasih sayang kepada anak-anaknya agar kelak anak-anak tersebut dibekali dengan rasa kasih sayang terhadap sesamanya.¹¹

Beberapa peran dalam pengasuhan anak adalah sebagai berikut:

- a) Terjalannya hubungan yang harmonis dalam keluarga melalui penerapan pola asuh islami sejak dini.
- b) Kesabaran dan ketulusan hati orang tua dapat mengantarkan kesuksesan anak, begitu pula memupuk kesabaran anak sangat diperlukan sebagai upaya meningkatkan pengendalian diri.
- c) Orang tua wajib mengusahakan kebahagiaan bagi anak dan menerima keadaan anak apa adanya, mensyukuri nikmat yang diberikan oleh Allah SWT, serta mengembang potensi yang dimiliki oleh anak.
- d) Mendisiplinkan anak dengan kasih sayang serta bersikap adil.
- e) Komunikatif dengan anak. Membicarakan hal yang ingin diketahui anak, dan menjawab pertanyaan anak secara baik,
- f) Memahami anak dengan segala aktivitasnya, termasuk pergaulannya.¹²

¹¹ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group,2010), Hlm.86-88

¹²Rifa Hidayah, "*Psikologi Pengasuhan Anak*", (Malang: UIN Malang Pres,2009), Hlm 21.

2. Pengertian Orang Tua

Orang tua adalah ayah ibu kandung (orang tua) orang yang dianggap tua (cerdik pandai, ahli dan sebagainya), orang-orang yang dihormati (disegani). Dalam konteks keluarga orang tua yang dimaksud adalah ayah dan ibu kandung tugas dan tanggung jawab mendidik anak dalam keluarga.

Setiap orang tua mengharapkan anak-anaknya menjadi anak yang sholeh dan berprilaku yang baik, oleh karena itu dalam membentuk karakter anak harus seteliti mungkin. Karena pendidikan pertama yang diterima oleh anak adalah pendidikan dari orang tua sehingga perlakuan orang tua terhadap anaknya memberikan andil sangat banyak dalam proses pembentukan karakter anak. Islam juga memandang keluarga adalah lingkungan pertama bagi individu dimana ia berinteraksi atau memperoleh unsur-unsur dan ciri-ciri dasar dari kepribadian. Maka kewajiban orang tua lah yang bisa menciptakan pola asuh yang tepat dalam mendidik anak-anaknya dilingkungan keluarga.¹³

Orang tua adalah komponen keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu, yang secara sadar mendidik anak-anaknya untuk mencapai kedewasaan.¹⁴ Berdasarkan pengertian keduanya di atas, dapat diambil pengertian bahwa peran orang tua adalah hak dan kewajiban ayah dan ibu yang harus dilakukan sesuai dengan fungsi dan kedudukannya sebagai keluarga di dalam masyarakat dalam mendidik anak-anaknya untuk mencapai kedewasaan.

¹³Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, hlm. 350-352

¹⁴Syaiful Bahri Djamarah, "*Pola Komunikasi Orang Tua dan Anak dalam Keluarga*". (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2004), hlm.2-3

Orang tua sebagai pemimpin dalam keluarga sangat dibutuhkan untuk memberikan berbagai didikan dan contoh yang baik bagi anak-anaknya. Rasulullah sendiri ketika ditanya tentang kedudukan orang tua terhadap anaknya, beliau menjawab: *“mereka itulah (yang menyebabkan) surgamu atau nerakamu.”* Sungguh, menjadi orang tua merupakan amanah yang besar. Orang tua tidak bisa memandang anak sebagai konsekuensi logis dari suatu pernikahan, apalagi memandang anak sebagai beban kehidupan. Anak tidak pernah mintak untuk dilahirkan, namun kita sebagai orang tuanyalah yang mengupayakan keberadaannya di dunia.

Para orang tua hendaknya bersikap amanah terhadap anak, karena kitalah yang menciptakan surga atau neraka anak-anak kita. Bagaimanapun juga, tidak ada alasan bagi orang tua untuk meletakkan tugasnya sebagai pendidik anak-anaknya.¹⁵

Adapun peran orang tua, ibu sumber dan pemberi rasa kasih sayang, pengasuh dan pemeliharaan, tempat mencurahkan isi hati, pengatur kehidupan dalam rumah tangga, pembimbing hubungan pribadi, pendidikan dalam segi-segi emosional. Sedangkan ayah sumber kekuasaan dalam keluarga, penghubung intern keluarga dengan masyarakat, pemberi perasaan aman bagi seluruh anggota keluarga, pelindung terhadap ancaman dari luar, hakim yang mengadili jika terjadi perselisihan dan pendidikan dalam segi-segi rasional.

Oleh karena itu, mereka dituntut untuk berperan aktif dalam membimbing anaknya, sebab kedua orang tua menepati posisi sebagai

¹⁵Nurul Chomaria, *“25 Perilaku anak Dan Solusinya”*. (Jakarta: Pt Elex Media Komputindo, 2013). Hlm 26

rujukan bagi seorang anak, baik dalam soal moral maupun didalam memperoleh informasi. Jadi dapat disimpulkan orang tua adalah ayah dan ibu yang mempunyai tanggung jawab bagi kelangsungan hidup anaknya baik sekarang maupun yang akan datang.

Orang tua mempunyai pengaruh yang sangat besar pengembangan moral, karena anak memandang orang tua sebagai sosok model yang paling sempurna untuk ditiru. Anak akan meniru apapun yang dilakukan oleh orang tuanya, segala perilaku yang dilakukan oleh orang tuanya, biasanya akan ditiru oleh anak. Pola asuh oleh gunarsa merupakan perlakuan orang tua dalam interaksi yang meliputi orang tua menunjukkan kekuasaan dan cara orang tua memperhatikan keinginan anak.¹⁶

Setiap keluarga unik, keyakinan mereka tercermin dalam setiap rumah tangga dan hal-hal yang mereka kerjakan setiap hari. Jika kita memiliki televisi, komputer, dan koneksi internet, pertimbangkanlah secara cermat bagaimana agar nilai-nilai yang kita anut tentang media dapat terwujud dalam rumah tangga. Saat anak-anak masih kecil. Orang tua wajib menelaah secara bijaksana apa lingkungan media yang akan diterapkan dikeluarga. Mulailah sedini mungkin untuk menetapkan dasar-dasar media keluarga dimasa depan.¹⁷

Untuk membangun keluarga yang berkualitas tidak terlepas dari usaha anggota keluarga untuk mengembangkan kualitas keluarga yang bercirikan kemandirian dan ketahanan keluarga. Sedangkan fungsi keluarga

¹⁶Jarot Wijanarko, Ester Setiawati, *Ayah Ibu Baik Parenting Era Digita*, (Jakarta:Keluarga Indonesia Bahagia Bumi Bintaro Permai, 2016),Hlm 49

¹⁷Yalda T. UHLS, "*Media Moms & Dads Menjadi Orang Tua Bijak Di Era Digital*", (Solo: PT Tiga Serangkai, 2016),Hlm 15

itu sendiri langsung berkaitan dengan aspek-aspek keagamaan, budaya, pendidikan, ekonomi, cinta kasih, melindungi, reproduksi, sosialisasi, dan pembinaan lingkungan.¹⁸

Jika keluarga adalah lembaga pendidikan yang sesungguhnya, maka orang tua merupakan guru yang sesungguhnya bagi anak-anaknya. Kesalahan selama ini yang banyak berlaku di kalangan masyarakat adalah adanya anggapan, bahwa guru sesungguhnya bagi anak adalah guru-guru disekolah formal. Anggapan demikian berkonsekuensi seolah orang tua lepas tangan dalam pendidikan anak. Dengan kata lain, pendidikan anak-anak sepenuhnya dipasrahkan kepada guru disekolah formal, dan orang tua cenderung, mengabaikannya.

Padahal sebagai orang yang mempunyai tugas mengasuh, mendidik, membesarkan dan tugas-tugas lainnya. Orang tua yang sebenarnya adalah guru sejati bagi anak-anaknya. Hal yang harus diketahui adalah orang tua merupakan guru primer bagi anak-anaknya. Dan guru di di sekolahnya merupakan guru skunder. Yang bisa mendidik dan membangun kepribadian anak-anak adalah orang tuanya sendiri.

Orang tua menurut Thamrin Nasution, merupakan setiap orang yang bertanggung jawab dalam suatu keluarga atau tugas rumah tangga yang dalam kehidupan sehari-hari disebut sebagai bapak dan ibu. Sementara menurut Hurlock, orang tua merupakan orang dewasa yang membawa anak ke dewasa, terutama dalam masa perkembangan. Tugas orang tua melengkapi dan

¹⁸Syaiful Bahri Djamarah, "*Pola Komunikasi Orang Tua dan Anak dalam Keluarga*". (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2004), hlm.19

mempersiapkan anak menuju ke dewasa dengan memberikan bimbingan dan pengarahan yang dapat membantu anak dalam menjalani kehidupan.

Dalam pendidikan anak menurut Huitt ada tiga hal pokok yaitu: pertama, pembentukan sebuah visi untuk kehidupan seorang yang mencakup penemuan dan penentuan misi kehidupan dan gaya hidup yang diinginkan oleh seseorang. Kedua, pembangunan karakter seseorang berkaitan dengan kepedulian mengenai tujuan dan kualitas hidup seseorang. Ketiga adalah pengembangan kompetensi yang berkaitan dengan kepedulian tentang seberapa baik seseorang dapat melakukan sesuatu.

Dalam posisinya sebagai pendidik, orang tua harus bisa membuat anak-anaknya menjadi nyaman dan betah untuk belajar apa pun. Orang tua harus menemani dan mengawasi apa yang dipelajari oleh anak-anaknya dan tidak perlu memaksa kehendaknya terhadap anak-anaknya. Dalam hal mendidik anak, orang tua harus menjadi sahabat yang baik bagi anak. Sebagai sahabat yang baik orang tua harus mau dan mampu menemani anak-anaknya dalam bermain, bersenang-senang dan bergembira, bukan sebaliknya, dimana belajar justru menjadi beban dan momok yang menakutkan bagi anak-anaknya.

Sebuah cara membangun fondasi kepribadian anak yang baik, misalkan dengan mengajarkan prinsip hidup sambil bermain juga sambil belajar melalui penanaman nilai-nilai. Jika anak-anak sejak dini diajarkan

mengenal huruf-huruf alphabet maka orang tua bisa menggunakannya dengan mengenalkan pendidikan karakter sesuai dengan alfabetika tersebut.¹⁹

Kebiasaan orang tua dalam melaksanakan shalat, berbicara dengan lemah lembut, berpuasa serta bergaul dengan masyarakat merupakan suri tauladan bagi anaknya. Kewajiban orang tua terhadap anaknya tidak hanya dipertanggungjawabkan didunia tapi diakhirat nanti. Maka orang tua sebaik mungkin menunjukkan sikap dan perilaku yang baik didepan anaknya.

Dalam Al-qur'an Allah SWT. Berfirman :

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

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman peliharalah dirimu dan keluargamu dari (siksaan) api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu, penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan”.²⁰

Dari firman Allah di atas orang tua diperintahkan untuk memelihara dirinya dan keluarganya, agar selamat dunia dan selamat diakhirat. Di dalam agama islam, orang tua memegang peranan yang dominan dalam pendidikan anaknya. Sebagaimana sabda Rasulullah SAW yang diriwayatkan oleh

¹⁹Leslie Retno Angeningsih, “*Keluarga Dan Pembentukan Karakter Anak*” Yogyakarta: Institute Of Nation Development Studies(Indes) 2016 hlm 25-29

²⁰ Q.S. At-Tharim: 6, *Al-Jumanatul ‘Ali Al-Qur’an dan Terjemahnya*, h. 560.

bukhari “setiap anak dilahirkan dalam keadaan fitrah (kesucian).²¹ Potensi tersebut meliputi potensi religius dan rasional (akal). Untuk itu melalui proses pendidikan pada dasarnya merupakan salah satu upaya membantu untuk mengembangkan potensi yang dimiliki agar anak berkembang secara optimal.

Tanggung jawab orang tua terhadap anaknya dalam pendidikan islam yaitu memelihara dan membesarkan anak. Ini adalah bentuk sederhana dari tanggung jawab setiap orang tua, melindungi dan menjamin kesamaan baik jasmani maupun rohani, memberi pengajaran dalam arti yang luas sehingga anak memperoleh peluang untuk memiliki pengetahuan setinggi mungkin yang dapat dicapainya, membahagiakan anak baik dunia maupun akhirat sesuai dengan pandangan dan tujuan hidup muslim. memperkenalkan kerabat pada anak, mendidik bertetangga dan bermasyarakat.²²

Kesadaran akan tanggung jawab mendidik dan membina anak secara terus menerus perlu dikembangkan kepada setiap orang tua, mereka juga perlu dibekali teori-teori pendidikan modern sesuai dengan perkembangan zaman. Dengan demikian tingkat dan kualitas materi pendidikan yang diberikan dapat digunakan anak untuk menghadapi lingkungan yang selalu berubah.

Orang tua mempunyai kewajiban terhadap anak yang harus ditunaikan, Kewajiban orang tua terhadap anaknya adalah sebuah wujud aktualitas hak-hak anak yang harus dipenuhi oleh orangtua.

