

**PERANAN ORANG TUA DALAM MENGONTROL  
PENGUNAAN *GADGET* DAN INTERNET PADA  
ANAK USIA DINI DI WILAYAH SAPEN  
KELURAHAN DEMANGAN YOGYAKARTA**



Oleh:  
**Nurhidayati**  
**NIM: 17204030001**

**TESIS**

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

Diajukan Kepada Program Magister (S2)  
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga  
Untuk  
Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh  
Gelar Magister Pendidikan (M. Pd.)  
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

**YOGYAKARTA**

**2019**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

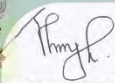
Nama : Nurhidayati, S.Pd.I.  
NIM : 17204030001  
Jenjang : Magister (S-2)  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Konsentrasi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

menyatakan bahwa tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 18 Juli 2019

Saya yang mengatakan,



  
Nurhidayati, S.Pd.I.  
NIM: 17204030001

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

### PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Nurhidayati, S.Pd.I.**

NIM : 17204030001

Jenjang : Magister (S-2)

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Konsentrasi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 18 Juli 2018

Saya yang mengatakan,



**Nurhidayati, S.Pd.I.**  
NIM: 17204030001

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

**SURAT PERNYATAAN BERJILBAB**

*Assalamu 'alaikum wr.wb*

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurhidayati, S.Pd.I.  
NIM : 17204030001  
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa saya tidak akan menuntut suatu lembaga atau institusi yang mengeluarkan ijazah berkenaan dengan pas foto yang ada di dalamnya.

*Wassalamu 'alaikum wr.wb.*

Yogyakarta, 18 Juli 2019

Yang Menyatakan

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA



*Nurhidayati*

Nurhidayati, S. Pd.I.  
NIM. 17204030001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Marsda Adisucipto, Telp. (0274) 589621, 512474 Fax, (0274) 586117  
tarbiyah.uin-suka.ac.id Yogyakarta 55261

PENGESAHAN

Nomor : B-227/Un.02/DT/PP.01.1/08/2019

Tesis Berjudul : PERANAN ORANG TUA DALAM MENGONTROL  
PENGUNAAN GADGET DAN INTERNET PADA ANAK  
USIA DINI DI WILAYAH SAPEN KELURAHAN  
DEMANGAN YOGYAKARTA

Nama : Nurhidayani

NIM : 17204030001

Program Studi : PIAUD

Konsentrasi : PIAUD

Tanggal Ujian : 30 Juli 2019

Telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)

Yogyakarta, 28 Agustus 2019

Dekan,



Dr. Ahmad Arifi, M.Ag.  
NIP. 196612111992031002

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

**PERSETUJUAN TIM PENGUJI  
UJIAN TESIS**

Tesis berjudul : PERANAN ORANG TUA DALAM MENGONTROL  
PENGUNAAN GADGET DAN INTERNET PADA  
ANAK USIA DINI DI WILAYAH SAPEN  
KELURAHAN DEMANGAN YOGYAKARTA

Nama : Nurhidayati  
NIM : 17204030001  
Prodi : PIAUD  
Kosentrasi : PIAUD

telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah  
Ketua/ Pembimbing : Dr. H. Radjasa, M.Si.

Penguji I : Dr. Sigit Purnama, M.Pd.

Penguji II : Dr. H. Abdul Munip, M.Ag.

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 30 Juli 2019  
Waktu : 10.00-11.00 WIB.  
Hasil/ Nilai : 91.67 (A-)  
IPK : 3,85  
Predikat : Memuaskan /Sangat Memuaskan/Dengan Pujian



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.,  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga  
Yogyakarta

Assalamua'alaikum Wr.Wb

Setelah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

**PERANAN ORANG TUA DALAM MENGONTROL  
PENGUNAAN *GADGET* DAN INTERNET PADA ANAK USIA DINI  
DI WILAYAH SAPEN KELURAHAN DEMANGAN YOGYAKARTA**

Yang ditulis oleh :

Nama : Nurhidayati, S.Pd. I.  
NIM : 17204030001  
Jenjang : Magister (S-2)  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Konsentrasi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Saya yang berpendapat bahwa tesis tersebut dapat diajukan kepada Program Magister Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.).

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 18 Juli 2019  
Pembimbing,

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA  
Dr. H. Radjasa, M. St.

## ABSTRAK

**Nurhidayati, 2019.** *Peranan Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gadget dan Internet Pada Anak Usia Dini Di Wilayah Sapen Kelurahan Demangan Yogyakarta.* Tesis. Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Program Magister Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan peran orangtua dalam mengontrol penggunaan *gadget* Anak Usia Dini di wilayah Sapen kelurahan Demangan Yogyakarta, mengungkapkan alasan atau motif orangtua memberikan *Gadget* dan Internet pada Anak Usia Dini di wilayah Sapen kelurahan Demangan Yogyakarta, dan mengetahui dampak yang dirasakan orangtua dari penggunaan *Gadget* dan Internet pada Anak Usia Dini di wilayah Sapen kelurahan Demangan Yogyakarta.

Penelitian ini merupakan penelitian yang bersifat kualitatif yang mengambil lokasi penelitian di wilayah Sapen kelurahan Demangan Yogyakarta, dengan sampling 6 orang anak usia dini dan 5 orang tua. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan data tersebut dianalisis dengan mereduksi data, menyajikan data, dan penarikan kesimpulan. Pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi.

Hasil dari penelitian ini adalah: pertama, peran orang tua dalam mengontrol penggunaan *gadget* dan internet pada anak usia dini di wilayah Sapen kelurahan Demangan Yogyakarta didapatkan adanya perbedaan antara orang tua, baik ayah, ibu, dan wali anak. Kemudian juga terdapat perbedaan antara ayah yang bekerja dari pagi hingga sore hari, dari pagi hingga malam hari, dan dari pagi hingga larut malam. Begitu juga peran ibu, terdapat perbedaan antara ibu yang bekerja sebagai ibu rumah tangga dengan ibu yang juga bekerja di luar rumah. Walaupun secara garis besar, dalam hal mengontrol penggunaan *gadget* dan internet ini



peran ibu/wali perempuan memang lebih dominan dibandingkan dengan ayah. Hal tersebut di karenakan ibu/wali perempuan memiliki waktu lebih banyak bersama anak dibandingkan dengan ayah. Kedua, motif orang tua di wilayah Sopen kelurahan Demangan Yogyakarta memberikan atau membiarkan anak usia dini menggunakan *gadget* dan internet ada 8 yaitu, sebagai sarana bermain dan hiburan anak, sebagai sarana berhitung anak, menyenangkan anak, menenangkan anak, membujuk anak agar mau menuruti keinginan orang tua, pengantar tidur anak, sebagai sarana belajar dan menambah pengetahuan anak, dan sebagai sarana untuk berkomunikasi antara orang tua dan anak. Ketiga, dampak yang dirasakan orang tua dari penggunaan *gadget* dan internet anak usia dini di wilayah Sopen kelurahan Demangan Yogyakarta ini ada 3 kategori, yaitu orang tua tidak merasakan dampak apa-apa, baik positif ataupun negatif akibat dari *gadget* dan internet, dampak negatif cenderung lebih dominan dibandingkan dampak positif, dan dampak positif lebih dominan dibandingkan dampak negatif.

***Kata Kunci: Peranan Orang tua, Motif, Dampak***



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## ***ABSTRACT***

Nurhidayati, 2019. *The Role of Parents in Controlling the use of gadgets and Internet in the Sapen area of Demangan Yogyakarta*. Thesis. Islamic Studies Program in Early Childhood Education. Master's Degree Of Tarbiyah and Teachership Faculty of UIN Sunan Kalijaga State Yogyakarta.

This study aims to describe the role of parents in controlling the use of gadgets on early childhood, the reasons or motives of parents to give gadgets and internet to early childhood and to find out the impact parents have on allowing their early childhood children to use of gadgets and internet in the Sapen area of Demangan Yogyakarta.

This study is qualitative research that took the location at Sapen area of Demangan, Yogyakarta. Sample of this study are 11 people; they are six childhoods and five parents of these early childhoods. Data collection techniques used were interviews and documentation. Data were analyzed by reducing, displaying and drawing conclusions. Verifying the validity of data in this study uses triangulation technique.

The results of this study are: first, there are differences of roles of parents in controlling the use of gadget and internet in early childhood in the Sapen area of Demangan, Yogyakarta. Then, there are differences among father, mother, and guardian of early childhood. Also, there are differences between fathers who work from morning until evening, from morning till night and from morning to late at night. Likewise the role of mothers, there are differences between mothers who work as housewives and mothers who also work outside the home. In general the role of mother/guardian of early childhood are more dominant than father in controlling the use of gadget and internet. It is because they have more time with children compare with fathers. Second, parents' motives in the Sapen area of Demangan village in Yogyakarta provide or allow early childhood to use gadgets and the internet there are 8, namely

as a means of playing and entertaining children, as a means of counting children, pleasing children, calming children, persuading children to obey their parents' wishes. child bedtime, as a means of learning and increasing children's knowledge, and as a means to communicate between parents and children. Third, the impact felt by parents from the use of gadgets and internet for early childhood in the Sapen area of Demangan Yogyakarta village has 3 categories, namely parents do not feel any impact, both positive and negative due to gadgets and the internet, negative impacts tend to be more dominant than positive impact, and positive impact is more dominant than the negative impact.

**Keywords: Role of Parents, Motives, Impacts.**



# PERSEMBAHAN

Tesis ini kupersembahkan untuk :

- Abah, mama dan kaka  
tercinta

- Almameter tercintaku

Program Magister

Pendidikan Islam Anak Usia Dini

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

## MOTTO

إني رأيت أنه لا يكتب إنسان كتابا في يومه إلا وقال في غده :

لو غير هذا لكن أحسن

ولو زيد كذا لكن يستحسن.

ولو قدم هذا لكن أفضل.

ولو ترك هذا لكن أجمل.

*Aku yakin bahwa tidaklah seseorang membuat karya tulis pada hari ini, melainkan keesokan harinya dia akan berkata:*

*Jika bagian ini dirubah, tentu lebih indah.*

*Jika bagian ini ditambah, tentu lebih jelas.*

*Jika yang ini didahulukan, niscaya lebih menawan.*

*Jika yang itu dihilangkan, niscaya lebih rupawan.*

**(Ali Muhammad Hasan Al-‘Imadi, di terj. oleh Mamat Zaenuddin)**

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Alhamdulillah*, segala puji bagi Allah atas segala rahmat dan nikmat-Nya yang telah dilimpahkan kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan penelitian ini. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita, Rasulullah SAW yang senantiasa kita harapkan syafa'atnya di *yaumul akhir* nanti.

Penulisan tesis ini merupakan salah satu bagian dari perjalanan belajar penulis. Suksesnya penelitian dan penulisan dalam tesis ini tentunya tidak terlepas dari pihak-pihak yang telah membantu dalam prosesnya baik moril maupun materil, baik yang terlibat secara langsung maupun secara tidak langsung. Untuk itu atas segala motivasi, dorongan, bimbingan, bantuan maupun doa dari semuanya, tak ada yang bisa penulis haturkan kecuali iringan doa *jazākumullāh ahsanal jaza'* semoga Allah SWT memberikan balasan yang lebih baik dan mencatatnya sebagai pemberat amal kebbaikannya di akhirat kelak. Aamiin.

Pada kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Drs. KH. Yudian Wahyudi, M.A, Ph.D selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

2. Bapak Dr. Ahmad Arifi, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Bapak Dr. Mahmud Arif, M.Ag. selaku Ketua Prodi Program Magister Pendidikan Islam FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Bapak Dr. H. Radjasa, M.Si. selaku pembimbing tesis yang telah mencurahkan waktu dan perhatiannya dalam mengarahkan penulis dengan penuh kesabaran dalam penulisan tesis ini. *Jazākumullah ahsanal jazā’*.
5. Kepada civitas akademik Program Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai tempat interaksi penulis selama menjalani studi di kampus.
6. Segenap Subag TU yang telah banyak membantu memudahkan urusan administrasi sampai penulisan tesis ini selesai.
7. Kepada Bapak Sunu Sari Husada, S.IP. beserta jajaran di kelurahan Demangan Yogyakarta, terima kasih sudah mengizinkan dan membantu penulis dalam mencari data dalam penelitian ini.
8. Kepada warga Sapen kelurahan Demangan Yogyakarta, ibu Ina Rosana, ibu Rini, dan khususnya orangtua anak usia dini yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu,

terima kasih telah mengizinkan dan membantu saya dalam melakukan penelitian dengan penuh keterbukaan dan kemudahan sehingga memperlancar jalannya penelitian ini. Semoga Allah senantiasa memberikan kekuatan, kesabaran dan kemudahan dalam segala urusannya.

9. Kepada ayahanda dan ibunda tercinta Bapak Akhmad Jaini dan Ibu Arnah yang senantiasa mendoakan, menasihati dan terus memberikan motivasi kepada penulis untuk tetap bersemangat, sabar, ikhlas dan terus berusaha sekuat tenaga dalam menggapai cita-cita dan menuntut ilmu.
10. Kakak tersayang Muhammad Ridha yang tidak henti-hentinya memberikan semangat, dukungan, motivasi dan do'a yang tiada henti-hentinya agar penulis dapat mengapai mimpi setinggi-tingginya.
11. Teman-teman seperjuangan PIAUD-S2 FITK UIN Sunan Kalijaga kelas A1, Mhd. Habibu Rahman, M. Azam Muttaqin, Rita Kencana, Mutia Rahayu, Aulia Rahma, Eca Gesang Mentari, Puti Lestari, Yuning Eka Rahmawati, Wahyu Purwasih, dan mbak Nia Kurniasari, yang solid dalam kebersamaan, selalu saling memotivasi. Semoga persahabatan, kekeluargaan dan *ukhuwwah* kita senantiasa tetap terjaga dengan baik meski waktu dan jarak akan memisahkan kita.



12. Sahabat-sahabat tercinta, Silvia Santi, Nor Latifah, Nor Annisa Rahmatillah, Hj. Rahimah, dan Muzdhalifah. Terima kasih atas kebersamaannya. Semoga silaturahmi tetap terjaga, berproses bersama kalian adalah kenangan yang sangat berharga.
13. Terima Kasih banyak kepada Sahabatku Muhammad Syafi'i yang telah banyak membantu penulis dalam berbagai hal.
14. Teman-teman sebanua yang tergabung dalam Banjar Squad Antasari, yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu. Terima kasih atas kebersamaannya. Semoga silaturahmi tetap terjaga, berproses bersama kalian adalah kenangan yang sangat berharga.
15. Kepada keluarga besar kos Oriza mbak Aka, Esa, Alma, Ayu, Mila, Nayla, Lutfi terima kasih banyak atas dukungan, semangat motivasi kepada penulis untuk dapat menyelesaikan Tesis ini.
16. Anak-anakku tersayang Muhammad Endut, Muhammad Alex, Husyi, Sonya, Muhammad Richard, Muhammad Vion, Muhammad Jodhi, Muhammad Roy, dan yang lainnya yang tidak bisa mama sebutkan satu persatu. Terima kasih telah menemani dan memberi warna dalam hidup mama.
17. Semua pihak yang telah ikut berjasa dalam penyusunan tesis ini, baik secara moril maupun materiil yang tidak

mungkin penulis sebutkan satu per satu. Tiada hal yang lebih indah untuk penulis sampaikan kecuali iringan doa semoga segala kebaikan yang telah dilakukan mendapat ridho dan balasan yang jauh lebih baik dari Allah SWT. *Āmīn.*

Pada akhirnya penulis berharap semoga tesis ini dapat memberikan kontribusi keilmuan kepada semua pihak. *Āmīn.*

Yogyakarta, 18 Juli 2019

Saya yang menyatakan,



Nurhidayati, S.Pd.I.  
NIM: 17204030001

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAM JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI</b> .....	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN BERJILBAB</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN DEKAN</b> .....	<b>v</b>
<b>PERSETUJUAN TIM PENGUJI</b> .....	<b>vi</b>
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING</b> .....	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>viii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>x</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>xii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>xiii</b>
<b>KATAPENGANTAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xxi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xxii</b>
<b>BAB I: PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	11
C. Tujuan Penelitian.....	11
D. Kegunaan Penelitian.....	12
E. Kajian Pustaka.....	13
F. Landasan Teori.....	18
G. Metode Penelitian.....	34
H. Sistematika Pembahasan.....	47
<b>BAB II: GAMBARAN UMUM KELURAHAN DEMANGAN YOGYAKARTA</b>	
A. Sejarah Kelurahan Demangan .....	49

B. Letak dan Kondisi Geografis Kelurahan Demangan.....	50
C. Kependudukan dan Kondisi Demografis Kelurahan Demangan. ....	51
1. Penduduk Berdasarkan Jenis Kelamin. ....	51
2. Penduduk Berdasarkan Tingkat Pendidikan .....	52
3. Penduduk Berdasarkan Tingkat Mata Pencaharian.....	53
D. Kondisi Sosial Budaya Kelurahan Demangan...	54
E. Keadaan Responden.....	57

**BAB III: PERANAN ORANGTUA DALAM MENGONTROL PENGGUNAAN GADGET DAN INTERNET ANAK USIA DINI**

A. Peranan Orangtua dalam mengontrol penggunaan <i>gadget</i> dan internet anak usia dini di wilayah Sopen kelurahan Demangan Yogyakarta.....	76
B. Alasan atau motif orangtua memberikan atau membiarkan anak menggunakan <i>gadget</i> dan internet.....	116
C. Dampak yang dirasakan orangtua dari penggunaan <i>gadget</i> dan internet pada anak usia dini.....	136

**BAB IV: PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	149
B. Saran-saran.....	151

<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>153</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>	<b>164</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>264</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Riwayat Pendidikan Dan Pekerjaan Orangtua/Wali Anak Usia Dini.....	37
Tabel 1.2 Anak Yang Sudah Bisa Menggunakan Gadget Dan Internet di Wilayah Sapan Kelurahan Demangan Yogyakarta.....	39
Tabel 2.1 Jumlah Penduduk Berdasarkan Jenis Kelamin ....	51
Tabel 2.2 Jumlah Penduduk Berdasarkan Tingkat Pendidikan.....	52
Tabel 2.3 Jumlah Penduduk Menurut Pekerjaan/Mata Pencaharian .....	53
Tabel 2.4 Akses Sarana dan Prasarana, Sarana Peribadatan, Prasarana Pendidikan, Kesehatan, dan umum .....	56



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Lembar Jadwal Wawancara dan Observasi di Lapangan.....	164
Lampiran 2	Lembar pengumpulan Data.....	167
Lampiran 3	Lampiran Wawancara dengan Orangtua / Wali anak usia dini di wilayah Sapen Kelurahan Demangan Yogyakarta .....	172
Lampiran 4	Dokumentasi foto Penelitian.....	259



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Dewasa ini, teknologi telah berkembang demikian pesatnya. Era digital mengambil peran yang luar biasa dalam kehidupan manusia saat ini. Salah satu contoh teknologi yang sangat populer adalah *gadget* atau *smartphone*. *Smartphone* (telepon pintar) adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan fungsi yang menyerupai komputer.<sup>1</sup>

Indonesia adalah “raksasa teknologi digital Asia yang sedang tertidur.” Jumlah penduduk Indonesia yang mencapai 250 juta jiwa adalah pasar yang besar. Adapun pengguna *smartphone* Indonesia juga bertumbuh dengan pesat. Sebagaimana data dari Lembaga riset digital marketing Emarketer memperkirakan pada 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia lebih dari 100 juta orang.<sup>2</sup>

Dengan semakin meningkatnya penggunaan *gadget* atau *smartphone* yang terkoneksi langsung ke internet serta semakin terjangkau biaya koneksi internet, maka

---

<sup>1</sup>Ponsel Cerdas, “Ponsel Cerdas”, dalam [https://id.m.wikipedia.org/wiki/Ponsel\\_cerdas](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Ponsel_cerdas). Diakses tanggal 09 Desember 2018.

<sup>2</sup>Indonesia Raksasa Teknologi Digital Asia, “Indonesia Raksasa Teknologi Digital Asia”, dalam <https://kominfo.go.id/content/detail/6095/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia/0/sorotanmedia>. Diakses tanggal 09 Desember 2018.

kebutuhan akan dunia tersebut terus meningkat dari waktu ke waktu.

Sebagaimana data pengguna internet di Indonesia pada tahun 2017 telah mencapai 143,26 juta jiwa atau setara dengan 54,68 persen dari total jumlah penduduk Indonesia.<sup>3</sup> Jumlah tersebut menunjukkan kenaikan dari survei pada tahun 2016 yang hanya sebesar 132,7 juta jiwa.<sup>4</sup> Jumlah ini tentunya akan semakin bertambah dengan maraknya *smartphone* dan biaya koneksi internet yang semakin terjangkau harganya. Walaupun masih ada beberapa wilayah yang akses internet masih sangat rendah, hal tersebut dikarenakan masih terpencil, sehingga biaya peralatan akses internet dianggap masih mahal.<sup>5</sup>

Mengutip dari detikNet, Indonesia termasuk dalam peringkat “lima besar” negara pengguna *gadget*, khususnya *smartphone*. Data yang diambil tahun 2014 itu menunjukkan

---

<sup>3</sup>Jumlah Pengguna Internet 2017 Meningkat, Kominfo Terus Lakukan Percepatan Pembangunan Broadband, dalam [https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/12640/siaran-pers-no-53hmkominfo022018-tentang-jumlah-pengguna-internet-2017-meningkatkominfo-terus-lakukan-percepatan-pembangunan-broadband/0/siaran\\_pers](https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/12640/siaran-pers-no-53hmkominfo022018-tentang-jumlah-pengguna-internet-2017-meningkatkominfo-terus-lakukan-percepatan-pembangunan-broadband/0/siaran_pers). Diakses tanggal 09 Desember 2018.

<sup>4</sup>Data Statistik Pengguna Internet Indonesia Tahun 2016, dalam <https://www.google.co.id/amp/isparmo.web.id/2016/11/21/data-statistik-pengguna-internet-indonesia-2016/amp/>. Diakses tanggal 09 Desember 2018.

<sup>5</sup>Jarudo Damanik, Survey Use Of Information And Communication Technology In The Household Work In Medan BBPPKI 2016, *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Vol. 5 No. 2, 2016, hlm. 106.



bahwa pengguna aktif *smartphone* adalah sekitar 47 juta, atau sekitar 14 persen dari seluruh penggunanya.<sup>6</sup>

Fakta menarik sebuah penelitian yang dilakukan di Surabaya pada anak usia 6-12 tahun menyebutkan bahwa responden yang paling banyak menggunakan Internet pertama berusia 8 tahun, yaitu sebanyak 27 persen, 7 tahun sebanyak 19 persen, 6 tahun sebanyak 20 persen dan yang menariknya adalah beberapa respondennya telah mengenal internet sejak mereka balita, yakni sejak usia 5 tahun sebesar 12 persen, 4 tahun sebanyak 4 persen dan 3 tahun sebanyak 1 persen.<sup>7</sup>

Adapun survei yang dilakukan oleh Indonesia Hottest Insight sebagaimana dikutip oleh liputan6, di tahun 2013 bahkan menunjukkan bahwa 40 persen anak di Indonesia sudah melek teknologi, atau disebut juga dengan *active internet user*.<sup>8</sup> Apabila dilihat dari segi usia, persentase pengguna *gadget* dan Internet yang termasuk kategori usia anak-anak dan remaja di Indonesia cukup tinggi, yaitu 98 persen dari anak-anak dan remaja yang disurvei, tahu tentang

---

<sup>6</sup>Indonesia Masuk 5 Besar Negara Pengguna Gadget *Smartphone*, dalam <https://m.detik.com/inet/consumer/d-2485920/indonesia-masuk-5-besar-negara-pengguna-smartphone/2/#photos>. Di akses tanggal 06 Desember 2018.

<sup>7</sup>Puspita Adiyani Candra, "Penggunaan Internet pada Anak-anak Sekolah Usia 6-12 Tahun di Surabaya, *Journal Health and Medicine*, (Universitas Airlangga Surabaya, 2013), hlm. 56.

<sup>8</sup>Anak Asuhan Gadget, dalam: <http://www.google.co.id/amp/s/m.liputan6.com/amp/2460330/anak-asuhan-gadget>. Diakses pada 07 Desember 2018.

Internet, dan 79,5 persen diantaranya adalah pengguna Internet.<sup>9</sup> Bahkan penggunaan *gadget* atau *handphone* pada anak usia dini dapat dengan mudah dijumpai di sekeliling kita, baik di lingkungan sekitar tempat tinggal, ataupun di fasilitas-fasilitas publik, seperti: *mall*, pasar, sekolah, bandara, stasiun, terminal, jalan raya, dan fasilitas lainnya.

Tingkat popularitas *gadget* di kalangan anak-anak tidak terlepas dari karakteristik *gadget* yang memang begitu menarik bagi anak-anak. *Gadget* menyajikan dimensi-dimensi gerak, suara, warna, dan lagu sekaligus dalam satu perangkat. Hal ini tentu saja tidak didapatkan anak-anak pada media lain, seperti buku, majalah, dan sebagainya. Selain itu, materi yang disajikan di dalam *gadget* sangat variatif. Anak dapat mengakses informasi sekaligus hiburan di dalam *gadget*-nya, sehingga membuat mereka betah menjalankan *gadget*-nya berjam-jam.

Begitu maraknya penggunaan *gadget* dan internet, telinga kita mungkin sudah tidak asing lagi mendengar beberapa kisah ekstrem terkait dengan *gadget* dan Internet saat ini. beberapa contoh kasus seperti ada orang yang putus asa menjual organ mereka sendiri untuk membeli *iPhone* atau

---

<sup>9</sup>Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja Dalam Menggunakan Internet, dalam : [https://kominfo.go.id/content/detail/3834/siaran-pers-no-17pihkominfo2014-tentang-ri-set-kominfo-dan-unicef-mengenai-perilaku-anak-dan-remaja-dalam-menggunakan-internet/0/siaran\\_pers](https://kominfo.go.id/content/detail/3834/siaran-pers-no-17pihkominfo2014-tentang-ri-set-kominfo-dan-unicef-mengenai-perilaku-anak-dan-remaja-dalam-menggunakan-internet/0/siaran_pers). Diakses pada 09 Desember 2018.