Adapun tugas dan tanggungjawab orang tua terhadapnya antara lain:

²¹ Novi Mulyani, “*Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*”, (Yogyakarta:Kalimedia, 2016) Hlm 137

²²Zakiah Darajat,Dkk, “*Ilmu Pendidikan Islam*” (Jakarta: Pt Bumi Aksara, 2104) Hlm 38

1. Sejak dilahirkan mengasuh dengan kasih sayang.
2. Memelihara kesehatan anak.
3. Memberikan alat-alat permainan dan kesempatan bermain.
4. Menyekolahkan anak sesuai dengan keinginan anak.
5. Memberikan pendidikan dalam keluarga, sopan santun, sosial, mental dan juga pendidikan keagamaan serta melindungi tindakan kekerasan dari luar.
6. Memberikan kesempatan anak untuk mengembangkan dan berpendapat sesuai dengan usia anak.

Allah berfirman:

وَلَا تَقْتُلُوا أَوْلَادَكُمْ مِنْ إِمْلَاقٍ نَحْنُ نَرْزُقُكُمْ وَإِيَّاهُمْ

Artinya : “Janganlah kamu membunuh anak-anakmu karena takut miskin.

Kami akan memberikan rizqi kepadamu dan kepada mereka”.²³

Dari ayat tersebut sangat jelas bahwa orang tua mempunyai kewajiban agar anak tetap bisa hidup betapapun susahny kondisi ekonomi orang tua. Ayat itu juga memberi jaminan kepada kita bahwa Allah pasti akan memberikan rizqi baik kepada orang tua maupun sang anak, asalkan tentu saja berusaha.

3. Indikator Peranan Orang Tua

Sekarang ini, orang tua semakin menyadari pentingnya peran mereka dalam mendidik anak yang ditunjukkan melalui semakin beragamnya upaya orang tua dalam mendukung pendidikan anak, peran orang tua tidak terbatas pada hal yang bersifat akademik saja. Komunikasi yang baik antar keluarga

²³ Q.S. Al-An'am : 151 h.148

dan sekolah juga merupakan bentuk dukungan terhadap pendidikan anak. Selain itu, kontribusi orang tua juga sangat diperlukan. Ada beberapa indikator peranan orang tua yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.1
Indikator Peranan Orang Tua

<ol style="list-style-type: none">1. Memberi kesempatan kepada anak untuk mengenal gadget2. Mengawasi anak ketika bermain dan bersikap tegas dalam mengatasi penggunaan gadget3. Membiasakan berperilaku baik supaya anak memiliki panutan dalam keseharian mereka4. Mengelola lingkungan dirumah dengan sedemikian rupa.²⁴

B. GADGET

1. Pengertian Gadget

Gadget yaitu gawai yang berarti suatu peranti atau instrumen yang mempunyai tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang dirancang sebelumnya. Gadget terdiri dari laptop, *tablet*, *ipad*, atau *smartphone* yaitu alat teknologi yang berisi berbagai macam aneka aplikasi dan informasi mengenai semua hal didunia ini.

Gadget bisa menolong dalam kehidupan, mulai dari mencari informasi, membeli apapun di dunia ini, mencari kenalan lama atau baru, membangun jaringan atau merek, membuat investasi Maupun mengelola bisnis baik promosi marketing, branding, sales dan berbagai keperluan lainnya cukup dengan gadget. Gadget yaitu teknologi baru dimana setiap orang bisa selangkah lebih maju dari kemarin.

²⁴ Dyah Sriwulujeng, "Panduan Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter" (Esensi Devisi Penerbit Erlangga, 2017) Hlm 82-83

Masyarakat modern termasuk anak-anak, memang tidak bisa dilepaskan lagi dari gadget. Gadget memang ada positif bagi anak, menjadi media pembelajaran yang menarik, meningkatkan logika lewat *game* interaktif yang edukatif. Perubahan zaman yang terjadi tidak hanya secara fisik, tapi juga sosial budaya. Berbeda zaman, berbeda pula pendekatan mendidik anak, apa lagi di era teknologi dan informasi yang semakin mendunia. Saat ini tidak aneh lagi melihat anak kecil yang masih balita sudah menggunakan gadget. Gadget benda ajaib yang berisi aneka aplikasi dan program ini telah menjadi sahabat yang lekat bagi anak, bahkan seolah-olah bisa menyihir mereka untuk duduk manis berjam-jam bersama gadget.

Gadget juga berisi game yang merusak, pornografi maupun ajaran yang salah, hingga yang sesat atau ajaran setan sekalipun, semua tersedia dalam jangkauan akses yang sangat mudah dan cepat dalam hitungan detik saja. Pengguna gadget yang berlebihan (kecanduan), apalagi untuk konten yang tidak baik, seperti kekerasan (game dan film) serta pornografi, dipercaya mempengaruhi secara negatif baik perilaku anak dan kemampuan anak, bahkan merusak otak secara permanen.

Perlu diketahui bahwa periode perkembangan anak yang sangat sensitif adalah saat usia 1-5 tahun, masa anak usia dini, sehingga anak disebut *golden age*. Pada masa ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan, yaitu kecerdasan intelektual, emosi dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa, membentuk pola atau pondasi sehingga yang akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya. Ketika anak berada pada masa *golden age* tersebut, mereka menjadi peniru yang handal. Mereka lebih *smart*

dari yang kita pikir, lebih cerdas dari yang terlihat, sehingga jangan meremehkan anak di usia tersebut. Jika anak di usia dini diberikan gadget sebagai mainan, maka itu akan berpengaruh terhadap pemerolehan bahasanya (menirukan ucapan-ucapan kasar atau tidak pantas) dan yang lebih mengkhawatirkan adalah gangguan pada perkembangan emosi-sosial sang anak. Yang pasti gadget, telah membuat kakek-nenek, orang tua dan anak-anak terjadi gap komunikasi, gap perilaku, gap budaya dan lain-lain yang disebut gap generasi.²⁵

Internet of things (IoT) menjanjikan kehidupan berbasis online di segala cela kehidupan manusia. Pelan tapi pasti, dunia manual bergeser ke jagad digital. Memesan kebutuhan apapun bisa dilakukan dengan gadget tanpa harus keluar kamar. Transportasi online makin marak. Kota-kota dikelola dengan konsep *smart city*. Transaksi financial menggunakan mata uang virtual. Jejaring media sosial ladang jurnalisme warga. Seperti halnya pedang bermata dua, disrupti (membuat banyak hal baru) era *internet of things* bersifat kreatif sekaligus destruktif. Bagi mereka mereka yang berani mengambil resiko, disrupti adalah penggerak kreatifitas. Sebaiknya, bagi pemain lama yang terlena kemapanan (*incumbent*), disrupti adalah ancaman yang menjemput tiba-tiba.²⁶

Menurut *survey* diselenggarakan oleh google pada desember 2004 hingga februari 2015, rata-rata orang Indonesia secara akumulatif menghabiskan waktu selama 5,5 jam sehari menatap layar *smartphone*-nya.

²⁵Jarot Wijanarko, Ester Setiawati, *Ayah Ibu Baik Parenting Era Digita*, Jakarta:Keluarga Indonesia Bahagia Bumi Bintaro Permai, (2016),Hlm 3-5

²⁶J. Sumardianta & Wahyu Kris Aw, "*Mendidik Generasi Z&A*", (Jakarta: PT Grasindo, 2018), Hlm 6

Yah, harus diakui kalau keseharian kita memang sudah didominasi oleh kehadiran gadget dan media elektronik lainnya.

Gadget juga memiliki manfaat positifnya. Misalnya saat mendampingi anak-anak mengerjakan pekerjaan rumah atau saat mereka bertanya mengenai suatu hal yang tidak dikuasai oleh orang tua. Melalui gadget lah orang tua mendampingi anak mencari informasi bersama-sama. Gadget juga bisa membuat anak-anak semakin kreatif. Anak sering mencari referensi mengenai hal-hal yang dia suka, dengan begitu anak menjadi semakin termotivasi untuk berkarya.

Harus diakui manfaat gadget untuk kehidupan anak juga banyak. Namun, menurut beberapa pendapat psikologi, kebutuhan anak sebenarnya adalah bermain. Dan bermain itu banyak jenisnya, mulai dari bermain bola, bermain boneka, bermain slime, bermain squishy, tebak gambar, bermain sepeda, dan lain sebagainya. Bermain *game* di *smartphone* memang bisa menjadi salah satu alternatif permainan. Namun yang terjadi belakangan justru porsi anak bermain *game* di *smartphone* bisa sampai berjam-jam sehari sehingga mereka tidak melakukan aktivitas bermain lainnya.

Menurut psikolog Ajeng Raviando, anak boleh saja bermain gadget. Namun yang harus menjadi perhatian para orang tua adalah mengantisipasi agar anak tidak terpapar konten negatif secara terus-menerus sehingga dapat berimbas pada kondisi psikis anak. Selain itu ada beberapa hal yang harus menjadi perhatian orang tua, yaitu menanamkan pada anak untuk dapat memanfaatkan informasi yang dia dapatkan dari dunia maya dengan bijak. Dan arahkan anak untuk dapat menggunakan gadget dengan

dengan lebih positif. Walaupun orang tua tidak bisa mendampingi anak selama 24 jam, tetapi usahakan untuk mendampingi anak semaksimal mungkin saat bermain gadget terutama di usia dini. Nah disaat inilah orang tua menyampaikan “pagar-pagar”, konten-konten seperti apa saja yang boleh dan tidak boleh dilihat oleh anak.

Ketika gadget masih dimanfaatkan sebagai alat untuk mencari informasi penting, alat bantu mengerjakan tugas sekolah, menonton film bersama keluarga, atau bermain *game* edukasi dengan batas waktu tertentu, tentunya gadget masih dikatakan bermanfaat untuk anak-anak. Namun apabila gadget dirasakan sudah berubah fungsi menjadi senjata yang mematikan, yang menimbulkan keresahan dan kekhawatiran terhadap kesehatan fisik maupun mental, sebaiknya pertimbangkan lagi kalau ingin membiarkan anak bermain gadget. Bahkan seorang psikolog juga menyatakan bahwa ketika hal itu terjadi, orang tua harus berani mengambil tindakan tegas untuk mengevaluasi kembali penggunaan gadget pada anak.²⁷

Montesori, seorang tokoh pendidikan menekankan bahwa ketika anak bermain, ia akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi dilingkungan sekitarnya. Untuk itu, perencanaan dan persiapan lingkungan belajar anak harus dirancang dengan seksama sehingga segala sesuatu dapat merupakan kesempatan belajar yang sangat menyenangkan bagi anak itu sendiri.²⁸

²⁷Mona Ratuliu, “*Digital Parentthink*”, (Jakarta: Pt Mizan Publika. 2017),Hlm 50-56

²⁸Della Russyiana. Dkk, “*Pengembangan Permainan Edukatif*”,(Bengkulu: Rumah Cetak Vanda, 2019),hlm 6

Bisa dikatakan bahwa Gadget merupakan sebuah media modern yang dapat diartikan sebagai sebuah benda/alat yang sangat penting, yang dapat dipergunakan untuk semua bidang kehidupan, sebagaimana peralatan elektronik yang lain, Gadget pun dapat dipergunakan secara positif maupun negatif, banyaknya Gadget di kalangan anak-anak merupakan indikasi kemewahan yang secara spesifik, banyaknya anak-anak yang ditinggalkan oleh orang tua nya karena kesibukan orang tua dan orang tua pun lupa akan kehidupan masa depan anak-anaknya, sehingga disisi lain akan terjadi kecemburuan sosial anak terhadap temannya atau mungkin seorang anak akan lebih suka meniru orang lain yang dijadikan idolanya dari pada mengikuti orang tua nya, maka, Gadget menjadikan pedang bermata dua, apabila dimanfaatkan dengan baik, dia akan memberikan manfaat bagi orang dewasa maupun anak-anak. Namun apabila penggunaan Gadget dipakai secara negatif, maka bahaya nya akan lebih besar dari pada manfaat yang diberikan.

Kehadiran gadget di dunia anak saat ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak bahkan psikologi anak. Gadget juga berpengaruh pada proses pendidikan anak dengan usia yang belum matang. Ada pun beberapa dampak negatif dari gadget terhadap anak adalah sebagai berikut:

- a. Dapat menimbulkan gangguan kesehatan (jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada gadget, dan juga dapat merusak mata anak).
- b. Menghambat kemampuan bahasa anak, (anak yang terbiasa menggunakan gadget akan cenderung diam, sering menirukan bahasa yang didengar,

menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan teman dan lingkungannya).

- c. Perkembangan kognitif anak terhambat, (kognitif atau pemikiran proses psikologi yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, menilai dan memikirkan lingkungannya akan terhambat).
- d. Turunnya konsentrasi belajar anak sehingga anak malas menulis dan membaca.
- e. Dapat mempengaruhi perilaku anak usia dini.
- f. Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi.²⁹

Mengatasi dampak negatif Gadget merupakan proses atau cara yang dilakukan orang tua dalam mengatasi pengaruh buruk yang disebabkan oleh Gadget pada anak. Dampak Positif dan Negatif Gadget. *Smartphone android* saat ini tengah menjadi trend dan populer di kalangan masyarakat, tak terkecuali anak-anak sekolah

Menurut salah satu pakar psikologi, ada Delapan aspek perkembangan anak yang akan terpengaruh oleh penggunaan gadget.