*iPad*<sup>10</sup> atau mungkin seseorang meninggal karena kecanduan video game<sup>11</sup> selama sehari-hari. Namun belum lama ini, seorang bocah menggegerkan publik karena mengiris jarinya sendiri akibat dilarang membuka *smartphone*.<sup>12</sup> Kasus lain yang juga diakibatkan oleh *gadget* adalah kasus yang terjadi di Bondowoso, Jawa Timur. Si anak membenturkan kepalanya sendiri ke tembok saat ingin bermain *gadget* namun dilarang oleh orang tuanya.<sup>13</sup> Kemudian kasus balita di Sleman Yogyakarta yang baru berusia tiga tahun terkena kanker darah akibat terlalu sering bermain *gadget*.<sup>14</sup> Hal ini menjadi menarik untuk diteliti mengingat lokasi kejadian masih dalam lingkup kabupaten dan kelurahan yang sama.

---

<sup>10</sup>Pemuda Jual Ginjal Demi iPad dan iPhone, dalam: <https://tekno.kompas.com/read/2012/04/09/07575660/pemuda.jual.ginjal.demi.ipad.dan.iphone>. Diakses pada 01 Desember 2018.

<sup>11</sup> 7 Kematian Tragis Gara-gara Kecanduan Game. Mirisnya, Kejadian Seperti Ini Makin Sering Terjadi, dalam: <https://www.google.co.id/amp/s/www.hipwee.com/feature/7-kematian-tragis-gara-gara-kecanduan-game-mirisnya-kejadian-seperti-ini-makin-sering-terjadi/amp/>. Diakses pada 01 Desember 2018.

<sup>12</sup>Bocah 11 Tahun Memotong Jarinya Karena Dilarang Main Gadget, dalam: <https://m.liputan6.com/health/read/2458317/bocah-11-tahun-memotong-jarinya-karena-dilarang-main-gadget#>. Diakses pada 03 Desember 2018.

<sup>13</sup> Dua Pelajar Ini Didiagnosa Kecanduan *Smartphone*, di Tangani Ahli Jiwa, dalam: <https://news.detik.com/berita-jawa-timur/d-3824306/2-pelajar-ini-didiagnosa-kecanduan-smartphone-ditangani-ahli-jiwa>, diakses pada 11 Desember 2018.

<sup>14</sup>Akibat Kecanduan Gadget, Balita Berusia 3 Tahun Terkena Kanker Darah, Tribun Manado.co.id, dalam: <http://manado.tribunnews.com/amp/2018/08/16/akibat-kecanduan-gadget-balita-berusia--tahun-terkena-kanker-darah?page=2>. Diakses pada 09 Desember 2018.

Kasus-kasus di atas hanya sebagian kecil contoh dampak negatif yang ditimbulkan akibat dari penggunaan *gadget* dan internet pada anak. Sebenarnya bisa saja lebih banyak lagi dampak yang ditimbulkan akibat dari penggunaan *gadget* dan internet yang berlebihan, bahkan mungkin saja di sekeliling kita.

Perkembangan teknologi ini tentu memiliki dampak terhadap kehidupan masyarakat, terutama bagi orang tua dalam mendidik anak-anaknya. Karena pada dasarnya, teknologi seperti pisau bermata dua, bisa bermanfaat bila dimanfaatkan dengan benar dan bisa pula berdampak negatif bila sebaliknya.<sup>15</sup>

Begitu dahsyatnya teknologi *gadget* yang terjadi saat ini justru menjadi tantangan tersendiri bagi orang tua dalam mengasuh dan mendidik anak-anaknya. Sebagaimana yang telah disebutkan di atas, bagaimanapun teknologi memiliki dua sisi mata pisau.

Hal senada juga disebutkan pada Mommiesdaily.com,<sup>16</sup> bahwa ada beberapa tantangan untuk orang tua zaman *now*, antara lain *gadget* atau internet, pergaulan, tata krama, pembentukan karakter, memberikan teladan, manajemen

---

<sup>15</sup>Ridwan Sanjaya dan Christine Wibhowo, *Menyiasati Tren Digital Pada Anak dan Remaja*, (Semarang: Elex Media Komputindo, 2011), hlm. 5-6.

<sup>16</sup>10 Tantangan Untuk Orang Tua Zaman Now, dalam: <https://www.google.co.id/amp/mommiesdaily.com/2017/11/21/8-tantangan-untuk-orangtua-zaman-now/amp/>. Diakses pada 07 Desember 2018.

waktu, kekerasan seksual pada anak, pendidikan dan lain sebagainya.

Bila orang tua memang mampu menyediakan *gadget* untuk anaknya, mengingat dampak positifnya sebenarnya juga tidak kalah penting dibandingkan dengan dampak negatif, maka orang tua perlu mengawasi dan mengendalikan penggunaan *gadget* pada anaknya, baik secara kuantitas maupun kualitas.

Secara kuantitas, orang tua perlu mengawasi waktu pemakaian *gadget*. Orang tua juga perlu menerapkan “*no gadget time*” atau tidak menggunakan *gadget* pada saat-saat tertentu, misalnya saat liburan atau waktu berkumpul dengan keluarga. Harapannya, anak tetap dapat berinteraksi dengan anggota keluarga lain dan tidak hanya terfokus pada *gadget*-nya.

Secara kualitas, orang tua perlu ikut memperhatikan kesesuaian isi program yang ada di dalam *gadget* dibandingkan dengan usia anaknya. Misalnya, untuk usia lima tahun ke bawah, sebaiknya anak memainkan aktivitas yang berupa pengenalan warna, bentuk dan suara di perangkat *gadget*-nya.

Dengan kata lain, orang tua tidak dapat mengasuh anak-anaknya secara pasif sekaligus berharap anak-anak tidak mendapatkan dampak negatif dari *gadget*. Orang tua juga perlu meleak teknologi seperti anak-anak mereka dan

turut mengikuti perkembangan teknologi yang semakin pesat. Mengingat perkembangan teknologi yang semakin hari semakin meningkat, mengakibatkan penggunaan *gadget* dan internet hampir tidak bisa dicegah, hanya saja perlu pengarahan, dan pengawasan dari orang tua. Apabila orang tua dapat mengarahkan dan mengontrol anak dalam penggunaan *gadget* maka tidak menutup kemungkinan *gadget* dan Internet mempunyai dampak yang positif bagi anak.

Berangkat dari permasalahan tersebut di atas dan fakta di lapangan yang penulis temukan bahwa anak-anak usia dini di wilayah Sapean kelurahan Demangan Yogyakarta, setiap hari selepas pulang sekolah pada siang atau sore hari anak-anak selalu berkumpul bermain bersama teman-teman sebayanya di wilayah tersebut. Selain bermain permainan manual, mereka juga sering kumpul untuk main *game* atau membuka *youtube* melalui *gadget* yang dimiliki temannya yang usianya lebih tua dan sudah bersekolah di Sekolah Dasar.

Sebelum penulis melakukan observasi pada pra penelitian, penulis memang sudah sering melihat anak-anak usia dini dan anak-anak usia dasar di lingkungan tersebut beraktivitas bermain bersama, terutama pada siang hingga sore hari selepas jam pulang sekolah apabila hari-hari aktif sekolah, dan pada pagi, siang hingga sore apabila pada hari

libur seperti sabtu, dan minggu. Hal tersebut bukanlah hal yang asing bagi penulis, dikarenakan jarak lokasi penelitian dengan tempat tinggal penulis bisa dibilang sangat dekat dengan anak-anak tersebut.

Kemudian, ketika penulis melakukan observasi pra penelitian, penulis juga menanyakan seputar tentang penggunaan *gadget* tersebut langsung kepada anak-anak yang lagi asyik bermain *gadget* bersama temannya, terlihat anak-anak begitu antusias menjawab dan bercerita kebiasaannya menggunakan *gadget* dan internet baik ketika bermain bersama temannya ataupun ketika di rumah.

Kumpulan anak-anak tersebut terdiri dari usia dini dan anak usia dasar. Menurut pengamatan penulis dan juga pengakuan langsung dari anak yang bersangkutan pada saat pra penelitian, anak yang bersangkutan mengaku memang sudah memiliki *gadget* sendiri dan juga kerap membawanya ketika sekolah.<sup>17</sup> Anak yang memiliki *gadget* sendiri tersebut berjumlah dua orang, dan keduanya adalah anak usia dasar.

Berdasarkan hal tersebut di atas maka penulis merasa sangat tertarik untuk meneliti bagaimana peran orang tua anak pengguna *gadget* dan internet, dan faktor-faktor apa saja yang melatarbelakangi pemberian *gadget* dan penggunaan internet pada anak dalam artian apa maksud dan tujuan

---

<sup>17</sup> Hasil wawancara dengan anak-anak usia dini dan usia dasar di wilayah Sapan kelurahan Demangan Yogyakarta pada saat Observasi pra penelitian 23 Februari 2019. Pukul 16.15 WIB.

diberikannya *gadget* pada anak, serta apa saja dampak yang dirasakan orang tua dari penggunaan *gadget* dan internet pada anak usia dini.

Adapun lokasi penelitian ini adalah di wilayah Sapen kelurahan Demangan Yogyakarta. Setelah melihat fakta di lapangan dan melakukan observasi dan wawancara pada pra penelitian, penulis menemukan bahwa anak usia dini di wilayah Sapen kelurahan Demangan Yogyakarta sudah melek *Gadget* dan Internet. Kemudian, selain itu peneliti juga mendapatkan data latar belakang pendidikan dan pekerjaan orang tua anak yang bervariasi antara satu dengan yang lainnya. Berdasarkan dari berbagai latar belakang pendidikan dan pekerjaan yang berbeda-beda tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut terkait peran orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini, dan apa saja yang melatarbelakangi diberikannya *gadget* tersebut kepada anak, serta apa dampak yang dirasakan orang tua dari penggunaan *gadget* dan Internet pada anak usia dini.

Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul ***“Peranan Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gadget dan Internet Pada Anak Usia Dini di Wilayah Sapen Kelurahan Demangan Yogyakarta”***.



## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang tersebut, maka dapat disusun menjadi 3 sub pertanyaan yaitu:

1. Bagaimana peran orang tua dalam mengontrol penggunaan *gadget* dan internet pada anak usia dini di wilayah Sopen kelurahan Demangan Yogyakarta?
2. Mengapa orang tua memberikan *Gadget* dan Internet pada anak usia dini di wilayah Sopen kelurahan Demangan Yogyakarta?
3. Apa dampak yang dirasakan orang tua dari penggunaan *gadget* dan internet pada anak usia dini di wilayah Sopen kelurahan Demangan Yogyakarta?

## C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendiskripsikan peran orang tua dalam mengontrol penggunaan *gadget* anak usia dini di wilayah Sopen kelurahan Demangan Yogyakarta.
2. Mengungkapkan alasan atau motif orang tua memberikan *gadget* dan internet pada anak usia dini di wilayah Sopen kelurahan Demangan Yogyakarta.

3. Mengetahui dampak yang dirasakan orang tua dari penggunaan *gadget* dan internet pada anak usia dini di wilayah Sapen kelurahan Demangan Yogyakarta.

#### **D. Kegunaan Penelitian**

Adapun kegunaan penelitian ini dapat dikategorikan menjadi dua jenis, yaitu kegunaan secara teoritis dan kegunaan secara praktis, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Kegunaan secara Teoritis

Menambah dan memperkaya khazanah keilmuan khususnya dalam kajian peranan orang tua pada penggunaan *Gadget* dan Internet Anak Usia Dini, sehingga dapat memberikan kontribusi kepada mereka yang berkepentingan dan bertanggung jawab terhadap pendidikan anak.

2. Kegunaan secara Praktis

- a. Bagi peneliti, dari penelitian pada anak usia dini pengguna *gadget* dan internet di wilayah Sapen Yogyakarta, ini menjadikan peneliti mempunyai gambaran tentang peranan orang tua dalam mengontrol penggunaan *Gadget* dan Internet pada Anak Usia Dini.
- b. Bagi orang tua, dari penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai masukan

untuk lebih bijak dalam memberikan *Gadget* dan Internet untuk Anak Usia Dini.

- c. Bagi pemerintah, dari penelitian ini pemerintah dapat memberikan perhatian melalui materi maupun immateri kepada masyarakat, yang berkaitan dengan peranan orang tua dalam mengontrol penggunaan *gadget* dan internet pada anak usia dini.

#### **E. Kajian Pustaka**

Dalam penelitian ini, penulis melakukan beberapa kajian yang berasal dari penelitian terdahulu agar mampu mengambil peran dalam penelitian. Berdasarkan fokus kajian yang penulis lakukan, ada beberapa hasil penelitian lain yang berkaitan, antara lain:

*Pertama*, penelitian dari Syuhyun Lee dkk, dengan judul "*Effects Of Parental Psychological Control On Child's School Life: Mobile Phone Dependency As Mediator*". Penelitian ini meneliti tentang struktur kausal antara kontrol psikologis orang tua, tingkat ketergantungan ponsel/*handphone*, pembelajaran mandiri dan penyesuaian sekolah, yang mencerminkan konteks sosial budaya modern Korea Selatan. Penelitian ini berusaha untuk meneliti efek dari praktik pengasuhan orang tua Korea pada umumnya. Praktik pengasuhan orang tua Korea adalah ditandai dengan melakukan kontrol psikologis yang kuat pada anak terhadap

tingkat ketergantungan ponsel/*handphone*, serta variabel kehidupan sekolah dan semua yang erat kaitannya dengan presatasi akademik anak.

Hasil dari penelitian ini adalah terdapat adanya hubungan yang signifikan yang sifatnya negatif antara kontrol psikologis pada anak terhadap ketergantungan ponsel/*handphone*, pembelajaran mandiri dan penyesuaian sekolah. Kontrol psikologis yang tinggi secara konsisten memberikan efek negatif pada hasil perkembangan anak yaitu meningkatkan ketergantungan ponsel/*handphone*, menurunkannya pembelajaran mandiri dan rendahnya penyesuain sekolah.<sup>18</sup>

Penelitian di atas dengan penelitian yang ingin penulis teliti adalah sama-sama membahas tentang ponsel/*gadget* namun perbedaannya adalah terletak pada variabel lainnya, di sini selain ingin meneliti tentang peranan orang tua, penulis juga ingin meneliti tentang alasan mengapa orang tua memberikan atau membiarkan anak usia dini menggunakan *gadget* dan internet, serta apa dampak yang dirasakan orang tua dari penggunaan *gadget* dan internet pada anak usia dini tersebut. Selain itu metode dan jenis penelitiannya pun berbeda, pada penelitian di atas menggunakan metode

---

<sup>18</sup> Suhyun Lee, Kangyi Lee, dkk, "Effects Of Parental Psychological Control On Child's School Life: Mobile Phone Dependency As Mediator", *Journal Child Family Study*, dalam: <http://link.springer.com/article/10.1007%2Fs10826-015-0251-2>. diakses pada 25 maret 2019.

kuantitatif dengan jenis penelitian *survey*, sedangkan pada penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif.

*Kedua*, penelitian dari Tesa Alia, dan Irwansyah, dengan judul “ Pendampingan Orang tua Pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital”. Penelitian ini meneliti tentang bagaimana peran orang tua dalam mendampingi anaknya menggunakan teknologi digital. Hal tersebut dilakukan agar orang tua dapat mengawasi dan mengarahkan konten-konten positif bagi anak untuk menggunakan kemajuan teknologi digital secara tepat.<sup>19</sup>

Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan adalah sama-sama membahas seputar teknologi digital dan kaitannya dengan anak usia dini. Namun perbedaannya terletak pada teknologi digital yang penulis akan teliti lebih di fokuskan pada *gadget* saja, kemudian selain itu, penulis juga akan meneliti alasan atau motif orang tua memberikan *gadget* kepada anak usia dini dan juga dampak yang dirasakan orang tua dari penggunaan *gadget* anak usia dini tersebut.

*Ketiga*, penelitian dari Zulin Nurchayati dengan judul “Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Di Bawah Umur

---

<sup>19</sup> Tesa Alia, dan Irwansyah, “ Pendampingan Orangtua Pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital”, *A Journal Of Language, Literature, Culture, and Education Polyglot*, Vol. 14 No. 1 Januari 2018.

Terhadap Komunikasi Keluarga Dalam Pembentukan Karakter”. Penelitian ini membahas tentang penggunaan *gadget* pada anak di bawah umur, mengetahui dampak dari penggunaan *gadget* pada anak di bawah umur, mengetahui Komunikasi keluarga dalam rangka pembentukan karakter anak. Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif Kualitatif, dengan sampel 30 siswa.<sup>20</sup>

*Keempat*, Penelitian Maulita Indriyani, dkk dengan judul "Persepsi Orang tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini". Penelitian ini meneliti tentang Persepsi orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Adapun penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif, dengan analisis data yakni deskriptif persentase. Pengambilan data menggunakan kuesioner yang diberikan kepada 137 orang tua yang memiliki anak usia dini dengan reliabilitas sebesar 0.912. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *gadget* pada anak lebih banyak memberikan dampak negatif dari pada dampak positif. Orang tua sudah mengenalkan *gadget* saat anak berusia 2-4 tahun. Penggunaan *gadget* paling sering pada saat anak berusia 2-4 tahun. Sebanyak 68.6% anak paling sering menonton film kartun dan 47.4% anak bermain *games*. Semua orang tua

---

<sup>20</sup> Zulin Nurchayati dengan judul "Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Di Bawah Umur Terhadap Komunikasi Keluarga Dalam Pembentukan Karakter, *Jurnal Sosial* Volume 17 Nomor 2 september 2016.

memberikan batasan kepada anak pada saat anak menggunakan *gadget*. Akan tetapi, pada kenyataannya anak dapat bermain *gadget* lebih dari 1 jam.

Persamaan penelitian tersebut di atas dengan penelitian penulis adalah sama-sama meneliti tentang *gadget* dan kaitannya dengan anak usia dini. Sedangkan perbedaannya adalah jika penelitian tersebut di atas tujuannya ingin mengetahui persepsi dari orang tua anak usia dini, maka penelitian yang akan penulis teliti ingin mengetahui bagaimana peranan orangtua dalam mengontrol penggunaan *gadget*, motif apa saja yang melatar belakangi pemberian *gadget* dan internet pada anak, serta apa dampak yang dirasakan oleh orang tua dari penggunaan *gadget* dan internet pada anak usia dini.

*Kelima*, Penelitian Desni Yuniarni, dengan judul “Peran Guru Paud Dalam Meminimalisir Dampak *Gadget* Pada Perkembangan Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional”. Penelitian ini meneliti tentang peranan guru dalam meminimalisir dampak negatif dari *gadget*. Penggunaan *gadget* yang sifatnya personal dan individual berdampak negatif bagi perkembangan anak usia dini. Oleh karena itu penelitian tersebut di atas bertujuan untuk meminimalisir dampak negatif tersebut melalui permainan

tradisional. Adapun metode penelitian yang digunakan berupa studi kepustakaan ( *library research*).<sup>21</sup>

Persamaan penelitian tersebut di atas dengan penelitian yang penulis lakukan adalah terletak pada peranan orang tua dan kaitannya dengan *gadget* serta anak usia dini. Adapun perbedaannya adalah jika penelitian di atas yang berperan adalah guru maka penelitian yang akan penulis lakukan yang berperan adalah orang tua dalam hal ini ayah, ibu, atau wali anak. Kemudian perbedaan lainnya adalah dari segi metode penelitian yang digunakan.

## **F. Landasan Teori**

### **1. Definisi Anak Usia Dini**

Anak usia dini menurut pendapat para ahli memiliki pengertian yang beragam. Hasan Alwi, dkk dalam kamus besar bahasa Indonesia mengungkapkan bahwa anak adalah manusia yang masih kecil, yaitu yang baru berumur enam tahun.<sup>22</sup> Pada usia dini atau yang sering disebut sebagai masa keemasan adalah masa yang paling menentukan masa depan seorang anak.<sup>23</sup> Bahkan Safrudin Aziz menyebutkan bahwa pengertian anak usia dini dapat dibedakan ke dalam tiga

---

<sup>21</sup> Desni Yuniarni, Peran Guru Paud Dalam Meminimalisir Dampak *Gadget* Pada Perkembangan Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional, *Jurnal Yaa Bunayya, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3 (1) Mei 2019.

<sup>22</sup> Hasan Alwi, dkk, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), hlm. 41

<sup>23</sup> Sulastri, *Pentingnya Pendidikan Pada Anak di Usia Dini di Indonesia*, (Garut: Tp, 2014), hlm. 3



dimensi usia kronologis, sudut pandang filosofis ataupun berdasarkan pada karakteristik perkembangan anak.<sup>24</sup>

Pengertian anak berdasar dimensi usia kronologis sebagaimana dikemukakan *National Association for The Education for Young Children* (NAEYC) bahwa anak usia dini adalah yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, yang tercakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga, pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri, TK dan SD.<sup>25</sup>

Pendidikan Anak Usia Dini adalah awal fondasi dalam pertumbuhan dan perkembangan anak-anak. Pendidikan anak usia dini telah dimulai sejak anak dalam kandungan dari 0 hingga 8 tahun.<sup>26</sup> Senada dengan pernyataan di atas Sholehuddin juga menegaskan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 tahun.<sup>27</sup> Kemudian dalam pernyataan yang cukup berbeda dibandingkan dengan definisi di atas, Hurlock mengemukakan bahwa kategori anak usia dini atau masa

---

<sup>24</sup> Safrudin Aziz, *Strategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini: Panduan Bagi Guru, Orangtua, Konselor, dan Praktisi Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Kalimedia, 2017), hlm. 1.

<sup>25</sup>Naeyc, dalam <https://www.naeyc.org/search/Early%20childhood%20is> diakses pada: 01 April 2019.

<sup>26</sup> Diana, Art Activity and Personal Intelligence: Its Influence to Children Adaptation Skill, *Asia Pasific Journal Of Multidisiplinary Research*, Vol. 3, No 4, November 2015, hlm. 133.

<sup>27</sup> Solehuddin, *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*, (Bandung: IKIP Bandung, 1997), hlm. 24.

kanak-kanak awal adalah usia prasekolah yang tercakup dalam kelompok antara usia 2 hingga usia 6 tahun.<sup>28</sup>

Sementara Bronson dalam Soegeng Santoso membagi rentang masa anak usia dini terdiri atas enam tahap perkembangan, diantaranya yaitu: pertama, *young infants* (dari lahir hingga usia 6 bulan). Kedua, *older infants* (usia 7 hingga 12 bulan). Ketiga, *young toddlers* (usia 1 tahun). Keempat, *older toddlers* (usia 2 tahun). Kelima, prasekolah dan kindergarten (usia 3 hingga 5 tahun), dan keenam, anak sekolah dasar kelas rendah atau *primary school* (usia 6 hingga 8 tahun).<sup>29</sup>

## 2. Definisi Gadget

Pengertian *Gadget* menurut Merriam Webster yaitu “*An often small mechanical or electronic device with practical use but often thought of as a novelty*”. Yang artinya dalam bahasa Indonesia adalah sebuah perangkat mekanik atau perangkat elektronik dengan penggunaan praktis tetapi sering diketahui sebagai hal baru.<sup>30</sup>

*Gadget* adalah alat komunikasi modern yang memiliki berbagai fungsi canggih. Alat ini juga didefinisikan sebagai alat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus

---

<sup>28</sup> Elizabet B. Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid I*, (Jakarta: Erlangga, 1999), hlm. 261.

<sup>29</sup> Soegeng Santoso, *Dasar-dasar Pendidikan TK*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), hlm. 1.5-1.6.

<sup>30</sup> Merriam-Webster, Appl Copyright 2016-2017 Stanfy Corp, Version 2.0.

dengan unit kerja yang tinggi. Hal yang membedakan antara *gadget* dengan teknologi yang lainnya adalah unsur kekinian. Artinya, *gadget* selalu muncul dengan aplikasi-aplikasi terbaru yang mengikuti perkembangan zaman. Inilah yang menjadi faktor menarik dari *gadget*, di samping fungsinya sebagai alat untuk berkomunikasi.<sup>31</sup>

*Gadget* adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Berdasarkan dalam kamus bahasa indonesia *gadget* disebut ”sebagai peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis”.<sup>32</sup> Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur kebaruan, artinya dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.

Gawai (dalam bahasa inggris *gadget*) adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya.<sup>33</sup> *Handphone* merupakan salah satu dari sekian banyak *gadget* atau alat komunikasi yang berkembang sangat

---

<sup>31</sup><http://bloganakmanis.blogspot.co.id/2013/05/pengertian-dan-manfaat-gadget.html>. Diakses pada 02 Desember 2018.

<sup>32</sup> Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2011), hlm. 132.

<sup>33</sup> Wikipedia, Gawai, dalam: <https://id.m.wikipedia.org/wiki/gawai>. Di akses pada 26 Maret 2019.

pesat di Indonesia. Industri *handphone* terus menerus membuat inovasi-inovasi baru dengan mengintegrasikan teknologi-teknologi pendukung pada *handphone*.<sup>34</sup>

Gawai atau *Gadget* memiliki bentuk yang beragam. Menurut Osland dalam Effendi, mengemukakan bahwa "...*gadget* sendiri dapat berupa komputer atau laptop, tablet PC dan juga telepon seluler atau *smartphone*".<sup>35</sup>

### 3. Definisi Orang tua

Orang tua adalah ayah dan/atau ibu seorang anak, baik melalui hubungan biologis maupun sosial. Umumnya, orang tua memiliki peranan yang sangat penting dalam membesarkan anak, dan panggilan ibu/ayah dapat diberikan untuk perempuan/pria yang bukan orang tua kandung (biologis) dari seseorang yang mengisi peranan ini.<sup>36</sup> Adapun Orang tua menurut I.P. Simanjuntak adalah terdiri dari ayah dan ibu dari anak-anaknya.<sup>37</sup>

Orang tua adalah sosok teladan yang akan diidentifikasi dan diinternalisasi menjadi peran dan sikap oleh anak-anaknya. Maka oleh karena itu salah satu tugas utama

---

<sup>34</sup> Bin Ony Mayampoh, "*Perilaku masyarakat pengguna Handphone di Melonguane Kabupaten Kepulauan Talaud*", (Universitas Melonguane: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, 2012).