1. Perkembangan Motorik

Anak yang kecenderungan memainkan gadget secara berlebihan membuat mereka jadi kehilangan waktu untuk melakukan permainan yang melibatkan fisik. alhasil banyak yang mengeluh kalau kids zaman now tulisan

²⁹ E-jurnal Skripsi M.Hafiz Al-Ayouby, "Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini di PAUD dan TK Handayani Bandar Lampung" 2017

tangan nya kurang rapi, mengalami kesulitan pada pengaturan pengimbangan tubuh, dan lain-lain.

2. Perkembangan Fisik

Menyibukkan diri dengan gadget kadang membuat anak malas melakukan aktifitas fisik padahal, beraktivitas fisik bisa mendatangkan banyak manfaat. Selain menghindarkan anak dari obesitas yang bisa menjadi sumber penyakit, beraktivitas fisik juga melepaskan hormon endorfin yang dapat mendatangkan perasaan senang dan nyaman sehingga dapat membuat seseorang berenergi.

3. Perkembangan Moral

Saat ini anak dengan mudah terpapar konten yang tidak sesuai dengan usia mereka. Misalnya, *games* yang melihatkan adegan kekerasan, tindakan kriminal, menyakiti orang lain, baik disengaja ataupun tidak, bahkan perbuatan asusila. Kalau anak-anak terpapar konten-konten tersebut secara terus- menerus sejak dini mau-tak mau, hal-hal negatif tersebut akan terpatrit dalam otaknya dan terbawa hingga mereka dewasa. Bukan tidak mungkin mereka akan mempraktikan apa yang mereka lihat selama ini.

4. Perkembangan Sosial

Anak yang terlalu sibuk dengan gadget maupun dengan *game-game* lainnya juga memiliki kecenderungan malas bersosialisai. Mereka masih tetap *keep in touch* dengan teman-emananya melalui *instant messenger* yang saat ini semakin marak. Namun, intensitas mengobrol *face-to-face* nya jadi semakin berkurang. Padahal, bertatap muka tetap dibutuhkan agar anak dapat mempelajari mimik dan bahasa tubuh lawan bicaranya.

5. Perkembangan Identifikasi Gender

Derasnya arus informasi seiring dengan hadirnya TV ataupun internet membuat kita jadi semakin mudah mendapatkan berbagai informasi, termasuk diantaranya gambaran mengenai peran gender dilingkungan sekitar. Namun sayangnya, semakin lama semakin banyak tanyangan ataupun konten yang secara sadar maupun tidak telah menyajikan pergeseran nilai peran gender wanita dan pria yang sesungguhnya.

6. Perkembangan Bahasa

Penggunaan gadget terlalu dini pada anak-anak menyebabkan keterlambatan berbicara atau *speech delay*. Hal ini disebabkan karena anak lebih sering mendengar suara dan menonton gadget. Mereka juga biasanya jarang berinteraksi langsung dengan orang terdekatnya. Akhirnya anak lebih banyak mendengar kosa kata pasif yang tidak membutuhkan atau komentar darinya.

7. Perkembangan Neurologi

Perkembangan saraf-saraf otak manusia terbentuk sangat cepat sejak bayi hingga mencapai maksimum usia remaja 14 tahun. Saraf-saraf otak ini terbentuk dari banyaknya informasi dari luar yang diserap oleh panca indera (penglihatan, perasa, pendengaran, penciuman, dan pengecap) lalu diproses oleh otak. Semakin banyak stimulasi yang terekspos oleh lingkungan, semakin banyak dan semakin sering informasi yang diserap oleh anak sehingga semakin berkembanglah sambungan saraf-saraf ini dengan kukuh.

8. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif adalah kemampuan pola pikir kritis dan logika berpikir. Biasanya, stimulasi pada aspek ini didapatkan dari proses pembelajaran lingkungan yang terjadi seiring berjalannya waktu. Semakin maraknya media massa dan semakin canggihnya teknologi, kedua hal itupun memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap perkembangan pola pikir dan logika anak.

Upaya Orang tua Dalam Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan Gadget Generasi internet mungkin itulah istilah yang tepat untuk menggambarkan generasi anak jaman sekarang. Dari anak usia remaja bahkan sampai anak-anak pun sangat mahir menggunakan fasilitas dunia maya yang satu ini. Informasi pun mengalir dengan mudahnya, bahkan televisi pun tak dapat menandingi kedahsyatan fenomena yang satu ini. Namun sayangnya, karena mudahnya mengakses informasi itulah para orang tua jadi mulai mengkhawatirkan kelayakan informasi-informasi yang dapat dengan mudahnya diakses oleh anak-anak mereka.³⁰

Untuk membantu anak agar dapat memanfaatkan gadget secara positif agaknya sangat membutuhkan peran optimal orang tua, terutama dalam mendampingi dan mengontrolnya. Orang tua harus sabar mendampingi anak-anaknya saat menggunakan gadget. Hal ini perlu dilakukan para orang

³⁰Nuredah, *“Peran Orang Tua Dalam Penanggulangan Dampak Negatif Handphone Pada Anak Di Smpn 5 Yogyakarta”*, Skripsi, Program Studi Sosiologi, 2016

tua agar anak tidak terpolusi oleh “Limbah budaya massa” yang terus mengalir lewat teknologi komunikasi.³¹

2. Indikator Dampak Negatif Penggunaan Gadget

Tabel 2.2
Dampak negatif gadget pada anak

Indikator	Deskripsi
a. Kesehatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengganggu kesehatan terutama mata 2. Menghambat kemampuan bahasa anak 3. Perkembangan kognitif anak terhambat
b. Sosial	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghilangkan ketertarikan pada aktifitas bermain atau kegiatan lain 2. Dapat mempengaruhi perilaku anak 3. Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi.³²

C. Kajian Penelitian Terdahulu

1. Dalam skripsi Agung Prabowo dengan judul “*Pengaruh gadget terhadap anak dalam interaksi keluarga muslim perumahan winong gede yogyakarta*”. Penelitian ini untuk mengetahui pengaruh gadget terhadap anak dalam interaksi keluarga. Faktor penghambat keluarga interaksi dan untuk mengetahui bagaimana agama mereduksi anak terhadap pengaruh gadget. Jenis penelitian ini adalah *filed research* atau penelitian lapangan, dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang berupa wawancara,

³¹Zubaedi, “*Pendidikan Berbasis Masyarakat*”, Jogjakarta: Pustaka Pelajar, (2005), Hlm 108

³² E-jurnal Skripsi M.Hafiz Al-Ayouby, “*Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini di PAUD dan TK Handayani Bandar Lampung*” 2017

observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian ini bahwa anak dilingkungan perumahan ini telah memiliki gadget yang berpengaruh terhadap anak.

Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti yaitu sama-sama mengkaji tentang penggunaan gadget pada anak. Perbedaannya terletak pada pengaruh gadget terhadap anak dalam interaksi keluarga, sedangkan peneliti ingin mengetahui peran orang tua dalam mengatasi dampak negatif pada gadget.³³

2. Dalam skripsi Triwulandari yang berjudul "*Perilaku anak yang bermain menggunakan gadget tablet (studi deskriptif orang tua dalam perilaku anak bermain gadget tablet terkait antropologi pendidikan di kelurahan duku suturejo kecamatan mulyorejo kota surabaya)*". Penelitian ini bertujuan untuk melihat perilaku anak ketika bermain gadget dalam penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif. Teori yang digunakan adalah teori bermain dan teori orang tua. Teori tersebut guna melihat tingkah laku anak ketika bermain gadget, sehingga mampu melihat peran orang tua terhadap kegiatan anak ketika bermain gadget. Penelitian ini sama- sama menggunakan peran orang tua dalam pengawasan penggunaan gadget pada anak.³⁴

3. Dalam skripsi Antonius Sm Simamora dengan judul "*Persepsi orang tua terhadap dampak penggunaan gadget pada anak usia pendidikan dasar di perumahan bukit kemeling permian kecamatan kemeling bandar*

³³Agung Prabowo, "*Pengaruh gadget terhadap anak dalam interaksi keluarga muslim perumahan winong gede yogyakarta*", (Yogyakarta: Sosiologi

³⁴Triwulandari, "*Perilaku Anak Yang Bermain Menggunakan Gadget Tablet (Studi Deskriptif Orang Tua Dalam Perilaku Anak Bermain Gadget Tablet Terkait Antropologi Pendidikan Di Kelurahan Duku Suturejo Kecamatan Mulyorejo Kota Surabaya)*", (Surabaya: Program Studi Antropologi Fakultas Sosial Dan Ilmu Politik universitas Airlangga, 2016)

lampung”. Penelitian ini mendeskripsikan persepsi orang tua terhadap dampak penggunaan gadget pada anak usia pendidikan dasar di perumahan bukit kemeling bermain kecamatan kemeling bandar lampung. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Penelitian ini membahas mengenai penggunaan gadget pada anak namun yang membedakannya yaitu usia anak. Pada penelitian terdahulu meneliti anak usia pendidikan dasar sedangkan peneliti ini saya meneliti anak usia 3-6 tahun .³⁵

³⁵Antonius Sm Simamora, “*Persepsi Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar Di Perumahan Bukit Kemeling Bermain Kecamatan Kemeling Bandar Lampung*”,(Bandar Lampung: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, 2016)

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan peran orang tua dalam mengatasi dampak negatif penggunaan gadget pada anak.

Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci.

B. Setting Penelitian

Penelitian dilakukan di Desa Bukit Ulu Kecamatan Karang Jaya Kabupaten Musi Rawas Utara Provinsi Sumatera Selatan . Dikarenakan sudah banyak masyarakat yang kita jumpai sudah terlibat dampak negatif penggunaan Gadget saat ini khususnya di Desa Bukit Ulu.

C. Instrumen Penelitian

Adapun dalam penelitian ini peneliti menggunakan observasi terlibat, artinya peneliti juga ikut menjadi bagian dari objek yang diteliti dan terlibat langsung dalam kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh subjek penelitian. Sehingga data yang diperoleh adalah data yang masih aktual, dalam artian data yang dikumpulkan dan diperoleh dari subjek pada saat terjadinya tingkah laku, dan kesesuaian alat ukur dapat diketahui secara langsung, sehingga peneliti seolah-olah merupakan bagian dari mereka.

D. Sumber data

Data keluarga yang terdapat di desa bukit ulu berjumlah 184 kk dan dan keluarga yang memiliki anak usia 3-6 tahun yang sering menggunakan gadget berjumlah 17 keluarga. Berikut data orang tua dan anak sebagai sumber data dalam penelitian ini:

Tabel 3.1
Sumber Data Penelitian

No	Nama Orang Tua	Nama Anak	Usia Anak	Alamat
1	Ferry J/Santi	Azhril febriansyah	3 tahun	Desa Bukit Ulu
2	Saddam.H/Ngatini	Fatur Al-Husen	4 tahun	Desa Bukit Ulu
3	Rusdianto/Riza H	Faiz Hibatullah	5 tahun	Desa Bukit Ulu
4	Lukman/EliMarlina	Reynanda Al-Habsi	4 tahun	Desa Bukit Ulu
5	A.Gapur/Herliyanti	M. Baidowi	6 tahun	Desa Bukit Ulu
6	Hamsin/ Robiah	Riski Pransisko	6 tahun	Desa Bukit Ulu
7	Sas / Ria Novita	Rifki Pranata	6 tahun	Desa Bukit Ulu
8	M.Kopli/ Irmayanti	Al- Khobir Zain	5 tahun	Desa Bukit Ulu
9	Yudistira/ Sulastri	Rahmat Hidayatullah	5 tahun	Desa Bukit Ulu
10	Andira.D/Neli.H	Meyra Khanza H	5 tahun	Desa Bukit Ulu
11	Saiful Hs/ Santi Hs	Lulu Anggini	5 tahun	Desa Bukit Ulu
12	Firdaus/Evi S	Vilda Ziansi	6 tahun	Desa Bukit Ulu
13	A.Candra/Risma E	Zakia	6 tahun	Desa Bukit Ulu
14	M. Haris/ Rusmiati	Citra Azhara	5 tahun	Desa Bukit Ulu
15	Wahyudi/ Lisus	Sindi Aprilia	4 tahun	Desa Bukit Ulu
16	A. Gani/ Pateni	Puji Astuti	4 tahun	Desa Bukit Ulu
17	Romial/ Erna	Chelsi Sagita	3 tahun	Desa Bukit Ulu

Tabel 3.2
Jumlah Penduduk Yang Diteleti

No.	Dusun	Nama Orang Tua	Nama Anak	Jumlah
1	Dusun I	A.Gapur/Herliyanti Hamsin/Robiah Sas/ Ria Novita Saiful Hs/ Santi Hs A.Gani/Pateni Romial/Erna	M. Baidowi Riski Pransisko Rifki Pranata Lulu Anggini Puji Astuti Chelsi Sagita	6 Orang Tua
2	Dusun II	Ferry J/Santi Saddam. H/Ngatini Firdaus/Evi S M. Haris/Rusmiati Wahyudi/ Lissus	Azhril febriansyah Fatur Al-Husen Vilda Ziansi Citra Azhara Sindi Aprilia	5 Orang Tua
3	Dusun III	Rusdiano/Riza H Lukman/Eli Marlina M. Kopli/Irmayanti Yudistira/Sulastri Andira.D/Neli.H A.Candra/Risma	Faiz Hibatullah Reynanda Al-Habsi Al- Khobir Zain Rahmat Hidayatullah Meyra Khanza H Zakia	6 Orang Tua

Ada pun sumber data tersebut terbagi menjadi dua yaitu:

1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh dari sumber-sumber utama atau sumber asli yang memuat informasi atau yang dibutuhkan yaitu dari orang tua (ayah atau ibu) yang berjumlah 17 orang tua. Sebagai penelitian

kualitatif, maka dalam hal ini data primer digunakan sebagai data utama, dimana substansi data primer dalam hal ini berupa kata-kata dan tindakan dari subyek penelitian yang telah ditentukan.