<sup>35</sup> Effendy, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 2.

<sup>36</sup>Orang tua, dalam [https://id.m.wikipedia.org/wiki/Orang\\_tua#/search](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Orang_tua#/search). Diakses pada 10 Agustus 2019.

<sup>37</sup> I.L. Pasaribu, B. Simanjuntak, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Jaya Baru, 1983), hlm. 7.

orang tua adalah mendidik anak-anaknya atau keturunannya. Dengan kata lain dalam relasi antara anak dan orang tua tersebut secara kodrati tercakup sebuah unsur pendidikan pengembangan kepribadian anak dan mendewasakannya. Berdasarkan hal tersebut maka orang tua merupakan pendidik pertama dan utama bagi anak-anaknya atau keturunannya.<sup>38</sup>

Menurut Gunarsa, definisi orang tua adalah dua orang individu yang mempunyai latarbelakang yang berbeda namun memasuki sebuah kehidupan bersama-sama dengan membawa pandangan, pendapat, serta kebiasaan-kebiasaan sehari-hari.<sup>39</sup> Kemudian menurut Thamrin Nasution orang tua adalah setiap orang yang terlibat dan bertanggung jawab dalam sebuah keluarga atau rumah tangga dalam kehidupan sehari-hari lazim disebut dengan orang tua atau bapak dan ibu.<sup>40</sup>

Keluarga dalam hal ini orang tua adalah suatu komponen keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu, yang secara sadar mendidik anak-anaknya untuk mencapai kedewasaan.<sup>41</sup> Keluarga merupakan unit sosial terkecil yang memiliki peran penting dan menjadi dasar bagi

---

<sup>38</sup> Kartini Kartono, *Tinjauan Holistik Mengenai Tujuan Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Pradnya Paramita, 1997), hlm. 59-60).

<sup>39</sup> S. D. Gunarsa, *Psikologi untuk Keluarga*, (Jakarta: PT. BPK Gunung Mulia, 1976), hlm. 20.

<sup>40</sup> Thamrin Nasution, *Peranan Orang Tua dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Anak*, (Yogyakarta: Gunung Mulia, 1989), hlm. 1.

<sup>41</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *"Pola Komunikasi Orang Tua dan Anak dalam Keluarga"*, (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2004), hlm. 2-3.

perkembangan psikologi anak dalam konteks sosial yang cakupannya lebih luas.<sup>42</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut maka penulis menyimpulkan bahwa yang dimaksud dengan orang tua adalah setiap orang yang bertanggung jawab dalam sebuah keluarga atau rumah tangga, baik ayah, ibu ataupun wali anak. Maka, dengan merujuk pada definisi tersebut di atas, dalam penelitian ini penulis tidak membatasi penggunaan kata orang tua hanya sebatas ayah dan ibu, melainkan juga wali si anak.

#### 4. Peran Orang tua di era Digital

Era digital merupakan suatu istilah yang digunakan seiring kemunculan digital, jaringan internet, atau lebih khusus lagi teknologi informasi. Era digital ditandai dengan adanya teknologi, dimana terjadinya suatu peningkatan pada kecepatan dan arus pergantian pengetahuan dalam ekonomi dan kehidupan masyarakat.

Orang tua yang merupakan bagian dari masyarakat informasi tidak dapat mengelak bahwa anak-anak di era digital tak pernah bisa dipisahkan dari benda-benda yang berhubungan dengan teknologi. Teknologi baru adalah salah satu indikator yang paling terlihat dari munculnya zaman baru, dan juga untuk menandai kedatangan masyarakat

---

<sup>42</sup> Desmita, "*Psikologi Perkembangan Peserta Didik*", (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 219.

informasi. Revolusi teknologi informasi menyebabkan tersebarnya teknologi komunikasi dan hal tersebutlah yang dapat menginspirasi terciptanya sebuah masyarakat baru.<sup>43</sup>

Hadirnya teknologi digital dalam bentuk *gadget* membuat anak-anak, bahkan balita akrab dengan media tersebut. Tak dapat dipungkiri bahwa era digital memudahkan siapa saja mengakses informasi secara mudah, kapan saja dan di mana saja. Hal ini berlaku bagi siapa saja, termasuk juga anak-anak usia dini.

Anak-anak era generasi digital menjadi sangat cepat beradaptasi terhadap perkembangan teknologi informasi yang ada. Oleh karena itu maka orang tua *zaman now* memiliki tantangan dalam membesarkan dan mengasuh anak-anaknya. Karakter tidak bisa diajarkan dengan pendekatan teori untuk anak-anak, melainkan harus diajarkan dengan perilaku dan contoh perbuatan yang nyata. Bagaimana mungkin orang tua mengajarkan anak untuk tidak kecanduan *gadget* jika orang tua sendiri malah lebih sering memperhatikan *gadgetnya* daripada menghabiskan *quality time* bersama keluarga. Bagaimanapun peran orang tua dan keluarga sangatlah penting dalam mendampingi dan mengarahkan anak, terutama dalam hal penggunaan *gadget* ini.

---

<sup>43</sup> Webster F, *Theories of Information Society*, (London , UK: Routledge, 2006), pada <https://doi.org/10.4324/9780203962824> . Diakses pada 25 februari 2019.

Keluarga dianggap mempunyai peran yang sangat penting dalam pembentukan sikap dan tingkah pekerti anak, maka oleh karena itu sebagaimana mengutip pendapat Oqburn dalam Abu Ahmadi, beliau membagi fungsi keluarga ke dalam beberapa fungsi diantaranya adalah fungsi kasih sayang, fungsi ekonomi, fungsi pendidikan, fungsi perlindungan/penjagaan, fungsi rekreasi, fungsi status keluarga, dan fungsi agama.<sup>44</sup>

Berdasarkan pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa peran orang tua adalah hak dan kewajiban ayah dan ibu yang harus dilakukan sesuai dengan fungsi dan kedudukannya masing-masing dalam mendidik anak-anaknya.

Peran serta orang tua dalam proses pendidikan pada anak dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk aktivitas yang dilakukan orang tua, baik di rumah ataupun di sekolah, sehingga akan memberikan keuntungan baik bagi orang tua, anak maupun lembaga sekolah.<sup>45</sup> Peran serta orang tua dalam pendidikan juga sangat diperlukan pada setiap jenjang pendidikan terlebih lagi pada lembaga PAUD, di mana anak

---

<sup>44</sup> Abu Ahmadi, *"Sosiologi Pendidikan"*, (Surabaya: PT. Bina Ilmu, 1982), hlm. 103.

<sup>45</sup> Morrison, G. S, *Education and Development of Infants, Todlers and Preschoolers*, (USA: Scott, Foresman and Compan, 1988), hlm. 49.



baru memulai pembentukan karakter melalui pengembangan sikap, moral, agama, sosial, dan emosional.<sup>46</sup>

Orang tua yang turut terlibat dalam pengasuhan anaknya yang bersekolah TK akan mempererat hubungan dengan anak, mendapatkan tambahan pengetahuan dari TK ketika mengikuti kegiatan rutin, dan dapat menerapkan ilmu pengetahuan baru yang dimiliki pada anak.<sup>47</sup>

Di Indonesia, seorang ayah dianggap sebagai kepala keluarga yang diharapkan mempunyai sifat-sifat kepemimpinan yang mantap dan sebagai seorang pemimpin rumah tangga maka seorang ayah harus mengerti dan memahami kepentingan-kepentingan dari keluarga yang dipimpinnya.<sup>48</sup>

Peran seorang ayah sebagai pemimpin tentu tidak lepas dari peran ibu/istri di dalamnya. Peranan seorang ibu pada masa anak-anak mempunyai peran yang lebih besar dibandingkan dengan peran seorang ayah, ibu harus mengambil keputusan-keputusan yang cepat (dan tepat) yang diperlukan dalam masa periode tersebut.<sup>49</sup> Secara formal

---

<sup>46</sup> Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005), hlm. 92.

<sup>47</sup> Retnaningtyas, M. S. Keterlibatan Orangtua Dalam Pendidikan Anak di TK Anak Ceria, *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*, Volume 4, No. 1, April. (Surabaya: Univ. Airlangga, 2015), hlm. 9-17.

<sup>48</sup> Soerjono Soekanto, “*Sosiologi Keluarga*” (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hlm. 115.

<sup>49</sup> Soerjono Soekanto, “*Sosiologi Keluarga*” (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hlm. 116.

tugas mengasuh anak memang menjadi tanggung jawab seorang ibu, namun pada dasarnya Islam mengajarkan bahwa mengasuh anak merupakan tugas bersama antara ayah dan ibu.<sup>50</sup>

Mengacu pada hal tersebut di atas, maka agar peran-peran tersebut bisa terlaksana secara maksimal diperlukan keseimbangan peran antara ayah dan ibu di dalamnya. Baik ayah ataupun ibu dituntut mendidik anak dengan sebaik-baiknya, namun dalam mengasuh ataupun mendidik anak, orang tua seharusnya tidak seharusnya memaksakan kehendak mereka saja karena harus disesuaikan dengan perkembangan zaman *now*

Peran ayah dan ibu merupakan satu kesatuan dalam sebuah keluarga. Menurut Covey terdapat 4 prinsip peran keluarga, antara lain sebagai berikut:

1. Sebagai *Modelling*

Maksudnya adalah orang tua sebagai teladan bagi anak-anaknya, baik dalam menjalankan nilai-nilai spiritual atau norma yang berlaku di masyarakat. Orang tua mempunyai pengaruh yang sangat kuat pada anak, karena tingkah laku serta cara berpikir anak sedikit banyaknya dibentuk oleh tingkah laku dan cara berpikir orang tuanya, baik positif maupun negatif.

---

<sup>50</sup> Fuaduddin, "Pengasuhan Anak Alam Keluarga Islam", (Jakarta: Lembaga Kajian Agama dan Gender, 1999), hlm. 38.

## 2. Sebagai *Mentoring*

Maksudnya adalah orang tua berperan sebagai mentor pertama bagi anak. Orang tua adalah orang pertama yang menjalin hubungan, memberikan kasih sayang terhadap anak, baik secara positif maupun negatif. Orang tua juga memberikan perlindungan sehingga mendorong anak untuk bersikap terbuka dan mau menerima pengajaran. Kemudian selain itu orang tua juga mempunyai peran dalam hal menjadi sumber pertama dalam perkembangan perasaan anak, yaitu rasa aman atau tidak aman, dan rasa dicintai ataupun dibenci.

## 3. Sebagai *Organizing*

Maksudnya orang tua berperan sebagai *organizing* atau yang mengatur, mengontrol, merencanakan, bekerja sama dalam menyelesaikan setiap permasalahan yang terjadi atau hal-hal penting dalam keluarga serta semua kebutuhan keluarga.

## 4. Sebagai *Teaching*

Maksudnya adalah orang tua berperan sebagai guru yang mempunyai tanggung jawab untuk mendorong, mengawasi, membimbing, dan mengajarkan prinsip-prinsip kehidupan kepada anak. Peran orang tua sebagai *teaching* adalah menciptakan *conscious competence* pada diri anak, yaitu mereka mengalami

tentang apa yang mereka kerjakan, dan alasan mengapa mereka mengerjakan hal tersebut.<sup>51</sup>

Peran (*role*) merupakan aspek dinamis kedudukan (aspek). Apabila seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan kedudukan, dia menjalankan suatu peranan.<sup>52</sup> Peranan merupakan kedudukan yang sangat dinamis dalam aspek kehidupan. Seseorang telah melakukan hak dan kewajibannya. Peranan lebih banyak menunjukkan pada fungsi, seperti fungsi penyesuaian diri, dan sebagai suatu proses. Jadi seseorang menduduki suatu posisi dalam masyarakat serta menjalankan suatu peranan. Adapun terkait dengan peranan, mencakup tiga hal, yaitu sebagai berikut:

1. Peranan meliputi norma-norma yang dihubungkan dengan posisi seseorang dalam suatu masyarakat.
2. Peranan merupakan suatu konsep mengenai apa yang dapat dilakukan oleh individu dalam masyarakat sebagai organisasi.
3. Peranan juga dapat dikatakan sebagai sebuah perilaku individu yang penting bagi struktur sosial masyarakat.<sup>53</sup>

---

<sup>51</sup> Stephen R. Covey, *The 7 Habits Of Highly Effective People*, (New York: Free Ptness, 1989), hlm.

<sup>52</sup> Soerjono Soekanto, "*Sosiologi Suatu Pengantar*", (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012), hlm. 212.

<sup>53</sup> Levinson dalam Soekanto, "*Role Personality And Structure*", dalam Lewis A. Coser dan Bernard Rosenberg, "*Sociological Theory A Book Of Readings*", (New York: The MacMillan Company, 1964), hlm. 204 dan seterusnya.

#### 4. Dampak Penggunaan *Gadget* dan Internet pada Anak Usia Dini

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yang dimaksud dengan dampak adalah pengaruh kuat yang mendatangkan akibat (baik positif maupun negatif).<sup>54</sup> Adapun pengertian pengaruh sendiri adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.<sup>55</sup>

Di era modern ini sebagian besar anak bahkan seumuran balita sudah pandai menggunakan *gadget*. Adanya fitur-fitur game dan video membuat anak-anak menjadi senang bermain *gadget*. Sebagian besar orang tua menganggap hal ini wajar, bahkan malah memberikan *gadget* untuk dimainkan anaknya agar tidak rewel dan susah di atur.

Peminat *gadget* di Indonesia bertumbuh sangat pesat ditandai dengan berita yang dikemukakan media bahwa Indonesia termasuk dalam 10 negara pengguna *gadget* di dunia. Seiring berkembangnya zaman, hampir setiap anak-anak saat ini sudah menggunakan *gadget*, namun sebaiknya anak yang menggunakan *gadget* dan mengakses Internet harus mendapatkan pengawasan dari orang tua.

---

<sup>54</sup> Departemen Pendidikan Indonesia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008), hlm. 1045.

<sup>55</sup> Departemen Pendidikan Indonesia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008), hlm. 1045.

Menurut asosiasi dokter anak Amerika dan Canada, anak usia 0-2 tahun tidak boleh terpapar *gadget*, anak usia 3-5 tahun dibatasi 1 jam perhari, dan 2 jam perhari untuk anak berusia 6-18 tahun.<sup>56</sup> Tapi faktanya di Indonesia banyak anak-anak yang menggunakan *gadget* lebih banyak dari jumlah yang direkomendasikan.

Senada dengan pernyataan di atas Dokter anak asal Amerika Serikat, Cris Rowan dalam tulisannya di Huffington Post sebagaimana dikutip oleh Sumarni mengatakan bahwa perlunya di adakan sebuah larangan terkait penggunaan *gadget* pada anak usia dibawah 12 tahun.<sup>57</sup>

Pemakaian *gadget* yang terlalu lama berdampak bagi kesehatan anak, dikarenakan penggunaan *gadget* terlalu lama dan berlebihan akan menyebabkan anak menjadi agresif dan akan menjadi malas bergerak serta cenderung lebih memilih duduk atau berbaring sambil menikmati cemilan yang menyebabkan anak kegemukan atau berat badan yang bertambah secara berlebihan, selain itu anak juga cenderung menjadi tidak peka terhadap lingkungan di sekelilingnya, karena anak-anak yang terlalu asik dengan *gadget* nya berakibat lupa untuk berinteraksi ataupun berkomunikasi dengan orang sekitar maupun keluarga.

---

<sup>56</sup> CNN, New Screen Time Rules For Kids, by Doctors, pada <https://amp.cnn.com> pada 20 januari 2019.

<sup>57</sup> Sumarni Tri, Pengaruh *Gadget* dalam Pendidikan, dalam: <http://www.academia.edu/12322308/dampakgameonline>. Diakses pada 19 Maret 2019.

Dewasa ini, penggunaan *gadget* atau *handphone* pada anak usia dini dapat dengan mudah dijumpai di sekeliling kita, baik di lingkungan sekitar tempat tinggal, ataupun di fasilitas-fasilitas publik, seperti: mall, pasar, sekolah, bandara, stasiun, terminal, jalan raya, dan fasilitas lainnya. Kecanggihan *gadget* memberikan dampak tersendiri bagi para penggunanya, baik itu dampak yang sifatnya positif ataupun negatif.

Adapun dampak positif *gadget* atau *handphone* meliputi: menambah pengetahuan, mempermudah komunikasi jarak jauh, memeperluas jaringan persahabatan dan sebagai penghibur saat anak didik jenuh dalam belajar.<sup>58</sup> Adapun dampak negatif yang dapat ditimbulkan *handphone* meliputi: rawan terhadap tindak kejahatan, terganggunya kesehatan anak, mengganggu perkembangan anak, mengakibatkan pemborosan dan bisa menurunkan mental belajar anak.<sup>59</sup>

Adapun berikut ini adalah motif orang tua memberikan *gadget* kepada anak dikutip dari penelitiannya Mayang Sari<sup>60</sup>, diantaranya sebagai berikut:

---

<sup>58</sup> Astin Nikmah, Jurnal: “Dampak Penggunaan *Handphone* Terhadap Prestasi Siswa”. E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya, Vol.5, 2013. Hlm. 3

<sup>59</sup> Ibid, hlm. 3

<sup>60</sup> Mayang Sari Rahayu, Artikel: *Motif Orang Tua Memberikan Gadget Kepada Anak: Studi Kasus Desa Kampung Baru Kecamatan Kayu Aro Barat Kabupaten Kerinci Provinsi Jambi*, (Padang: STIKIP PGRI Sumatera Barat, 2015).

1. Menyenangkan Anak
2. Mengikuti Perkembangan Zaman
3. Status Sosial
4. Agar anak lebih sering di rumah
5. Sebagai hadiah
6. Sebagai alat bermain
7. Memperkenalkan *gadget* kepada anak.

## **G. Metodologi Penelitian**

Metode dalam bahasa Yunani *methodos* yang artinya cara atau jalan. Metode merupakan cara kerja untuk dapat memahami obyek yang menjadi sasaran ilmu pengetahuan yang bersangkutan.<sup>61</sup> Metode penelitian adalah suatu cara yang digunakan untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.<sup>62</sup>

### **1. Jenis dan Sifat Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) yaitu penelitian yang dilakukan di suatu tempat, di luar Laboratorium dan kepustakaan.<sup>63</sup> Penelitian kualitatif yaitu penelitian yang dimaksudkan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, motivasi, persepsi, tindakan, dan lain-lain

---

<sup>61</sup> Kuncoro Ningrat, *Metode-metode Penelitian Masyarakat*, (Jakarta: Gramedia, 1983), hlm 7.

<sup>62</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 1.

<sup>63</sup> Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 32.



secara holistik melalui pendiskripsian dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.<sup>64</sup>

Berdasarkan hal tersebut maka dalam penelitian ini digunakan penelitian kualitatif karena penelitian ini bertujuan untuk memahami interaksi antara orang tua dan anak dalam proses penggunaan *gadget* dan internet pada anak usia dini di wilayah Sopen kelurahan Demangan Yogyakarta, dan peneliti juga berharap dapat menemukan berbagai informasi yang mendukung penelitian ini, seperti motif dari pemberian *gadget* pada anak usia dini di wilayah Sopen kelurahan Demangan Yogyakarta yang mencakup alasan-alasan dari orang tua memberikan atau membiarkan anaknya menggunakan *gadget* tersebut, serta dampak yang dirasakan orang tua dari penggunaan *gadget* dan internet pada anak usia dini di wilayah Sopen kelurahan Demangan Yogyakarta.

## 2. Subyek penelitian

Subyek yaitu pemberi informasi. Dalam pengambilan subyek atau pengambilan sampel penelitian menggunakan *purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel atau sumber data dengan pertimbangan tertentu. Adapun pertimbangan ini misalnya orang tersebut dianggap paling

---

<sup>64</sup> Lexy Jihannes Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung:Remaja Rosda Karya, 2005), hlm. 6.

mengetahui terkait dengan apa yang kita harapkan.<sup>65</sup> Penelitian ini mengambil *sampling* anak-anak usia dini di wilayah Sapen kelurahan Demangan dengan berjumlah 6 orang anak dengan 5 orang tua. Adapun alasannya adalah karena anak-anak ini sering penulis temukan sedang bermain kumpul bersama teman-teman sebayanya, baik bermain *gadget* ataupun juga bermain permainan manual. Kemudian selain itu penulis juga menemukan bahwa anak-anak usia dini tersebut juga memiliki orang tua/wali dengan riwayat pendidikan dan pekerjaan yang berbeda-beda antara satu anak dengan anak lainnya. Kemudian selain itu, yang menjadikan peneliti tertarik adalah, adanya kasus yang pernah terjadi terkait *gadget* dan anak usia dini yaitu menimpa salah satu teman sekolah mereka di lembaga PAUD akibat dari kecanduan bermain *gadget*.

Adapun untuk pengambilan subyek penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Orang tua/wali anak usia dini di wilayah Sapen kelurahan Demangan Yogyakarta.

Teknik yang digunakan dalam penentuan sampel sesuai teknis di atas, yaitu teknik *purposive sampling*. Pertimbangan yang digunakan dalam mengambil sampel subyek orang tua/wali dari

---

<sup>65</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 300.

anak-anak usia dini di wilayah Sapen kelurahan Demangan Yogyakarta di bawah ini karena di anggap paling mengetahui kegiatan atau kebiasaan anak usia dini di wilayah Sapen kelurahan Demangan Yogyakarta menggunakan *gadget* dan internet ketika anak berada di rumah.

- 1) Ibu SSR
- 2) Ibu SE
- 3) Ibu DS
- 4) Ibu NP
- 5) Ibu S

Adapun riwayat pendidikan dan pekerjaan orang tua/wali anak usia dini sebagai berikut:

**Tabel 1.1 Riwayat Pendidikan Dan Pekerjaan Orang tua/Wali Anak Usia Dini**

NO	Nama Anak Usia Dini	Nama Orang tua/Wali	Pendidikan Orang tua	Pekerjaan Orang tua/wali
1	FAR	- SW - SSR	- SMP - SMA	- Wiraswasta - Ibu Rumah Tangga
2-3	- IAP - NA	- TP	- SMP	-Buruh Harian Lepas (Tukang

		- SE	-SD	Bangunan) - Ibu Rumah Tangga (karyawan di warung Soto)
4	HRAA	- AP - DS	- SMA -SMA	- Wiraswasta - Ibu Rumah Tangga
5	KAH	- ABI - NP	-SMA -S1	- Karyawan Swasta - Ibu Rumah Tangga
6	BRPN	- S	SMP	Asisten Rumah Tangga

b. Anak usia dini di wilayah Sapan kelurahan Demangan Yogyakarta.

Teknik yang digunakan dalam penentuan sampel yaitu teknik *purposive sampling*. Pertimbangan yang digunakan dalam mengambil sampel subyek dari anak usia dini yang menurut observasi penulis adalah anak yang sudah bisa menggunakan *gadget* dan internet di wilayah Sapan kelurahan Demangan Yogyakarta. Berikut keenam anak usia dini tersebut:

**Tabel 1.2 Anak Yang Sudah Bisa Menggunakan Gadget Dan Internet Di Wilayah Sapen Kelurahan Demangan Yogyakarta**

<b>NO</b>	<b>Nama</b>	<b>Tgl Lahir</b>	<b>Usia</b>	<b>Pendidikan</b>
<b>1</b>	FAR	30-06-14	4,5 tahun	TK Baitul Hikmah
<b>2</b>	IAP	21-04-12	7 tahun	TK ABA Sapen
<b>3</b>	NA	26-11-13	5,5 tahun	TK ABA Sapen
<b>4</b>	HRAA	20-06-13	6 tahun	TK ABA Sapen
<b>5</b>	KAH	10-09-15	3,5 tahun	Tidak ada
<b>6</b>	BRPN	30-12-12	6,4 tahun	TK ABA Sapen

c. Anak Usia Dasar (teman sebaya) di wilayah Sapen kelurahan Demangan Yogyakarta.

Teknik yang digunakan dalam penentuan sampel yaitu teknik *purposive sampling*. Pertimbangan yang digunakan dalam mengambil sampel subyek dari warga wilayah Sapen kelurahan Demangan Yogyakarta yang juga merupakan teman sebaya yang sering bermain bersama anak-anak usia dini di wilayah Sapen kelurahan Demangan

Yogyakarta dan dianggap mengetahui informasi tentang aktivitas kegiatan yang sering dilakukan setiap harinya.

- 1) Ananda EAP
- 2) Indah APN
- 3) Ananda DSS
- 4) Ananda MIA

d. Salah satu warga di wilayah Sapen kelurahan Demangan Yogyakarta.

Teknik yang digunakan dalam penentuan sampel yaitu teknik *purposive sampling*. Pertimbangan yang digunakan dalam mengambil sampel subyek dari warga wilayah Sapen kelurahan Demangan Yogyakarta yang dianggap mengetahui informasi tentang aktivitas kegiatan anak-anak usia dini tersebut adalah Ibu IR.

### 3. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan dengan menggunakan teknik kondisi yang alami, sumber data primer dan lebih banyak pada teknik observasi berperan serta, wawancara mendalam, dan dokumentasi.<sup>66</sup> Sugiyono menyatakan bahwa teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah untuk mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik

---

<sup>66</sup> M. Djunaidi Ghony dan Fauzan Almansyur, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hlm. 164.

pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.<sup>67</sup> Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1) Observasi

Observasi adalah cara untuk menghimpun bahan-bahan keterangan yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sering dijadikan sasaran pengamatan.<sup>68</sup> Dalam hal ini peneliti mengobservasi kegiatan yang sering dilakukan anak, data anak, data orang tua, terkait pendidikan terakhir orang tua dan pekerjaan orang tua anak usia dini di wilayah Sapen Kelurahan Demangan tersebut.