2. Data Skunder

Data skunder adalah data lain atau data tambahan yang diperbolehkan dari anak, saudara/tetangga, kepala desa, data ini digunakan sebagai pelengkap data primer. Adapun data ini digunakan berupa literatur, laporan, penelitian, jumlah ilmiah dan bahan bacaan lainnya yang dapat memberikan informasi dalam penelitian ini.³⁶

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang tersusun. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja. Teknik ini digunakan untuk memperoleh data yang dianggap penting dan situasi lingkungan baik fisik maupun peristiwa yang dianggap penting dan relevan. Dengan penelitian ini, mengamati tentang Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Di Desa Bukit Ulu Kecamatan Karang Jaya Kabupaten Musi Rawas Utara. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan alat bantu berupa buku catatan.

2. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus

³⁶Emzir, "*Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*", (Jakarta: Rajawali Pres, 2015)

diteliti. Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur dan dapat dilakukan melalui tatap muka maupun dengan menggunakan telepon. Proses memperoleh penjelasan untuk menggumpulkan informasi dengan menggunakan cara tanya jawab bisa sambil tatap muka ataupun tanpa tatap muka yaitu melalui media komunikasi antar pewawancara dengan orang yang diwawancarai atau tanpa dengan menggunakan pedoman.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan wawancara tidak terstruktur. Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan data. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.

Teknik ini digunakan untuk menggali data yang berkaitan dengan Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Di Desa Bukit Ulu Kecamatan Karang Jaya Kabupaten Musi Rawas Utara. Dalam hal ini pihak yang diwawancarai adalah orang tua anak, saudara/tetangga, dan kepala desa.

3. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, dan sebagainya. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni yang dapat berupa gambar, patung, film dan lain-lain.

F. Teknik analisis data

Dalam penelitian ini teknik analisis data yang digunakan peneliti yaitu menggunakan komponen analisis data (*iterative model*) sebagai berikut:

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Data yang diperoleh dari lapangan ditulis dalam bentuk laporan atau data yang dicatat secara rinci. Mereduksi data berarti merangkum memfokuskan pada hal-hal yang penting. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Data yang diperoleh dikategorikan menurut pokok permasalahan dan dibuat dalam bentuk matrik sehingga memudahkan peneliti untuk melihat pola-pola hubungan satu dengan data lainnya.

3. Penyimpulan Dan Verifikasi (*Conclusion Drawing/Verification*)

Kegiatan penyimpulan merupakan langkah lebih lanjut dari kegiatan reduksi dan penyajian data. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel. Data yang sudah direduksi dan disajikan secara sistematis akan disimpulkan sementara. Kesimpulan sementara perlu di verifikasi.³⁷

³⁷Sugiyono, "*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*",(Bandung: ALFABEPTA, 2018),Hlm 224-252

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Fakta Temuan Penelitian

1. Deskripsi Wilayah Penelitian

Secara geografis Desa Bukit Ulu terletak di wilayah Kecamatan Karang Jaya Kabupaten Musi Rawas Utara Provinsi Sumatra Selatan. Yang memiliki luas secara keseluruhan mencapai 3.395 Ha. Meliputi: pemukiman penduduk 15 Ha, tanah sawah 150 Ha, tanah pertanian lahan kering 500 Ha, kebun produktif 1.125 Ha, lahan belum produktif 1.300 Ha. Jenis wilayah Desa Bukit Ulu dataran Rendah.

Desa Bukit Ulu Kecamatan Karang Jaya Kabupaten Musi Rawas Utara dengan batas-batas wilayah sebagai berikut:

- a. Sebelah Utara berbatasan dengan Desa Sukaraja
- b. Sebelah Timur berbatasan dengan Desa Bukit Langkap
- c. Sebelah Selatan berbatasan dengan Desa Kecamatan Terawas Kabupaten Musi Rawas
- d. Sebelah Barat berbatasan dengan Sungai Duluh

Desa Bukit Ulu Kecamatan Karang Jaya Kabupaten Musi Rawas Utara adalah wilayah dimana penduduknya sangat heterogen dilihat dari latar belakang suku, agama, pendidikan, sosial, ekonomi, dan budaya. Jumlah penduduk Desa Bukit Ulu Kecamatan Karang Jaya Kabupaten Musi Rawas Utara berdasarkan mencapai 826 jiwa, yang terdiri dari laki-laki berjumlah

423 jiwa dan perempuan berjumlah 403 dengan jumlah KK 184 jiwa yang terbagi dalam 3 (tiga) wilayah dusun, dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 4.1
Jumlah Penduduk, Dusun, Luas Wilayah, Desa Bukit Ulu Kecamatan Karang Jaya Kabupaten Musi Rawas Utara.

No	Dusun	Jumlah Penduduk (jiwa)	Luas wilayah (Ha)
1	Dusun I	284 jiwa	5 Ha
2	Dusun II	346 jiwa	7 Ha
3	Dusun III	196 jiwa	3 Ha
Jumlah		826	15 Ha

Sumber: Kantor Desa dan Arsip Desa Bukit Ulu

Tabel 4.2
Jumlah Penduduk Berdasarkan Mata Pencaharian Di Desa Bukit Ulu Kecamatan Karang Jaya Kabupaten Musi Rawas Utara.

No	Jenis mata pencaharian	Jumlah
1	Pegawai Negeri Sipil	18
2	Guru	20
3	Petani	100
4	Pegawai Swasta	29
5	Wiraswasta/ Pedagang	15
6	Sopir	6
7	Nelayan	20

Sumber: Kantor Desa dan Arsip Desa Bukit Ulu

Tabel 4.3
Sarana Dan Prasarana Desa

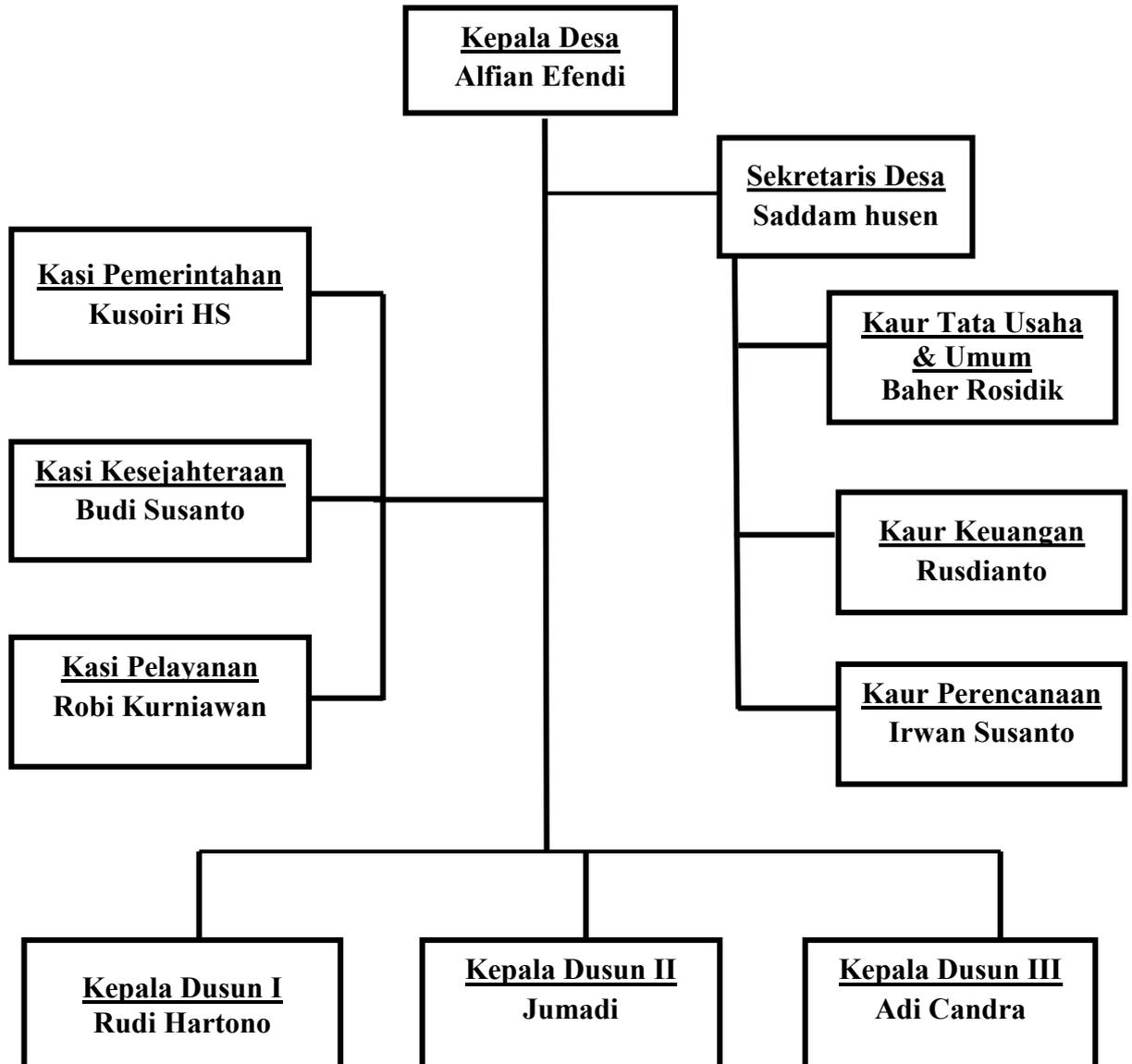
No	Sarana/Prasarana	Jumlah
1	Kantor Desa	1 Unit
2	Polindes	2 Unit
3	Masjid	2 Unit

4	SD Negeri	1 Unit
5	SMP N Lokal Jauh	1 Unit
6	PAUD	1 Unit
7	Sarana air bersih	3 Unit
8	Jembatan	2 Unit
9	TPU	1 Unit

Sumber: Kantor Desa dan Arsip Desa Bukit Ulu

Struktur Organisasi Desa Bukit Ulu Kecamatan Karang Jaya menganut sistem kelembagaan pemerintahan Desa dengan pola minimal, yang dikepalai oleh seorang Kepala Desa serta dibantu dengan perangkat desa beserta staf. Adapun susunan struktur desa dapat dilihat secara jelas pada Gambar Struktur Organisasi berikut:

**STRUKTUR ORGANISASI PEMERINTAHAN DESA BUKIT ULU
KECAMATAN KARANG JAYA KABUPATEN MUSI RAWAS UTARA**



2. Hasil Penelitian

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, peneliti dapat mengetahui bahwa pendidikan orang tua di desa bukit ulu ada yang lulusan SD, SMP, SMA dan ada juga yang lulusan S1 dan bahkan juga ada orang tua yang tidak sekolah.

Pemahaman orang tua terhadap dampak negatif penggunaan gadget pada anak masih kurang, sehingga masih banyak orang tua yang membiarkan anak-anak mereka menggunakan gadget tersebut. Hal tersebut terjadi karena kemauan orang tua supaya anak bisa bermain di rumah dan orang tua merasa aman saat anak mereka bermain di rumah meskipun anak bermain gadget.

Penelitian ini telah dilakukan dengan wawancara lapangan dan dikuatkan dengan observasi, mengecek data yang diperoleh dari orang tua ataupun keluarga seperti hasil wawancara dengan orang tua anak. Berikut ini penulis sajikan dalam bentuk wawancara:

A. Peran orang tua

1. Memberi kesempatan kepada anak

- a) alasan Orang Tua memberi atau membiarkan anak menggunakan gadget

Menurut hasil wawancara dengan ibu Santi ia mengatakan bahwa:

“Memberi atau membiarkan anak bermain menggunakan gadget dapat melatih imajinasi anak dan supaya anak dapat mengetahui teknologi digital masa kini. Tetapi hal itu juga tidak luput dari pengawasan saya sebagai orang tuanya.”³⁸

Menurut hasil wawancara dengan ibu Riza ia mengatakan bahwa:

“Selaku orang tua, kami memberikan anak bermain gadget supaya anak dapat mengenal teknologi, dan juga anak dapat belajar mengenal bentuk binatang serta dapat membedakan suara-suaranya melalui aplikasi video yang sangat canggih, untuk menyenangkan anak dan tentunya agar anak lebih betah di rumah dan tentunya kami periksa terlebih dahulu aplikasi tersebut aman untuk anak kami”³⁹

³⁸ Wawancara Dengan Ibu Santi, Tanggal 05 Agustus 2019

³⁹ Wawancara Dengan Ibu Riza Hartati, Tanggal 07 Agustus 2019

Hal senada juga dikatakan oleh ibu Eli Marlina bahwa:

“Memberikan anak bermain atau menggunakan gadget supaya anak dapat mengenal teknologi canggih di era modern ini.”⁴⁰

Berdasarkan dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa: sebagai orang tua mereka memberi anak bermain gadget supaya anak tidak ketinggalan zaman di era digital masa kini dan mereka juga harus bisa memilih aplikasi atau fitur-fitur yang cocok dan pantas serta aman untuk di gunakan anak saat menggunakan gadget tersebut.