#### 2) Wawancara

Wawancara atau *interview* yang sering juga disebut dengan kuosioner lisan, adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara.<sup>69</sup>

Wawancara merupakan proses komunikasi secara langsung antara peneliti dengan responden yang dilakukan

---

<sup>67</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hal.308

<sup>68</sup>Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Press, 2011), hlm. 76.

<sup>69</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 1991), hlm. 127.

secara lisan sehingga jawaban yang mereka peroleh dapat dijadikan acuan dalam mencari sumber informasi.<sup>70</sup> Wawancara dilakukan dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan lisan untuk dijawab secara lisan pula.<sup>71</sup>

Dalam hal ini peneliti menggunakan pedoman wawancara secara “*semi structured*” yaitu gabungan antara wawancara terstruktur dan tidak terstruktur. Mula-mula interviewer menanyakan beberapa pertanyaan yang sudah terstruktur, kemudian diperdalam dengan mencari keterangan lebih lanjut, dengan demikian jawaban yang diperoleh bisa meliputi semua variabel, dengan keterangan lengkap dan mendalam.<sup>72</sup> Pada penelitian ini, pertanyaan yang diwawancarakan oleh peneliti mengenai nama orang tua, latar belakang pendidikan orang tua, pekerjaan orang tua, peranan orang tua, motif atau alasan diberikannya *gadget* dan internet pada anak, dan dampak yang dirasakan orang tua pada anak setelah menggunakan *gadget* tersebut. Adapun narasumber dalam melakukan wawancara yaitu, orang tua/wali dari anak usia dini, dalam hal ini hanya ibu atau wali anak yang perempuan saja dan anak usia dini yang biasa menggunakan atau mengoperasikan *gadget*, teman sebaya anak, serta salah

---

<sup>70</sup> Hadari Nawari, *Instrumen Penulisan Bidang Sosial*, (Yogyakarta: Gajah Mada University press, 1995), hlm. 98.

<sup>71</sup> S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), hlm. 65.

<sup>72</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 183.



satu warga terdekat di wilayah Sapen kelurahan Demangan Yogyakarta yang sering melihat anak-anak bermain dan menggunakan *gadget* tersebut.

Penelitian ini akan mewawancarai 5 orang tua dari anak usia dini tersebut<sup>73</sup> dan juga satu orang warga terdekat wilayah Sapen kelurahan Demangan Yogyakarta sebagai saksi yang sering menyaksikan anak-anak usia dini tersebut bermain bersama-sama menggunakan *gadget* setiap harinya, kemudian 4 orang teman sebaya yang sering berinteraksi dengan anak usia dini tersebut. Mereka itulah yang dapat dijadikan sampel dalam penelitian tersebut.

Adapun orang tua laki-laki (ayah anak usia dini di wilayah Sapen Kelurahan Demangan Yogyakarta), dalam penelitian ini tidak termasuk dalam narasumber wawancara karena penulis kesulitan dalam hal menemui dikarenakan waktu bekerja dari pagi hingga malam hari. Berdasarkan hal tersebut penulis mengakui adanya keterbatasan penulis dalam hal meneliti dan mendapatkan data tersebut.

Metode wawancara digunakan untuk memperkuat hasil pengamatan (observasi) yang dilaksanakan oleh peneliti.

Wawancara telah dilakukan kepada lima orang tua yang mempunyai anak usia dini yang sudah bisa menggunakan atau mengoperasikan *gadget* dan Internet dalam

---

<sup>73</sup> Dalam hal ini yang penulis wawancara adalah ibu/wali dari anak-anak usia dini yang menggunakan *gadget* dan internet di wilayah Sapen kelurahan Demangan Yogyakarta.

kegiatan sehari-harinya, enam anak usia dini, serta satu orang tetangga terdekat yang sering menyaksikan anak-anak bermain bersama-sama dilingkungan tersebut, baik bermain permainan manual ataupun bermain *gadget*. Kelima orang tua/wali dari anak usia dini tersebut adalah ibu SSR, ibu SE, ibu DS, ibu NP, dan ibu S.

Kemudian berdasarkan hal tersebut, maka dirasa sudah mampu menjawab keseluruhan dari pertanyaan yang ditanyakan oleh peneliti. Namun walau bagaimanapun juga penelitian ini tetap tidak bisa mencakup keseluruhan anak usia dini di seluruh wilayah Sapeh. Hal ini penulis akui murni karena keterbatasan dari penulis dalam meneliti. Namun setidaknya dari ke sebelas sampel dalam penelitian ini bisa menjadi gambaran yang mewakili dari beragam pekerjaan, latar belakang dan cara orang tua mengontrol penggunaan *gadget* dan internet anak usia dini di wilayah Sapeh Kelurahan Demangan Yogyakarta.

### 3) Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.<sup>74</sup> Metode dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data tentang kegiatan anak usia dini saat menggunakan *gadget* dan internet. Dalam kegiatan ini peneliti melakukan pengambilan

---

<sup>74</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan.....*, hlm. 329.

dokumentasi gambar yang berupa foto anak usia dini saat menggunakan *gadget* dan internet di wilayah Sapen Kelurahan Demangan Yogyakarta, serta data-data lain yang berhubungan dengan penelitian ini.

#### 4) Teknik Analisis Data

Setelah data diperoleh melalui beberapa metode, selanjutnya peneliti menyeleksi dan menyusun data tersebut, kemudian agar data mempunyai arti, kemudian data tersebut diolah atau dianalisis. Berikut proses analisis data kualitatif yang dilakukan oleh peneliti:

##### a. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Data yang diperoleh peneliti di lapangan melalui wawancara, observasi dan dokumentasi direduksi dengan cara merangkum, memilih dan memfokuskan data pada hal-hal yang sesuai dengan tujuan penelitian. Pada tahap ini, peneliti melakukan reduksi data dengan cara memilah-milah, mengkategorikan yang menjadi pokok dari penelitian yang berkaitan dengan peranan orang tua, motif pemberian *gadget* dan dampak dari penggunaan *gadget* tersebut pada anak usia dini di Wilayah Sapen Kelurahan Demangan Yogyakarta. Reduksi data ini dapat berlanjut sesudah penelitian lapangan sampai laporan akhir tersusun dengan lengkap.

##### b. Penyajian Data (*Data Display*)

Hal yang dilakukan setelah reduksi data yaitu penyajian data. Penyajian data dilakukan dengan bentuk

uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, dan sejenisnya.<sup>75</sup> Dalam penyajian data, data yang disajikan bersifat lebih ringkas, lebih mudah dipahami, dan lebih berfokus pada permasalahan yang diteliti yaitu mengenai peranan orang tua, dan dampak yang dirasakan orang tua dari penggunaan *gadget* pada anak usia dini di Wilayah Sapan Kelurahan Demangan Yogyakarta. Dengan demikian, peneliti dapat melihat hal yang sedang terjadi dan kemudian menentukan kesimpulan.

c. Verifikasi (*Verification*)

Pada penelitian kualitatif, kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, sehingga dapat berubah apabila tidak didukung oleh bukti-bukti yang kuat dan mendukung. Akan tetapi apabila kesimpulan yang telah diambil didukung dengan bukti-bukti yang valid saat peneliti kembali ke lapangan maka kesimpulan yang diambil bersifat kredibel.

5) Keabsahan Data

Salah satu teknik pemeriksaan keabsahan data adalah dengan menggunakan triangulasi. Pada penelitian ini menggunakan triangulasi yaitu dengan menggunakan teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data untuk keperluan pengecekan atau

---

<sup>75</sup> *Ibid.*, hlm. 338

sebagai pembandingan terhadap data.<sup>76</sup> Teknik triangulasi dilakukan dengan mencari data dari banyak sumber informan. Triangulasi sumber dan metode adalah menggali kebenaran informasi tertentu melalui wawancara dan observasi, peneliti menggunakan dokumentasi tertulis, catatan pribadi, foto, dan lain-lain. Sehingga apa yang diperoleh lebih beragam dan teruji kebenarannya.<sup>77</sup>

## H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan adalah serangkaian pembahasan yang termuat dalam penelitian, dimana antara bab satu dengan lainnya saling berhubungan. Adapun sistematika pembahasan yang digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan pokok pembahasan yang akan dibahas, yang dituangkan dalam bentuk bab, dan subbab sebagai berikut:

Bab I. Merupakan Bab Pendahuluan yang mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka, kajian teori, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab II. Menyajikan tentang gambaran umum objek yang diteliti. Dalam hal ini peneliti memberikan gambaran umum mengenai wilayah Sopen kelurahan Demangan

---

<sup>76</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), hlm. 220.

<sup>77</sup> Lexy J. Moeloeng, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 331.

Yogyakarta, yang meliputi: Sejarah, letak dan keadaan geografis, kependudukan dan kondisi demografis, kondisi sosial budaya dan keadaan responden.

Bab III. Memaparkan analisis mengenai hasil penelitian yang merupakan jawaban terhadap permasalahan-permasalahan penelitian. Pada bab ini terdiri dari tiga bagian, yaitu: peranan orang tua dalam mengontrol penggunaan *gadget* dan internet anak usia dini wilayah Sapen Kelurahan Demangan Yogyakarta, dan alasan mengapa orang tua memberikan *Gadget* dan Internet pada anak usia dini di wilayah Sapen Kelurahan Demangan Yogyakarta, serta dampak yang dirasakan orang tua dari penggunaan *gadget* dan internet anak usia dini di wilayah Sapen Kelurahan Demangan Yogyakarta

Bab IV. Penutup yang memuat simpulan dan saran

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Orang tua adalah sosok teladan yang bertanggung jawab dalam sebuah keluarga, baik itu ayah, ibu, ataupun wali. Adapun terkait peran orang tua tersebut dalam hal mengontrol penggunaan *gadget* dan internet anak terdapat perbedaan antara orang tua, baik ayah, ibu, dan wali anak.

Kemudian juga terdapat perbedaan antara ayah yang bekerja dari pagi hingga sore hari, ayah yang bekerja dari pagi hingga malam hari, dan ayah yang bekerja dari pagi hingga larut malam. Begitu juga peran ibu, terdapat perbedaan antara ibu yang bekerja sebagai ibu rumah tangga dengan ibu yang juga bekerja di luar rumah. Walaupun secara garis besar, dalam hal mengontrol penggunaan *gadget* dan internet ini peran ibu/wali perempuan memang lebih dominan dibandingkan dengan ayah. Hal tersebut dikarenakan ibu/wali perempuan memiliki waktu lebih banyak bersama anak dibandingkan dengan ayah.

Kemudian perbedaan antara ibu yang bekerja hanya sebagai ibu rumah tangga dengan ibu yang juga merangkap bekerja di luar rumah adalah terletak pada banyak dan sedikitnya waktu luang menemani anak ketika anak menggunakan *gadget*. Kemudian para ayah yang bekerja dari

pagi hingga sore dan malam hari memiliki peran mengontrol penggunaan *gadget* pada anak ketika malam hari. Namun ayah yang bekerja dari pagi hingga larut malam cenderung tidak memiliki peran dalam hal mengontrol penggunaan *gadget* dan internet ini karena selain kecapekan dan juga ketika ayah pulang anak-anak sudah tidur. Jadi tugas dan tanggung jawab mengontrol penggunaan *gadget* dan internet pada anak usia dini sepenuhnya di serahkan kepada istrinya saja.

Motif atau alasan orang tua memberikan atau membiarkan anak usia dini menggunakan *gadget* dan internet dari lima keluarga wilayah Sopen Kelurahan Demangan di dapatkan delapan motif atau alasan, diantaranya adalah sebagai sarana bermain dan hiburan anak, sebagai sarana berhitung anak, untuk menyenangkan anak, menenangkan anak, membujuk anak, pengantar tidur, sarana belajar dan menambah pengetahuan, dan sarana untuk berkomunikasi. Delapan motif atau alasan tersebut pada dasarnya memiliki tujuan yang baik hanya saja bagaimana orang tua mengontrol penggunaannya agar dampak positif menjadi dominan bukan justru sebaliknya.

Adapun terkait dampak yang dirasakan orang tua dari penggunaan *gadget* dan internet pada anak usia dini di wilayah Sopen Kelurahan Demangan ini mencakup tiga poin,



yaitu Orang tua tidak merasakan dampak apa-apa, baik positif ataupun negatif yang mana poin ini orang tua tidak merasakan dampak positif dan negatif. Kemudian poin kedua yaitu dampak negatif cenderung lebih dominan dibandingkan dampak positif, yang mana pada poin ini banyak orang tua menyesal telah memberikan dan membiarkan anaknya menggunakan *gadget* dan internet mengingat dampak negatif yang begitu mengkhawatirkan. Selanjutnya pada poin ketiga yaitu dampak positif lebih dominan dibandingkan dampak negatif. Pada poin ini *gadget* memiliki banyak manfaat dibandingkan mudharatnya. Walaupun dampak negatifnya sedikit banyaknya juga tidak bisa dihindari.

#### **B. Saran-saran**

1. Mengingat dampak positifnya sebenarnya juga tidak kalah penting dibandingkan dengan dampak negatif, maka orang tua perlu mengontrol dalam penggunaan *gadget* pada anaknya, baik secara kuantitas maupun kualitas.
2. Meskipun sibuk ataupun sedang kecapean, jika orang tua mengizinkan atau memberikan *gadget* dan internet kepada anak, maka seharusnya orang tua harus tetap mengawasi dan mendampingi anak usia dini ketika anak menggunakan *gadget* dan internet. Namun jika dirasa tidak mampu maka sebaiknya *gadget* dan internet tidak usah diberikan kepada anak.