2. Mengawasi anak ketika Bermain

- a) Yang paling terlibat dalam mendampingi anak ketika bermain menggunakan gadget

Menurut hasil wawancara dengan ibu Herliyanti ia mengatakan bahwa:

“selaku ibu dari anak-anak saya yang sering bersama dengan anak-anak maka yang paling terlibat dalam menemani anak bermain menggunakan gadget itu saya sendiri dikarenakan saya memiliki waktu yang cukup banyak untuk bersama dengan anak saya dibandingkan dengan ayahnya karena sibuk mencari nafkah untuk keluarga.”⁴¹

Menurut hasil wawancara dengan bapak Saddam:

“sama-sama terlibat dalam urusan anak apalagi soal gadget. Saya atau ibunya sering bergantian dalam menemani anak bermain gadget, Untuk mencegah hal yang tak diinginkan dan untuk kebaikan anak juga supaya dengan mudah mengontrol anak, Baik itu dalam kedisiplinan waktu maupun kedisiplinan anak saat bermain dengan gadget”⁴²

Berdasarkan dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa:

Selaku orang tua yang baik untuk anak-anak mereka dan untuk mencegah hal-hal tidak diinginkan dengan demikian mereka ikut terlibat secara langsung

⁴⁰ Wawancara Dengan Ibu Eli Marlina, Tanggal 07 Agustus 2019

⁴¹ Wawancara Dengan Ibu Herliyanti, Tanggal 05 Agustus 2019

⁴² Wawancara Dengan Bapak Saddam Husen, Tanggal 16 Agustus 2019

dalam menemani anaknya bermain agar dapat mengontrol apa saja yang digunakan anak saat bermain gadget.

b) Orang Tua membatasi jangka waktu anak bermain gadget dan
Berapa jam anak di bolehkan bermain gadget

Menurut hasil wawancara dengan ibu Riza dan ibu Eli marlina,
Mereka mengatakan bahwa:

“Selaku orang tua saya tidak ingin anak saya bermain gadget terlalu lama karena jika terlalu menggunakannya mata anak dapat mengalami kerusakan jadi, saya kasih waktu untuk anak saya bermain gadget minimal 15 menit sudah lebih dari cukup”⁴³

Selanjutnya hasil wawancara dengan ibu Ria dan ibu Erna mereka
mengatakan bahwa:

“selalu membatasi waktunya dalam bermain gadget, dalam sehari kami bolehkan paling lama sampai 1 (jam)”⁴⁴

Menurut hasil wawancara dengan ibu sulastri, ia mengatakan bahwa:

“anak saya tidak saya larang bermain gadget tapi saya selaku orang tua nya membatasi waktu dalam penggunaan gadget tersebut. Saya izin kan dia bermain selama 1(satu) jam, bahkan terkadang tidak sampai 1 (jam).”⁴⁵

Berdasarkan dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa:
Sebagai orang tua mereka tidak melarang anaknya bermain menggunakan gadget, tetapi mereka juga membatasi waktu anak dalam menggunakan gadget. untuk membiasakan anak supaya tidak terlalu keseringan bermain gadget yang dapat mengakibatkan anak kecanduan untuk terus-menerus meggunakanya.

⁴³ Wawancara Dengan Ibu Riza Hartati Dan Ibu Eli Marlina, Tanggal 05 Agustus 2019

⁴⁴ Wawancara Dengan Ibu Ria Novita Dan Ibu Erna, Tanggal 20 Agustus 2019

⁴⁵ Wawancara Dengan Ibu Sulastri, Tanggal 19 Agustus 2019

- c) Orang Tua bersikap tegas dalam mengatasi penggunaan gadget pada anak

Menurut hasil wawancara dengan Ibu Pateni dan Ibu Robiyah mengatakan bahwa:

“Tapi kalau dibilang tegas, kami tidak terlalu tegas pada anak, karena jika terlalu tegas maka nanti mereka merasa dikekang oleh kami. dan juga kami tidak terlalu membebaskannya dalam waktu penggunaan gadget tersebut”⁴⁶

Berdasarkan dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa: dalam mendidik anak menggunakan gadget itu hendaknya jangan teralu tegas dan juga jangan terlalu bebas. Sebagai orang tua kita harus memahami anak sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

3. Membiasakan perilaku baik

- a) Orang Tua memberi contoh yang baik dalam menggunakan gadget

Menurut hasil wawancara dengan ibu santi Hs ia mengatakan bahwa:

“sebagai ibu pastinya memberikan contoh yang baik untuk anak, apalagi masalah gadget itu sudah pasti. Contohnya itu seperti menggunakan gadget saat anak sudah tidur atau anak tidak ada di rumah sedang bermain dirumah neneknya, dan saya juga termasuk orang yang jarang membuka gadget jika tidak ada hal yang berkepentingan.”⁴⁷

Hal senada juga dikatakan oleh Ibu Neli bahwa:

“sebagai orang tua kita harus menjadi panutan atau contoh yang baik untuk anak-anak. Lebih baik menggunakan gadget seperlunya atau apabila memang ingin bermain sosmed tunggu saat anak sekolah atau saat anak sudah tidur”.⁴⁸

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa:

“sebagai orang tua yang baik mereka berusaha memberikan contoh yang baik kepada anak. Misalnya, tidak bermain gadget saat anak berada disampingnya kecuali ada telpon masuk. Karena orang tua merupakan pendidikan pertama

⁴⁶ Wawancara Dengan Ibu Pateni Dan Ibu Robiyah, Tanggal 10 Agustus 2019

⁴⁷ Wawancara dengan Ibu Santi Hs, Tanggal 06 Agustus 2019

⁴⁸ Wawancara dengan Ibu Neli H, Tanggal 18 Agustus 2019

bagi anak dengan begitu mereka berusaha memberikan contoh yang baik untuk anak.

b) Orang Tua memberi nasehat kepada anak saat menggunakan gadget

Menurut hasil wawancara dengan Ibu Eli Marlina ia mengatakan bahwa:

“Saya sering menasehati anak saya, misal seperti saat anak sedang menonton video itu harus jaga jarak antara mata dan gadget untuk kebaikan mata anak. Serta saat anak bermain game mobil-mobilan saat itu juga saya memberikan gambaran tentang cara mengemudi dengan baik, seperti mematuhi aturan dalam berkendara. Kenapa ia harus saya nasehati seperti itu supaya dia bisa berinteraksi langsung dengan saya dan tidak hanya melihat dan mendengarkan dari gadget tersebut.”⁴⁹

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa: “memberi nasehat kepada anak itu sangat penting, kalau bukan orang tua siapa lagi yang mau menasehati anak mereka. Menasehati bukan berarti memarahi anak tetapi memberi arahan atau penjelasan kalau yang sedang anak lakukan suatu hal yang kurang bagus.

4. Mengelolah lingkungan rumah sedemikian rupa

a) Bapak/ibu termasuk orang tua yang kreatif

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Riza Hartati ia mengatakan bahwa:

“kalau kreatif sih nggak yah, tapi saya berinisiatif untuk memberikan anak permainan edukatif yang siap dipakai langsung oleh anak dan juga lebih menarik. Kalau saya anak saya di rumah saya berikan permainan seperti lego, bermain mencari jejak dan puzzle huruf hijaiya. Beberapa bulan kemudian baru saya ganti permainan apa yang cocok untuk anak saya.”⁵⁰

⁴⁹ Wawancara dengan Ibu Lissus, Tanggal 06 Agustus 2019

⁵⁰ Wawancara dengan Ibu Riza Hartati, Tanggal 07 Agustus 2019

Sedangkan menurut ibu Risma dan ibu herly mengatakan bahwa:

“kalau dibilang kreatif bukan saya orang nya, karena saya tahu saya tidak kreatif maka saya tinggal beli saja permainan yang menurut saya akan disukai oleh anak saya tanpa harus bermain gadget dan juga di dalam gadget pun tidak ada satu pun permainan atau pun you tube, sehingga anak dengan mudahnya merasa bosan bermain menggunakan gadget dan lebih memilih ke permainan seperti menyusun bentuk boneka, mencari pasangan yang sesuai gambar dan bermain laptop mainan anak yang bersuara bahasa indonsia dan juga bahasa inggrisnya.⁵¹

Jadi kesimpulan hasil dari wawancara diatas adalah meskipun mereka bukan orang tua yang kreatif tetapi mereka beusaha membeli berbagai macam permainan edukatif seperti Lego, Maze, dan Puzzle untuk mengurangi kegiatan anak dalam menggunakan gadget.

b) Bapak/ibu membiarkan anak bermain diluar rumah unuk menghindari gadget

Menurut hasil wawancara dengan semua orang tua mereka menyatakan bahwa:

“kalau anak saya memang saya biarkan dia bermain diluar rumah bersama dengan teman-temannya selagi masih bisa saya jangkau dari rumah dan saya tahu dia bermain dan perginya sama siapa. Bukan berarti kami selaku orang tua tidak menjaga anak-anaknya, tetapi disini menurut kami cara melatih anak unuk bersosial dengan teman-teman dan lingkungan nya untuk kebaikan anak dimasa yang akan datang.”

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa: Menurut orang tua yang ada di desa bukit ulu yaitu mereka tidak melarang anak bermain diluar rumah, asalkan mereka tahu anaknya bermain dimana dan sama siapa serta melatih kebiasaan bersosialisasi anak.

⁵¹ Wawancara dengan Ibu Risma dan Ibu Herlyanti, Tanggal 05 Agustus 2019

- c) Menurut bapak/ibu permainan apa saja yang seharusnya dilakukan oleh anak usia 3-6 tahun kecuali bermain gadget

Menurut hasil wawancara dengan semua orang tua mereka menyatakan bahwa:

“bermain permainan tradisional seperti, kelereng, petak umpat, main peran sesama teman sebaya, belajar menghitung melalui kartu angka yang sudah di beli, dan bermain lego.”

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa: Selain bermain gadget anak-anak juga masih sering bermain permainan tradisional, meskipun permainan tradisional sudah jarang sekali digunakan oleh anak-anak tetapi di desa bukit ulu ini masih menggunakan permainan tradisional dan ada juga orang tua yang menyediakan permainan-permainan edukatif di rumah masing-masing.⁵²

B. Dampak Negatif Gadget Pada Anak

1. Kesehatan

- a) setelah anak bermain gadget mengalami gangguan kesehatan pada matanya

Menurut hasil wawancara dengan ibu sulastris ia mengatakan bahwa:

“Yah tentu mata anak akan mengalami gangguan pada kesehatan matanya jika terlalu sering menggunakan gadget. Oleh karena itu peran orang tua sangat dibutuhkan seperti memberi nasehat kepada anak main gadgetnya jangan terlalu lama dan jangan terlalu dekat dan juga saya selalu mengatur cahaya layar supaya tidak terlalu terang yang dapat meenyakiti mata anak.”⁵³

Sedangkan menurut hasil wawancara dengan Ibu Ria dan Ibu Erna ia mengatakan bahwa:

⁵² Wawancara Dengan Semua Orang Tua Yang Ada di Desa Bukit Ulu

⁵³ Wawancara dengan Ibu Sulasri, Tanggal 19 Agustus 2019

“Iya anak mungkin sudah termasuk gejala-gejala gangguan kesehatan mata pada anak karena setelah menggunakan gadget ia sering mengucek-ngucek matanya dan terkadang sampai berair-air. Padahal dia menggunakan gadget itu tidak terlalu lama karena selalu saya batasi waktunya.”⁵⁴

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa: jika anak terlalu sering menggunakan gadget dengan layar yang cukup terang maka setelah anak bermain mata anak terlihat sedikit merah dan berair ditambah lagi dengan anak mengucek-ngucek matanya dikarenakan perih. Oleh karena itu peran meraka sebagai orang tua dalam mendampingi anak sangat dibutuhkan.

c) Menurut bapak/ibu apakah anak yang sering menggunakan gadget dapat menghambat kemampuan bahasanya

Menurut hasil wawancara dengan ibu Rusmiati dan Ibu Neli mengatakan bahwa:

“hal itu bisa saja terjadi apalagi anak sering menggunakan gadget. Karena jika anak terlalu sering menggunakan gadget dan banyak menghabiskan waktu bermain gadget seperti menonton video, anak hanya dapat mendengarkan dan melihat tanpa berinteraksi secara langsung. Untuk menghindari hal tersebut saya selalu mendampingi dan selalu menjaga komunikasi dengan anak saya.”⁵⁵

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa: Jika anak keseringan bermain menggunakan gadget yang melampaui batas maka dapat menghambat kemampuan bahasa anak. Dikarenakan anak terlalu banyak mendengarkan dan melihat apa yang ada di dalam gadget tanpa berinteraksi secara langsung dengan orang disekitar. Dengan begitu tugas orang tua yaitu selalu menjaga komunikasi dengan anaknya.

⁵⁴ Wawancara dengan Ibu Ria Novita dan Ibu Erna, Tanggal 20 Agustus 2019

⁵⁵ Wawancara dengan Ibu Rusmiati dan Ibu Neli H, Tanggal 18 Agustus 2019

d) Menurut bapak/ibu apakah anak yang sering menggunakan gadget dapat menghambat perkembangan kognitifnya

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Saddam, ia mengatakan bahwa:

“jika anak terlalu sering menggunakan gadget maka perkembangan kognitif anak dapat terhambat karena anak merasa malas untuk belajar bahkan juga malas untuk melakukan kegiatan yang lainnya dan yang ada dipikirannya selalu tentang gadget, ntah itu game atau hal lainnya yang mengakibatkan terhambat nya perkembangan kognitif anak. Maka dengan begitu kami menyediakan media pembelajaran yang kreatif sehingga kegiatan anak tidak terfokuskan pada gadget saja.”⁵⁶

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa: Upaya orang tua yaitu dengan menyediakan media pembelajaran di rumah sehingga perkembangan kognitif anak tetap berkembang dengan belajar media yang sudah disediakan oleh orang tuanya dan tentunya juga didampingi oleh orang tua.

2. Sosial

a) Bermain gadget dapat menghilangkan ketertarikan anak pada aktivitas yang lain

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Evi, ia mengatakan bahwa:

“Menurut saya itu bisa iya dan bisa juga tidak tergantung pada sifat anak juga, seperti halnya pada anak saya saat ia sedang bermain game menggunakan gadget tiba-tiba temannya ngajak main di halaman rumah dengan sendirinya ia langsung menerima ajakan temannya untuk bermain. Begitupun sebaliknya jika dia lagi asyiknya bermain gadget meskipun sudah dipanggil berkali-kali sama temannya masih tetap saja dengan gadgetnya tadi. Tetapi lebih sering dia memilih untuk bermain bersama dengan teman-temannya dari pada diam di rumah.”⁵⁷

⁵⁶ Wawancara Dengan Bapak Saddam Husen, Tanggal 16 Agustus 2019

⁵⁷ Wawancara Dengan Ibu Evi Setriani, Tanggal 12 Agustus 2019

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa: anaknya lebih memilih bermain bersama dengan teman-temannya dari pada diam di rumah, karena bermain di luar rumah bagi anak- anak itu sangat menyenangkan dan lebih seru karena banyak orang yang bermain tidak Cuma ia sendiri. Beruntungnya juga para orang tuanya juga tidak melarang anak-anaknya bermain di luar rumah dan yang terpenting di desa bukit ulu ini anak-anak masih banyak bermain permainan tradisional yang sudah hampir punah.

b) Menurut bapak/ibu apakah gadget dapat mempengaruhi perilaku anak

Menurut hasil wawancara dengan Ibu Lisis ia mengatakan bahwa:

“kalau anak saya iya, contohnya saat dia lagi main game tiba-tiba ia mengatakan mau salah satu benda yang ada digame tersebut, karena posisinya kita ada di desa jualan mainan seperti itu tidak ada dan keinginan nya tidak dipenuhi maka ia menangis dan marah bahkan sampai memukul-mukul orang yang berusaha untuk membujuknya supaya berhenti menangis.”⁵⁸

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa: dari apa yang lihat melalui gadget dapat mempengaruhi perilaku seorang anak yang belum tahu apa-apa yang dapat menyakiti diri mereka sendiri, oleh karena itu orang tua harus bisa menasehati anak dengan sabar.

c) Menurut bapak/ibu apakah gadget dapat mempengaruhi kemampuan sosial anak

Menurut hasil wawancara dengan Ibu Irma Yanti, ia mengatakan bahwa:

⁵⁸ Wawancara Dengan Ibu Lisis, Tanggal 06 Agustus 2019

“sebenarnya iya, karna gadget anak lebih memilih untuk menyendiri dari pada bergabung atau bermain bersama orang terdekat. Sehingga kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya itu sangat minim. Maka dengan demikian selaku orang tua saya membiarkan anak saya bermain di luar rumah yang membuat ia dapat mengetahui hal-hal baru dari lingkungan bermainnya dan juga dapat memudahkan anak untuk bersosial dengan lingkungan sekitarnya.”⁵⁹

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa: Salah satu upaya orang tua untuk mengatasi dampak negatif dari gadget yang dapat mempengaruhi kemampuan sosial anak yaitu dengan cara membiarkan anak bermain dengan teman-temannya di luar rumah dan lingkungan sekitarnya, agar kemampuan sosial anak dengan orang-orang disekitarnya tetap terjaga.

Berikut Daftar Nama Orang Tua Yang Memiliki Anak Usia 3-6 Tahun di Desa Bukit Ulu:

1. Nama Orang Tua

Ayah/ Ibu	: Ferry J/ Santi
Pekerjaan	: Petani/Guru SD
Nama Anak	: Azhril Febriansyah
Jenis Kelamin	: Laki-laki
TTL	: Bukit Ulu, 20-01-2016

Menurut hasil pengamatan peneliti bahwa Azhril Febriansyah ini sering menggunakan gadget diatas jam 12, dalam kesehariannya yang selalu izin dan selalu main disamping ibunya saat menggunakan gadget tersebut dalam waktu minimal 10 menit sekali bermain, setelah itu azhril beralih ke kegiatan yang misal nya bermain dengan peran dengan menggunakan pasir yang ada disamping rumah azhril bersama teman sebayanya.

⁵⁹ Wawancara Dengan Ibu Irmayanti, Tanggal 19 Agustus 2019

2. Nama Orang Tua

Ayah/Ibu : Saddam Husen/ Ngatini

Pekerjaan : Guru SMP/Guru SD

Nama Anak : Fatur Al-Husen

Jenis Kelamin :Laki-Laki

TTL : Bukit Ulu, 30-06-2015

Menurut hasil pengamatan oleh peneliti terhadap Fatur Al-Husen ini sering bermain menggunakan gadget pada waktu sore atau malam hari dan bapak atau ibunya selalu ikut terlibat dalam mendampingi bermain gadget dan paling lama waktunya satu (1) jam dengan mode data online di nonaktifkan, hanya ada beberapa video animasi lagu untuk anak-anak yang sudah orang tuanya download dan ada juga aplikasi permainan yang dapat mengembangkan kognitif anak seperti (permainan lempar bola sesuai warna atau menyusun puzzle balok di dalam truk). Pada waktu pagi sampai siang hari nya fatur lebih banyak menghabiskan waktu bersama nenek, atau (bermain mobil-mobilan, kejar-kejaran dan permainan lainnya kecuali gadget) dengan anak-anak yang seusianya disekitar halaman rumah.

3. Nama Orang Tua

Ayah/ Ibu : Rusdianto/ Riza Hartati

Pekerjaan : Pegawai Swasta/Guru SD

Nama Anak : Faiz Hibatullah

Jenis Kelamin :Laki-Laki

TTL : Bukit Ulu, 18-03-2014

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan terhadap Faiz Hibatullah bahwa Faiz ini merupakan anak mematuhi setiap perkataan orang tua nya. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan atau perilaku keseharian Faiz seperti mulai disiplin waktu misalnya: sebelum bermain gadget faiz harus belajar membaca serta mengulang kembali atau menceritakan kembali apa yang ia lakukan disekolah tadi. Pada saat ia dibolehkan main gadget ia selalu bilang main nya Cuma sebentar dan ia selalu ingat pesan dari orang tua nya jika main *handphone* atau gadget itu jangan terlalu lama karena akan merusak mata dan dapat mnyebabkan ia buta.

4. Nama Orang Tua

Ayah/ Ibu : Lukman/ Eli Marlina

Pekerjaan : Petani/Guru SD

Nama Anak : Reynanda Al-Habsi

Jenis Kelamin : Laki-Laki

TTL : Lubuk linggau, 13-03-2015

Berdasarkan hasil pengamatan yang sudah dilakukan oleh peneliti terhadap Reynada Al-Habsi yaitu ia tidak boleh menyentuh gadget sama sekali jika ia belum belajar. Tetapi jika sudah belajar orang tuanya memperbolehkan ia bermain permainan yang ada di dalam gadget itu, tidak boleh terlalu lama karena takut dimarah sama bapaknya dan ibunya selalu yang mengingatkan jika bermain gadget jangan terlalu lama karena usia kalian belum cukup untuk menggunakan gadget lebih dari satu (1) jam, maka dengan begitu sangat mudah bagi gadget untuk merusak mata kalian. Raynand ini sering juga menghabiskan waktu untuk bermain lego bersama

adek-adeknya dirumah dan jarang juga bermain bersama teman-temannya kecuali di sekolahan.

5. Nama Orang Tua

Ayah/ Ibu : A.Gapur/ Herliyanti

Pekerjaan : Nelayan/Petani

Nama Anak : M. Baidowi

Jenis Kelamin :Laki-Laki

TTL : Bukit Ulu, 15-11-2013

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan terhadap M.Baidowi ini termasuk anak yang jarang bermain gadget karena orang tua nya juga jarang bermain gadget tersebut kecuali seperlunya saja. Dalam kesehariannya dowi setelah pulang dari sekolah ia langsung pulang kerumah nenek, ganti baju sendiri, makan setelah itu bermain di halaman rumah biasanya dengan sepupu, dan juga sering langsung main di rumah teman sekolahnya tadi karena sudah janji dijalan setelah pulang dari sekolah. sorenya mandi disungai dan malamnya pun dia kelelahan. Maka dari itu dalam kesehariannya dowi ini jarang bermain menggunakan gadget karena dia bahagia dengan kegiatan yang ia lakukan bersama temannya. Meskipun begitu ada saat nya dia bermain gadget dan itu pun tidak lepas dari pengawasan ibunya.

6. Nama Orang Tua

Ayah/Ibu : Hamsin/ Robiah

Pekerjaan : Petani

Nama Anak : Riski Pransisko

Jenis Kelamin : Laki-laki

TTL : Bukit Ulu, 20-09-2013

Menurut hasil pengamatan peneliti bahwa Rizki Pransisko ini uga termasuk jarang bermain gadget karena ia lebih memlilih untuk bermain dengan teman-temannya dari pada harus bermain gadget di dalam rumah yang membuat ia merasa bosan dengan hal itu, Rizki sering menggunakan gadget pada waktu malam hari bersama orang tuanya menggunakan gadget bapaknya karena gadget sang ibu tidak memiliki aplikasi yang menarik untuk di mainkan oleh anak.

7. Nama Orang Tua

Ayah/ Ibu : Sas Putra/ Ria Novita

Pekerjaan : Petani

Nama Anak : Rifki Pranata

Jenis Kelamin : Laki-Laki

TTL : Lubuk linggau, 25-12-2013

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan terhadap Rifki Pranata yaitu

Jika tidak memegang gadget maka ia tidak mau makan, maka mau tidak mau ibunya memeberikan Rifki menonton video animasi anak-anak. Tetapi meskipun begitu ibunya cukup tegas dalam menghadapi sifat dari anaknya ini, seperti mengingatkan kepada Rifki jika sudah selesai makannya maka nonton nya juga selesai dan Rifki pun di bolehkan untuk bermain bersama temanya maupun diluar dan didalam rumah.

8. Nama Orang Tua

Ayah /Ibu : M. Kopli/ Irmayanti
Pekerjaan : Petani/Ibu Rumah Tangga
Nama Anak : Al- Khobir Zain
Jenis Kelamin : Laki-laki
TTL : Bukit Ulu, 23-04-2016

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti bahwa al-khobir ini adalah anak yang sangat sholeh, nurut dengan orang tua. Jika ibunya sudah bilang tidak boleh bermain gadget lebih baik belajar atau main puzzle, terus tidur siang kalo sudah bangun dari tidur maka baru di perbolehkan main *games* di gadget.

9. Nama Orang Tua

Ayah : Yudistira/ Sulastri
Pekerjaan : Pegawai Swasta
Nama Anak : Rahmat Hidayatullah
Jenis Kelamin : Laki-laki
TTL : Lubuk linggau, 16-06-2014

Menurut pengamatan yang dilakuakan oleh peneliti terhadap Rahmat Hidayatullah ini yaitu saat disiang hari sampai sore biasanya selalu bermain bersama dengan teman yang ada di lingkungan rumahnya. Dan jika memungkinkan baru bisa bermain gadget pada waktu malam hari itu pun jika di bolehkan oleh ibunya. Kenapa baru bisa malam hari, karena Rahmat ini siang harinya diasuh oleh neneknya dan ibunya kerja dari pagi sampai sore.

10. Nama Orang Tua

Ayah : Andira Dahana/ Neli Hartati
Pekerjaan : Petani/Ibu Rumah Tangga
Nama Anak : Meyra Khanza Hasana
Jenis Kelamin : Perempuan
TTL : Lubuk linggau, 06-05-2014

Menurut hasil pengamatan yang peneliti lakukan terhadap Meyra Khanza Hasana ini yaitu anak yang manja, apa yang diinginkannya harus ditepati jika tidak dia akan menyakiti dirinya sendiri. Apalagi soal bermain gadget, nah disinilah peran orang tua nya itu sangat dibutuhkan dalam menyikapi sikap anaknya dengan cara memberi dan selalu mendampingi anak bermain gadget, memilih aplikasi permainan yang cocok untuk anak dan ibunya juga menyediakan permainan edukatif dirumah untuk mengalihkan kegiatan anak kecuali bermain gadget

11. Nama Orang Tua

Ayah : Saiful Hs/ Santi Hs
Pekerjaan : Sopir/Pedagang
Nama Anak : Lulu Anggini
Jenis Kelamin : Perempuan
TTL : Bukit Ulu, 04-04-2014

Berdasarkan pengamatan yang sudah dilakukan terhadap Lulu Anggini yaitu bermain menggunakan gadget saat pulang sekolah sambil makan setelah itu ia main bersama teman-temannya. Dan bermain gadget lagi pada waktu sore hari saat disamping ibunya atau kakaknya.

12. Nama Orang Tua

Ayah : Firdaus/ Evi Setriani

Pekerjaan : Petani/Guru Paud

Nama Anak : Vilda Ziansi

Jenis Kelamin : Perempuan

TTL : Bukit Ulu,04-10-2013

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan terhadap Vilda Ziansi bahwa Vilda ini anaknya yang selalu bersama ibunya disetiap hari baik itu dirumah ataupun disekolah yang kebetulan juga ibunya Guru Paud di desa bukit ulu, jadi dalam kesehariannya saat menggunakan gadget otomatis selalu ada ibu yang setia mendampingi anaknya dan pada saat Vilda bermain dilingkungan rumah bersama teman-temannya, tidak lepas dari pengawasan peran seorang ibu yang sambil gabung sama ibu-ibu lainnya.

13. Nama Orang Tua

Ayah : Adi Candra/ Risma Ema

Pekerjaan : Perangkat Desa Kadus III/Guru SD

Nama Anak : Zakia

Jenis Kelamin : Perempuan

TTL : Bukit Ulu, 01-10-201

Menurut hasil pengamatan yang peneliti lakukan terhadap Zakia ini yaitu dalam keseharian lebih banyak menghabiskan waktu bersama nenek atau kakeknya dirumah sebelum orang tuanya pulang dari mengajar. Ia pun tidak lama dalam menggunakan gadget karena orang tuanya tidak

menyediakan aplikasi permainan di dalam gadget tersebut sehingga anak mudah merasa bosan saat menggunakannya.

14. Nama Orang Tua

Ayah : M. Haris/ Rusmiati
Pekerjaan : Petani/Pedagang
Nama Anak : Citra Azhara
Jenis Kelamin : Perempuan
TTL : Bukit Ulu, 15-11-2014

Menurut hasil pengamatan yang peneliti lakukan terhadap Citra Azhara ini yaitu karena ibunya penjaga warung maka ibunya memberikan Citra bermain atau menonton dengan menggunakan gadget dengan alasan mudah untuk melihat kegiatan yang dilakukan oleh anak meskipun tidak selalu di samping anak tetapi masih bisa mengawasinya.

15. Nama Orang Tua

Ayah : Wahyudi/ Liss Triani
Pekerjaan : Petani
Nama Anak : Sindi Aprilia
Jenis Kelamin : Perempuan
TTL : Bukit Ulu, 26-04-2015

Menurut hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti bahwa Sindi Aprilia anaknya kalau menggunakan gadget hanya sekedar mendengarkan lagu, atau menonton youtube video tentang (si bolang bocah petualang) yang sudah didownload oleh ibunya dan mode data online dimatikan sehingga anak tidak bisa mencari video lain lagi, ibunya juga selalu mengingatkan kepada

anaknyanya jika videonya sudah habis diputarkan tandanya sindi sudah tidak boleh main gadget lagi. Saat Sindi tidur siang atau malam pun sering mendengarkan lagu dari gadget karena kata ibunya (ia tidak bisa tidur kalau belum dengar lagu, berhubung suara saya pas-pasan saya biarkan saja sampai ia tertidur baru saya matikan lagunya).

16. Nama Orang Tua

Ayah : A. Gani/ Pateni
Pekerjaan : Petani
Nama Anak : Puji Astuti
Jenis Kelamin : Perempuan
TTL : Bukit Ulu, 21-06-2015

Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan terhadap Puji Astuti ini yaitu lebih suka bermain dengan Chelsi atau teman sekitar rumahnya. Karena orang tuanya lebih membiarkan anaknya bermain diluar rumah seperti bermain peran menjadi doktor-doktoran, Guru, Polwan atau bermain congklak yang terbuat dari lobang tanah, dari pada anak bermain gadget.

17. Nama Orang Tua

Ayah : Romial/ Erna
Pekerjaan : Sopir/Pedagang
Nama Anak : Chelsi Sagita
Jenis Kelamin : Perempuan
TTL : Bukit Ulu, 28-08-2016

Menurut hasil pengamatan yang peneliti lakukan terhadap Chelsi Sagita ini bahwa Chelsi ini anaknya bisa dikatakan sering bermain menggunakan gadget, karena pekerjaan ibunya menjaga warung terkadang sibuk melayani pembeli, supaya anaknya tidak mengganggu dan tidak rewel (bawel) dengan memberikan tontonan video animasi lucu-lucuan atau video anak menari dan itupun terkadang tidak terlalu lama karena anak juga merasa bosan dan mencari mainan yang lain selain gadget yang sudah disediakan oleh orang tuanya seperti (congklak, mainan rumah-rumahan dan main alat masak-masakan, dan lainnya). Tetapi sesibuk apapun ibunya masih bisa mengawasi kegiatan anaknya karena berada didalam rumah atau sekitaran halaman rumah.

B. Interpretasi Hasil Penelitian

Ada atau tidaknya dampak negatif dari penggunaan gadget pada anak ini tidak lepas dari peran dan dukungan yang diberikan oleh keluarga terutama orang tua anak. Sebab, orang tua merupakan panutan atau contoh bagi anak. Dari hasil penelitian diatas dapat peneliti pahami bahwa peran orang tua dalam mengatasi dampak negatif penggunaan gadget pada anak di Desa Bukit Ulu Kecamatan Karang Jaya Kabupaten Musi Rawas Utara secara umum terlihat dari peran yang diberikan orang tua terhadap anak seperti membatasi waktu anak menggunakan gadget, menyediakan permainan untuk anak selain dari gadget, membiarkan anak bermain permainan tradisional bersama teman-teman sebayanya. Selain itu juga orang tua memberikan contoh yang baik kepada anak karena pada dasarnya sifat anak lebih senang untuk meniru sikap dari orang dewasa. Peran lain yang orang tua berikan

kepada anak yaitu dengan tidak memaksa kehendak orang tua terhadap anak, tidak terlalu melarang anak namun tetap memberi batasan mana yang boleh dan mana yang tidak boleh dilakukan atau dilihat oleh anak⁶⁰.

Menurut salah satu pakar psikologi, ada delapan aspek perkembangan anak yang akan terpengaruh oleh penggunaan gadget.

1. Perkembangan Motorik

Anak yang kecenderungan memainkan gadget secara berlebihan membuat mereka jadi kehilangan waktu untuk melakukan permainan yang melibatkan fisik alhasil banyak yang mengeluh kalau kids zaman now tulisan tangan nya kurang rapi, mengalami kesulitan pada pengaturan pengimbangan tubuh, dan lain-lain.

2. Perkembangan Fisik

Menyibukkan diri dengan gadget kadang membuat anak malas melakukan aktifitas fisik padahal, beraktivitas fisik bisa mendatangkan banyak manfaat. Selain menghindarkan anak dari obesitas yang bisa menjadi sumber penyakit, beraktivitas fisik juga melepaskan hormon endorfin yang dapat mendatangkan perasaan senang dan nyaman sehingga dapat membuat seseorang berenergi.

3. Perkembangan Moral

Saat ini anak dengan mudah terpapar konten yang tidak sesuai dengan usia mereka. Misalnya, *games* yang melihatkan adegan kekerasan, tindakan kriminal, menyakiti orang lain, baik disengaja ataupun tidak, bahkan perbuatan asusila. Kalau anak-anak terpapar konten-konten tersebut secara

⁶⁰Hasil observasi di desa bukit ulu kecamatan karang jaya kabupaten musi rawas utara

terus- menerus sejak dini mau-tak mau, ha-hal negatif tersebut akan terpatrit dalam otaknya dan terbawa hingga mereka dewasa. Bukan tidak mungkin mereka akan mempraktikan apa yang mereka ihat selama ini.

4. Perkembangan Sosial

Anak yang terlalu sibuk dengan gadget maupun dengan game-game lainnya juga memiliki kecenderungan malas bersosialisai. Mereka masih tetap *keep in touch* dengan teman-emannya melalui *instant messenger* yang saat ini semakin marak. Namun, intensitas mengobrol *face-to-face* nya jadi semakin berkurang. Padahal, bertatap muka tetap dibutuhkan agar anak dapat mempelajari mimik dan bahasa tubuh lawan bicaranya.

5. Perkembangan Identifikasi Gender

Derasnya arus informasi seiring dengan hadirnya TV ataupun internet membuat kita jadi semakin mudah mendapatkan berbagai informasi, termasuk diantaranya gambaran mengenai peran gender dilingkungan sekitar. Namun sayangnya, semakin lama semakin banyak tanyangan ataupun konten yang secara sadar maupun tidak telah menyajikan pergeseran nilai peran gender wanita dan pria yang sesungguhnya.

6. Perkembangan Bahasa

Penggunaan gadget terlalu dini pada anak-anak menyebabkan keterlamatan berbicara atau *speech delay*. Hal ini disebabkan karena anak lebih sering mendengar suara dan menonton gadget. Mereka juga biasanya jarang berineraksi langsung dengan orang terdekatnya. Akhirnya anak lebih banyak mendengar kosa kata pasif yang tidak membutuhkan atau komentar darinya.

7. Perkembangan Neurologi

Perkembangan saraf-saraf otak manusia terbentuk sangat cepat sejak bayi hingga mencapai maksimum usia remaja 14 tahun. Saraf-saraf otak ini terbentuk dari banyaknya informasi dari luar yang diserap oleh panca indera (penglihatan, perasa, pendengaran, penciuman, dan pengecap) lalu diproses oleh otak. Semakin banyak stimulasi yang terekspos oleh lingkungan, semakin banyak dan semakin sering informasi yang diserap oleh anak sehingga semakin berkembanglah sambungan saraf-saraf ini dengan kukuh.

8. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif adalah kemampuan pola pikir kritis dan logika berpikir. Biasanya, stimulasi pada aspek ini didapatkan dari proses pembelajaran lingkungan yang terjadi seiring berjalannya waktu. Semakin maraknya media massa dan semakin canggihnya teknologi, kedua hal itupun memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap perkembangan pola pikir dan logika anak.

Film dan aplikasi *games* pendidikan marak bermunculan dengan kemasan menarik sehingga mampu menstimulasi pola pikir anak menjadi lebih baik. Anak-anak kini dapat belajar membaca, menulis, berhitung, ataupun keterampilan lain dengan cara yang lebih menyenangkan berkat teknologi dan media. Namun, tentunya harus tetap dalam pengawasan atau pendampingan orang tua.⁶¹

Pengalaman-pengalaman yang didapat anak di lingkungan rumah sangat berarti dalam mengembangkan kreativitasnya. Anak-anak yang

⁶¹Mona Ratuliu, *Digital Parenting*, (Jakarta: Pt Mizan Publika, 2018), Hlm 30-39

bermain dalam lingkungan yang dapat menstimulasi setiap aktivitas dan belajar menikmati keragaman, keterbukaan, kesempatan dan kebebasan untuk melakukan macam-macam kegiatan selalu memberikan anak-anak pengalaman baru.

Lingkungan secara alami dapat mendorong anak untuk berinteraksi dengan anak-anak yang bahkan dengan orang-orang dewasa. Pada saat anak-anak mengamati objek-objek tertentu yang ada di lingkungan pasti mereka ingin menceritakan hasil penemuannya kepada orang lain. Menjaga dan memelihara lingkungan belajarnya adalah tugas yang harus diemban oleh orang tua juga. Pada dasarnya anak menyukai keteraturan. Jika ada satu pilihan antara yang lama dan yang baru, mereka akan memilih dengan yang lama karena ia sudah hafal dan kenal. Begitu juga dengan permainan. Apapun permainan yang ibu berikan kepada anak itu tidak penting, yang terpenting adalah keterlibatannya langsung. Dan yang paling penting adalah lingkungan sosialnya. Yang perlu orang tua ketahui adalah kreativitas yang bersifat membangun adalah bagaimana keterlibatan keluarga dalam mendidik dan bagaimana anak membangun rasa percaya diri, bukan pada banyaknya buku atau mainan yang telah dibeli. Yang tidak menjadi manfaat adalah apabila orang tua tidak terlibat langsung dengan aktivitas anaknya.

Orang tua adalah guru pertama bagi anaknya, terutama bagi anak yang belum memasuki jenjang sekolah. Untuk itu orang tua mempunyai kesempatan yang paling besar untuk mempengaruhi kecerdasan anak pada saat ia peka terhadap lingkungan luar. Orang tua juga yang akan mengenal kapan dan bagaimana cara ia bisa belajar sebaik-baiknya.

Belajar sambil bermain dapat dilakukan dengan:

1. Ajaklah anak-anak agar bisa merasa bebas mengekspresikan dirinya.
2. Biarkanlah anak-anak tumbuh dilingkungan yang terbuka sehingga dapat menyerap pengalaman dan pendapat baru.
3. Hendaknya anak diberi kesempatan untuk menjadi apa adanya.
4. Disiplin sangat diperlukan, tetapi pelanggaran disiplin tidak harus dengan hukuman.
5. Coba untuk menerima keadaan yang berantakan.
6. Jangan sesekali ibu mengesampingkan prestasi anak.
7. Yakinlah akan kemauan anak
8. Berilah dukungan dan arahan tanpa harus ada campur tangan orang tua.
9. Ajaklah dan biasakan anak untuk bergaul dengan anak-anak lain, ini penting untuk menumbuhkan rasa sosial dan kepedulian pada lingkungan.

Lingkungan yang mengairahkan dan orang tua yang mendidik merupakan syarat mutlak dalam rangka meningkatkan taraf kecerdasan anak, bukan berarti orang tua harus merubah suasana rumah menjadi sekolah, tetapi yang terpenting orang tua harus menggunakan prinsip-prinsip belajar semasa kecil dengan gembira (bermain).⁶²

⁶²Ade Benih Nirwana, *Psikologi Bayi, Balita Dan Anak*, (Yogyakarta, Nuha Medika, 2011), Hlm.199-201

Tabel 4.4
Interprestasi Hasil Penelitian

Interprestasi Hasil Penelitian	<p>a. Peran Orang Tua</p> <p>peran orang tua, ibu sumber dan pemberi rasa kasih sayang, pengasuh dan pemeliharaan, tempat mencurahkan isi hati, pengatur kehidupan dalam rumah tangga, pembimbing hubungan pribadi, pendidikan dalam segi-segi emisional. Sedangkan ayah sumber kekuasaan dalam keluarga, penghubung intern keluarga dengan masyarakat, pemberi perasaan aman bagi seluruh anggota keluarga, pelindung terhadap ancaman dari luar, hakim yang mengadili jika terjadi perselisihan dan pendidikan dalam segi-segi rasional.</p> <p style="text-align: center;">Beberapa peran orang tua dalam pengasuhan anak sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Terjalannya hubungan yang harmonis dalam keluarga. 2. Kesabaran dan ketulusan hati orang tua sebagai upaya meningkatkan pengendalian diri dan dapat mengantarkan kesuksesan anak. 3. Orang tua wajib mengusahakan kebahagiaan bagi anak dan menerima keadaan anak apa adanya. 4. Mendisiplinkan anak dengan kasih sayang serta bersikap adil. 5. Komuniktif dengan anak. Membicarakan hal yang ingin diketahui anak, dan menjawab pertanyaan anak secara baik, 6. Memahami anak dengan segala aktivitasnya, termasuk pergaulannya.⁶³ <p>b. Dampak negatif gadget pada anak</p> <p>Ada pun beberapa dampak negatif dari gadget terhadap anak adalah sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat menimbulkan gangguan kesehatan (jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada gadget, dan juga dapat merusak mata anak). 2. Menghambat kemampuan bahasa anak, (anak yang terbiasa menggunakan gadget akan cenderung diam, sering menirukan bahasa yang didengar,
---------------------------------------	---

⁶³Rifa Hidayah, "Psikologi Pengasuhan Anak", (Malang: UIN Malang Pres,2009), Hlm

	<p>menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan teman dan lingkungannya).</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Perkembangan kognitif anak terhambat, (kognitif atau pemikiran proses psikologi yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, menilai dan memikirkan lingkungannya akan terhambat). 4. Turunnya konsentrasi belajar anak sehingga anak malas menulis dan membaca. 5. Dapat mempengaruhi perilaku anak usia dini. 6. Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi.⁶⁴
Analisis	<p>Orang tua sebagai pemimpin dalam keluarga sangat dibutuhkan untuk memberikan berbagai didikan dan contoh yang baik bagi anak-anaknya. Orang tua juga sangat berperan penting dalam Mengatasi dampak negatif pada Gadget yang saat ini tengah menjadi trend dan populer di kalangan masyarakat, tak terkecuali anak-anak juga sudah menggunakan <i>handphone</i> pintar dengan berbagai kecanggihannya yang dimilikinya.</p> <p>Untuk mengatasi dampak negatif dari penggunaan gadget pada anak, sangat membutuhkan peran optimal dari orang tua terutama dalam mendampingi dan mengontrol dengan sabar saat anak-anak menggunakan gadget serta membatasi waktu anak dalam bermain gadget.</p>

⁶⁴ E-jurnal Skripsi M.Hafiz Al-Ayouby, “Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini di PAUD dan TK Handayani Bandar Lampung” 2017

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan, maka dapat disimpulkan bahwa:

Peran keluarga terutama orang tua baik bapak atau ibu sangatlah penting, karena keluarga merupakan sekolah pertama bagi anak. Adapun peran orang tua di desa bukit ulu kecamatan karang jaya kabupaten musi rawas utara dalam mengatasi dampak negatif penggunaan gadget pada anak yaitu sebagai berikut:

1. membiasakan anak disiplin dalam menggunakan gadget dengan waktu yang dibatasi oleh para orang tua.
2. menyediakan permainan seperti (lego, berbagai macam puzzle, media pembelajaran lainnya).
3. Ketika anak berada dirumah orang tua memberikan kesempatan kepada anak untuk menceritakan kegiatan apa yang saja yang telah dilakukan, mendampingi atau mengawasi anak ketika bermain gadget atau bermain lainnya.
4. Selain itu para orang tua juga memberi kesempatan kepada anak untuk bermain di luar rumah kecuali gadget, seperti bermain permainan tradisional bersama teman-teman sebayanya yang jarang di lakukan oleh ana-anak zaman modern ini. Tetapi berbeda dengan anak-anak di desa bukit ulu yang masih membudayakan permainan-permainan tradisional.

5. Dan yang terpenting para orang tua juga memberikan contoh yang baik kepada anak seperti menggunakan gadget saat anak lagi tidur atau menggunakan gadget seperlunya saja disaat hal yang penting.

Dalam masa pertumbuhan dan perkembangan anak ini, para orang tua hendaknya melakukan aktivitas sehari-hari yang bisa memberi nilai lebih demi tumbuh kembang anak. Banyak keseharian yang sangat baik bagi anak yang akan membantunya menjadi anak cerdas, kreatif sekaligus percaya diri. Para orang tua hanya perlu mendidik dan memberi contoh yang baik

B. Saran

1. Bagi orang tua hendaknya lebih banyak meluangkan waktu untuk anak sebab pada masa ini peran orang tua sangatlah dibutuhkan oleh anak.
2. Bagi orang tua agar dapat lebih berperan lagi dalam pengawasan mengatasi dampak negatif dari gadget.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-youby,M Hafiz, 2017, "*Dampak penggunaan gadget pada anak usia dini di PAUD dan TK Handayani Bandar Lampung*"
- Angeningsih Leslie Retno,2016, *Keluarga Dan Pembentukan Karakter Anak*. Yogyakarta: Institute Of Nation Development Studies(Indes)
- Chomaria Nurul, 2013, *25 Perilaku anak Dan Solusinya*, Jakarta: Pt Elex Media Komputindo
- Djamarah Syaiful Bahri, 2004, *Pola Komunikasi Orang Tua dan Anak dalam Keluarga*, Bandung: CV. Pustaka Setia
- Emzir, 2015 , *Metode Penelitian Kuantitatif*,Jakarta : Rajawali Pres
- Hasan Maimunah, 2009, *Pendidikan Anak Usia Dini*, Jogjakarta: Diva Press(Anggota Ikapi)
- Hidayah Rifa, 2009, *Psikologi Pengasuhan Anak*, Malang: UIN Malang Pres
- Himpunan Lengkap Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, 2014 Jakarta:Saufa
- Mansur, 2014, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Mutiah Diana, 2010, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakrta: Kencana Prenada Media Group
- Nirwana Ade Benih,2011, *Psikologi Bayi, Balita Dan Anak*, Yogyakarta, Nuha Medika
- Ratuliu Mona, 2017, *Digital Parentthink*. Jakarta: Pt Mizan Publika. 2017.
- Russyiana Della, Dkk, 2019, *Pengembangan Permainan Edukatif*, Bengkulu: Rumah Cetak Vanda
- Semiawan Conny R, 2002, *Pendidikan Keluarga Dalam Era Global*, Jakarta : PT Prenhallindo
- Shochib Moh, 1998, *Pola Asuh Orang Tua Untuk Membantu Anak Mengembangkan Disiplin Diri*, Jakrta: Pt Rineka Cipta

- Sugiono, 2018, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*”, Bandung: ALFABETA
- Suyadi, 2014, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Syamsi Hasan. 2014, *Modern Islamic Parentin*, Solo: Aisar Publishing
- Uhls Yalda T, 2016, *Media Moms & Digital Dads Menjadi Orang Tua Bijak Di Era Digital*, Solo: PT Tiga Serangkai
- Wahyu Kris Aw & Sumardianta, 2018 “*Medidik Generasi Z&A*”, Jakarta: Pt Grasindo
- Wibowo Agus, 2012, *Pendidikan Karakter Usia Dini*.Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Wijanarko Jarot, Ester Setiawati, 2016, *Ayah Ibu Baik Parenting Era Digita*, Jakarta:Keluarga Indonesia Bahagia Bumi Bintaro Permai
- Zubaedi, 2005, *Pendidikan Berbasis Masyarakat*, Jogjakarta: Pustaka Pelajar

L

A

M

P

I

R

A

N

KISI-KISI DARI INDIKATOR

Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan Gage Pada Anak
Usia 3-6 Ttahun Di Desa Bukit Ulu Kecamatan Karang Jaya Kabupaten Musi
Rawas Utara.

No	Variabel	Indikator	Sub Indikator
1	Peran Orang Tua	Memberi kesempatan kepada anak	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi anak gadget
	Membiasakan perilaku baik	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi contoh yang baik • Menasehati anak 	<ul style="list-style-type: none"> • Apakah bapak/ibu memberi contoh yang baik dalam menggunakan gadget? • Apakah bapak/ibu memberi nasehat kepada anak saat menggunakan gadget?
	Mengelola lingkungan rumah dengan sedemikian rupa	<ul style="list-style-type: none"> • Menjadi orang tua yang kreatif • Membiarkan anak bermain di luar rumah • Permainan yang pas untuk anak kecuali gadget 	<ul style="list-style-type: none"> • Apakah bapak/ibu termasuk orang tua yang kreatif? • Apakah bapak/ibu membiarkan anak bermain di luar rumah untuk menghindari gadget? • Menurut bapak/ibu permainan apa saja yang seharusnya dilakukan anak usia 3-6 tahun kecuali gadget?
2	Kesehatan	<ul style="list-style-type: none"> • Mengganggu kesehatan terutama mata • Menghambat kemampuan bahasa anak • Perkembangan kognitif anak terhambat 	<ul style="list-style-type: none"> • Apakah setelah anak bermain gadget megalami gangguan kesehatan pada matanya? • Menurut bapak/ibu apakah anak yang sering menggunakan gadget dapat menghambat kemampuan bahasanya? • Menurut bapak/ibu apakah anak yang sering menggunakan gadget dapat menghambat perkembangan kognitif anak?

	Sosial	<ul style="list-style-type: none"> • Menghilangkan ketertarikan pada aktivitas bermain atau kegiatan lain • Dapat mempengaruhi perilaku anak • Penurunan dalam kemampuan bersosialisi 	<ul style="list-style-type: none"> • Menurut bapak/ibu apakah bermain gadget dapat menghilangkan ketertarikan anak pada aktivitas yang lain? • Menurut bapak/ibu apakah gadget dapat mempengaruhi perilaku anak? • Menurut bapak/ibu apakah gadget dapat mempengaruhi kemampuan sosial anak?
--	--------	--	---

PEDOMAN WAWANCARA

1. Apa alasan bapak/ ibu memberi anak gadget?
2. Siapa yang paling terlibat dalam mendampingi anak ketika bermain menggunakan gadget?
3. Apakah bapak/ibu membatasi jangka waktu anak bermain gadget?
4. Apakah bapak/ibu bersikap tegas dalam mengatasi penggunaan gadget?
5. Apakah bapak/ibu memberi contoh yang baik dalam menggunakan gadget?
6. Apakah bapak/ibu memberi nasehat kepada anak saat menggunakan gadget?
7. Apakah bapak/ibu termasuk orang tua yang kreatif?
8. Apakah bapak/ibu membiarkan anak bermain di luar rumah untuk menghindari gadget?
9. Menurut bapak/ibu permainan apa saja yang seharusnya dilakukan anak usia 3-6 tahun kecuali gadget?
10. Apakah setelah anak bermain gadget mengalami gangguan kesehatan pada matanya?
11. Menurut bapak/ibu apakah anak yang sering menggunakan gadget dapat menghambat kemampuan bahasanya?
12. Menurut bapak/ibu apakah anak yang sering menggunakan gadget dapat menghambat perkembangan kognitif anak?
13. Menurut bapak/ibu apakah bermain gadget dapat menghilangkan ketertarikan anak pada aktivitas yang lain?
14. Menurut bapak/ibu apakah gadget dapat mempengaruhi perilaku anak?
15. Menurut bapak/ibu apakah gadget dapat mempengaruhi kemampuan sosial anak?

PEDOMAN OBSERVASI

1. Mengamati peran orang tua dalam mengatasi dampak negatif penggunaan gadget pada anak.
2. Mengamati kondisi lingkungan keluarganya, dan lingkungan sosial-budaya masyarakat di desa Bukit Ulu Kecamatan Karang Jaya Kabupaten Musi Rawas Utara
3. Mengamati jumlah anak yang menggunakan gadget pada usia 3-6 tahun.
4. Mengamati keadaan ekonomi, dan latar belakang pendidikan orang tua di Desa Bukit Ulu Kecamatan Karang Jaya Kabupaen Musi Rawas Utara.

DOKUMENTASI



Foto 1. Wawancara Dengan Ibu Riza Hartati



Foto 2. Wawancara Dengan Ibu Risma



Foto 3. Wawancara Dengan Ibu Lisus Triani



Foto 4. Wawancara Dengan Ibu Santi



Foto 5. Wawancara Dengan Ibu Evi Setriani



Foto 6. Bapak Romial Sedang Mendampingi Anak Bermain Gadget