3. Orang tua seharusnya melek teknologi, agar orang tua dapat mengikuti perkembangan teknologi dan mampu mengontrol penggunaan *gadget* dan internet anak dengan maksimal.
4. Meskipun *gadget* dan internet juga memiliki dampak positif, namun sebaiknya dampak negatifnya juga harus dipertimbangkan, mengingat anak usia dini masih sangat rawan terkena dampak negatif tersebut.



## DAFTAR PUSTAKA

- A, Eko. Meinarno Karlinawati Silalahi, *Keluarga Indonesia Aspek dan Dinamika Zaman*, Jakarta: Rajawali, 2010.
- Ahmadi, Abu, *Sosiologi Pendidikan*, Surabaya: PT. Bina Ilmu, 1982.
- Anggrahini, Rr. Sukma Ayu Sukma Dewi Dinamika, Komunikasi Keluarga Pengguna *Gadget* 2013, Dalam Skripsi, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta, 1991.
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- Aziz, Safrudin, *Strategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini: Panduan Bagi Guru, Orang tua, Konselor, dan Praktisi Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Kalimedia, 2017.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Bahasa Indonesia*, Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2011.
- Candra, Puspita Adiyani, “Penggunaan Internet pada Anak-anak Sekolah Usia 6-12 Tahun di Surabaya, *Journal*

*Health and Medicine*, Universitas Airlangga  
Surabaya, 2013.

Dagun , S. M., *Psikologi Keluarga*. Jakarta: PT. Rineka  
Cipta, 2002

Departemen Pendidikan Indonesia, *Kamus Besar Bahasa  
Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka  
Utama, 2008.

Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, Bandung:  
PT. Remaja Rosdakarya, 2009.

Effendy, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung:  
Remaja Rosdakarya, 2013.

Fuaduddin, *Pengasuhan Anak Alam Keluarga Islam*, Jakarta:  
Lembaga Kajian Agama dan Gender, 1999.

Gunarsa , S. D., *Psikologi untuk Keluarga*. Jakarta: PT. BPK  
Gunung Mulia, 1976.

Hasan Alwi, dkk, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta:  
Balai Pustaka, 2002.

Hurlock, Elizabet B., *Perkembangan Anak Jilid I*, Jakarta:  
Erlangga, 1999.

Kartono , Kartini. *Tinjauan Holistik Mengenai Tujuan  
Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Pradnya Paramita,  
1997.

Kuncoro, Ningrat, *Metode-metode Penelitian Masyarakat*,  
Jakarta: Gramedia, 1983.

- Levinson dalam Soekanto, "*Role Personality And Structure*" , dalam Lewis A. Coser dan Bernard Rosenberg, "*Sociological Theory A Book Of Readings*", New York: The MacMillan Company, 1964.
- M. Djunaidi Ghony dan Fauzan Almansyur, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012.
- Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005.
- Margono, S., *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 2014.
- Mayampoh, Bin Ony, "*Perilaku masyarakat pengguna Handphone di Melonguane Kabupaten Kepulauan Talaud*", dalam *Jurnal Universitas Melonguane: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, 2012.
- Moeloeng, Lexy J, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007.
- Moleong, Lexy Jihannes, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 2005.
- Morrison, G. S., *Education and Development of Infants, Todlers and Preschoolers*, USA: Scott, Foresman and Compan, 1988.
- Nasution, Thamrin. *Peranan Orang Tua dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Anak*. Yogyakarta:

- Nawari, Hadari, *Instrumen Penulisan Bidang Sosial*, Yogyakarta: Gajah Mada University press, 1995.
- Pasaribu, I.L., B. Simanjuntak, *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Jaya Baru, 1983.
- Rahayu, Mayang Sari, Artikel: *Motif Orang Tua Memberikan Gadget Kepada Anak: Studi Kasus Desa Kampung Baru Kecamatan Kayu Aro Barat Kabupaten Kerinci Provinsi Jambi*, Padang: STIKIP PGRI Sumatera Barat, 2015.
- Ridwan Sanjaya dan Christine Wibhowo, *Menyiasati Tren Digital Pada Anak dan Remaja*, Semarang: Elex Media Komputindo, 2011.
- Santoso, Soegeng, *Dasar-dasar Pendidikan TK*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2011.
- Soekanto, Soerjono, *Sosiologi Keluarga*, Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- Solehuddin, *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*, Bandung: IKIP Bandung, 1997.
- Stephen R. Covey, *The 7 Habits Of Highly Effective People*. New York: Free Ptpress, 1989.
- Sudijono, Anas, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Press, 2011.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, Bandung: Alfabeta, 2010.

Sukmadinata, Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*.

Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006.

Webster, Merriam, Appl Copyright 2016-2017 Stanfy Corp,

Version 2.0.

## JURNAL DAN PAPER

Damanik, Jarudo, *Survey Use Of Information And Communication Technology In The Household Work In Medan BBPPKI 2016*, dalam *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Vol. 5 No. 2, 2016, hlm. 106.

Diana, Art Activity and Personal Intelligence: Its Influence to Children Adaptation Skill, *Asia Pasific Journal Of Multidisciplinary Researh*, Vol. 3, No 4, November 2015.

Nikmah, Astin, “Dampak Penggunaan *Handphone* Terhadap Prestasi Siswa”, dalam E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya, Vol.5, 2013.

Retnaningtyas, M. S. Keterlibatan Orang tua Dalam Pendidikan Anak di TK Anak Ceria, dalam *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*, Volumes 4, No. 1, April. Surabaya: Univ. Airlangga, 2015.

- Utomo, C. Budi, “Pola Interaksi Siswa Pengguna *Gadget* di SMAN 1 Semarang”, dalam *Journal Of Educational*, Volume IV, No. 1, Januari 2015.
- Marsal, dan F. Hidayati, Pengaruh Smartphone Terhadap Pola Interaksi Sosial Anak Pada Anak Balita di Lingkungan Keluarga Pegawai UIN Sultan Syarif Kasim Riau. *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, 3 (1).
- Yuniarni, Desni . Peran Guru Paud Dalam Meminimalisir Dampak *Gadget* Pada Perkembangan Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional, *Jurnal Yaa Bunayya, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3 (1) Mei 2019.
- Nurchayati, Zulin. dengan judul “Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Di Bawah Umur Terhadap Komunikasi Keluarga Dalam Pembentukan Karakter”, *Jurnal Sosial*, Volume 17 Nomor 2 september 2016.

## WEB

- 10 Tantangan Untuk Orang Tua Zaman Now, dalam: <https://www.google.co.id/amp/mommiesdaily.com/2017/11/21/8-tantangan-untuk-orang-tua-zaman-now/amp/>. Diakses pada 07 Desember 2018.



- 7 Kematian Tragis Gara-gara Kecanduan Game. Mirisnya, Kejadian Seperti Ini Makin Sering Terjadi, dalam: <https://www.google.co.id/amp/s/www.hipwee.com/feature/7-kematian-tragis-gara-gara-kecanduan-game-mirisnya-kejadian-seperti-ini-makin-sering-terjadi/amp/>. Diakses pada 01 Desember 2018.
- Akibat Kecanduan Gadget, Balita Berusia 3 Tahun Terkena Kanker Darah, Tribun Manado.co.id, dalam: <http://manado.tribunnews.com/amp/2018/08/16/akibat-kecanduan-gadget-balita-berusia--tahun-terkena-kanker-darah?page=2>. Diakses pada 09 Desember 2018.
- Anak Asuhan Gadget, dalam: <http://www.google.co.id/amp/s/m.liputan6.com/amp/2460330/anak-asuhan-gadget>. Diakses pada 07 Desember 2018.
- Arifin, Zainal, *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.
- Bocah 11 Tahun Memotong Jarinya Karena Dilarang Main Gadget, dalam: <https://m.liputan6.com/health/read/2458317/bocah-11-tahun-memotong-jarinya-karena-dilarang-main-gadget#>. Diakses pada 03 Desember 2018.

CNN, New Screen Time Rules For Kids, by Doctors, pada <https://amp.cnn.com> pada 20 januari 2019.

Data Statistik Pengguna Internet Indonesia Tahun 2016, dalam:

<https://www.google.co.id/amp/isparmo.web.id/2016/1/21/data-statistik-pengguna-internet-indonesia-2016/amp/>. Diakses pada 09 Desember 2018.

Djamarah, Syaiful Bahri, *Pola Komunikasi Orang Tua dan Anak dalam Keluarga*, Bandung: CV. Pustaka Setia, 2004.

Dua Pelajar Ini Didiagnosa Kecanduan *Smartphone*, di Tangani Ahli Jiwa, dalam: <https://news.detik.com/berita-jawa-timur/d-3824306/2-pelajar-ini-didiagnosa-kecanduan-smartphone-ditangani-ahli-jiwa>, diakses pada 11 Desember 2018.

<http://bloganakmanis.blogspot.co.id/2013/05/pengertian-dan-manfaat-gadget.html>. Diakses pada 02 Desember 2018.

[https://id.wikipedia.org/wiki/Gondokusuman,\\_Yogyakarta](https://id.wikipedia.org/wiki/Gondokusuman,_Yogyakarta) di akses pada tanggal 25 maret 2019.

Indonesia Masuk 5 Besar Negara Pengguna Gadget *Smartphone*, dalam:

<https://m.detik.com/inet/consumer/d->

2485920/indonesia-masuk-5-besar-negara-pengguna-smartphone/2/#photos. Di akses pada 06 Desember 2018.

Indonesia Raksasa Teknologi Digital Asia, dalam: <https://kominfo.go.id/content/detail/6095/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia/0/sorotanmedia>.

Diakses pada 09 Desember 2018.

Irwansyah, Tesa Alia, “Pendampingan Orang tua Pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital”, dalam *A Journal Of Language, Literature, Culture, and Education Polyglot*, Vol. 14 No. 1 Januari 2018.

Jumlah Pengguna Internet 2017 Meningkat, Kominfo Terus Lakukan Percepatan Pembangunan Broadband, : [https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/12640/siaran-pers-no-53hmkominfo022018-tentang-jumlah-pengguna-internet-2017-meningkatkominfo-terus-lakukan-percepatan-pembangunan-broadband/0/siaran\\_pers](https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/12640/siaran-pers-no-53hmkominfo022018-tentang-jumlah-pengguna-internet-2017-meningkatkominfo-terus-lakukan-percepatan-pembangunan-broadband/0/siaran_pers). Diakses pada 09 Desember 2018.

Labana.id, dalam <https://www.labana.id/view/ini-sebenarnya-alasan-mengapa-orang-tua-biarkan-anaknya-main-smartphone/2017/09/11/?fullview>. Diakses pada 05 maret 2019.

- Naeyc, dalam  
<https://www.naeyc.org/search/Early%20childhood%20is>  
 Diakses pada: 01 April 2019.
- Pemuda Jual Ginjal Demi iPad dan iPhone, dalam:  
<https://tekno.kompas.com/read/2012/04/09/07575660/pemuda.jual.ginjal.demi.ipad.dan.iphone>. Diakses  
 pada 01 Desember 2018.
- Ponsel Cerdas, dalam:  
[https://id.m.wikipedia.org/wiki/Ponsel\\_cerdas](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Ponsel_cerdas).  
 Diakses pada 09 Desember 2018.
- Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja Dalam Menggunakan Internet, dalam:  
[https://kominfo.go.id/content/detail/3834/siaran-pers-no-17pihkominfo22014-tentang-riset-kominfo-dan-unicef-mengenai-perilaku-anak-dan-remaja-dalam-menggunakan-internet/0/siaran\\_pers](https://kominfo.go.id/content/detail/3834/siaran-pers-no-17pihkominfo22014-tentang-riset-kominfo-dan-unicef-mengenai-perilaku-anak-dan-remaja-dalam-menggunakan-internet/0/siaran_pers). Diakses pada 09  
 Desember 2018.
- Suhyun Lee, Kangyi Lee, dkk, “Effects Of Parental Psychological Control On Child’s School Life: Mobile Phone Dependency As Mediator”, *Journal Child Family Study*, dalam:  
<http://link.springer.com/article/10.1007%2Fs10826-015-0251-2>. diakses pada 25 maret 2019.
- Sulastrri, *Pentingnya Pendidikan Pada Anak di Usia Dini di Indonesia*. Garut: Tp, 2014.

Sumarni Tri, Pengaruh *Gadget* dalam Pendidikan, dalam:  
<http://www.academia.edu/12322308/dampakgameonline>.  
Diakses pada 19 Maret 2019.

Webster F., *Theories of Information Society*, (London , UK:  
Routledge, 2006), dalam  
<https://doi.org/10.4324/9780203962824>. Diakses  
pada 25 februari 2019.

Wikipedia, Gawai, dalam:  
<https://id.m.wikipedia.org/wiki/gawai>. Di akses pada  
26 Maret 2019.

Orang tua, dalam  
[https://id.m.wikipedia.org/wiki/Orang\\_tua#/search](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Orang_tua#/search).  
Diakses pada 10 Agustus 2019.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA