

**MEMINIMALISIR KECANDUAN TEKNOLOGI KOMUNIKASI
GADGET PADA ANAK MELALUI PENGAWASAN ORANG TUA
(Studi Deskriptif Penggunaan Gadget Anak Sekolah Dasar di Desa Malabar
Kabupaten Cilacap)**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu Ilmu Komunikasi**

Disusun oleh:

Ayuni Rizkiyah

19107030002

**PRODI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2023

SURAT PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama Mahasiswa : Ayuni Rizkiyah

Nomor Induk : 19107030002

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Konsentrasi : Advertising

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan skripsi saya ini adalah asli hasil karya/penelitian sendiri dan bukan plagiasi dari karya/penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Yogyakarta, 20 Februari 2023

Yang Menyatakan,



Ayuni Rizkiyah

19107030002

NOTA DINAS PEMBIMBING

 KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 585300 0812272 Fax. 519571 YOGYAKARTA 55281



NOTA DINAS PEMBIMBING
FM-UINSK-PBM-05-02/RO

Hal : Skripsi

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
UIN Sunan Kalijaga
Di Yogyakarta

Assalamu 'alaikumWr. Wb

Setelah memberikan, mengarahkan dan mengadakan perbaikan seperlunya maka selaku pembimbing saya menyatakan bahwa skripsi saudara:

Nama : Ayuni Rizkiyah
NIM : 19107030002
Prodi : Ilmu Komunikasi
Judul :

PENGAWASAN ORANG TUA DALAM MEMINIMALISIR KECANDUAN TEKNOLOGI KOMUNIKASI GADGET PADA ANAK (Studi Deskriptif Penggunaan Gadget Anak Sekolah Dasar di Desa Malabar Kecamatan Wanareja)

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Ilmu Komunikasi.

Harapan saya semoga saudara segera dipanggil untuk mempertanggung-jawabkan skripsinya dalam sidang munaqosyah.

Demikian atas perhatian Bapak, saya sampaikan terimakasih.

Wassalamu 'alaikumWr. Wb

Yogyakarta, 2 Maret 2023
Pembimbing

Dr. Mokhamad Mabfud, M Si
NIP. 19770713 200604 1 002

PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 585300 Fax. (0274) 519571 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-391/Un.02/DSH/PP.00.9/05/2023

Tugas Akhir dengan judul : MEMINIMALISIR KECANDUAN TEKNOLOGI KOMUNIKASI GADGET PADA ANAK MELALUI PENGAWASAN ORANG TUA (Studi Deskriptif Penggunaan Gadget Anak Sekolah Dasar di Desa Malabar Kabupaten Cilacap)

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : AYUNI RIZKIYAH
Nomor Induk Mahasiswa : 19107030002
Telah diujikan pada : Selasa, 21 Maret 2023
Nilai ujian Tugas Akhir : A/B

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

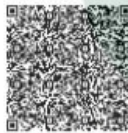
TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Mokhamad Mahfud, S.Sos.I. M.Si.
SIGNED

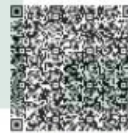
Valid ID: 644fc3ee1166f



Penguji I

Dra. Marfuah Sri Sanityastuti, M.Si.
SIGNED

Valid ID: 64379bda89911



Penguji II

Tariq Yazid, S.I.Kom., M.A.
SIGNED

Valid ID: 6438aec37b053



Yogyakarta, 21 Maret 2023
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
Dr. Mochamad Sodik, S.Sos., M.Si.
SIGNED

Valid ID: 645218423e4a7

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۖ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۚ

*“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya
bersama kesulitan ada kemudahan.”*

(Q.S. Al-Insyirah : 5-6)

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

Program Studi Ilmu Komunikasi

Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Yogyakarta

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan pertolongan-Nya. Sholawat serta salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah menuntun manusia menuju jalan kebahagiaan hidup di dunia dan di akhirat.

Penyusunan skripsi ini merupakan kajian singkat mengenai Pengawasan Orang Tua dalam Meminimalisir Kecanduan Teknologi Komunikasi Gadget Pada Anak (Studi Deskriptif Penggunaan Gadget Anak Sekolah Dasar di Desa Malabar Kabupaten Cilacap). Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penyusun ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Dr. Mochammad Sodik, S. Sos., M. Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Dr. Rama Kertamukti, S. Sos., M. Si. selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, serta selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membantu dalam kegiatan akademik selama proses perkuliahan.
3. Dr. Diah Ajeng Purwani, S.Sos., M. Si selaku sekertaris Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga
4. Dr. Mokhammad Mahfud, S. Sos., M. Si. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran selama proses membimbing, juga membersamai penulis hingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Dra. Marfuah Sri Sanityastuti, M.Si. selaku dosen penguji satu yang telah memberikan nasihat dan motivasi yang membangun demi kelancaran pengerjaan skripsi.

6. Tariq Yazid, S.I.Kom., M.A. selaku dosen penguji dua yang telah memberikan nasihat dan motivasi yang membangun demi kelancaran pengerjaan skripsi.
7. Segenap Dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta selalu memberikan ilmu-ilmu dan motivasi kepada setiap mahasiswanya.
8. Ibu Sri Haryani, Bapak M. Kisro, dan Adik Khoirul Fahmi selaku keluarga dari peneliti yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Seluruh narasumber yang telah menerima dan membantu peneliti dengan baik sehingga skripsi ini dapat dilaksanakan dan terselesaikan.
10. Teman-teman seperjuangan, Syadathul, Vania, Mifta, Azira, Saras, dan seluruh pihak-pihak yang berjasa membantu dan mendukung penyelesaian skripsi ini.

Kepada semua pihak tersebut semoga amal baik yang telah diberikan dapat diterima di sisi Allah SWT dan mendapat limpahan rahmat dari-Nya, aamiin.

Yogyakarta, 20 Februari 2023

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Penyusun,
Ayuni Rizkiyah
19107030002

DAFTAR ISI

JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN	ii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8
E. Tinjauan Pustaka	8
F. Landasan Teori.....	11
G. Kerangka Pemikiran.....	25
H. Metode Penelitian.....	26
BAB II GAMBARAN UMUM.....	35
A. Letak Geografis.....	35
B. Kondisi Demografis	36
C. Mata Pencaharian	37
D. Pendidikan Masyarakat	38
E. Akses Informasi dan Komunikasi	39

BAB III PEMBAHASAN	41
A. Data Narasumber.....	42
B. Meminimalisir Kecanduan Teknologi Komunikasi Gadget pada Anak melalui Pengawasan Orang Tua	44
BAB IV PENUTUP	83
A. Kesimpulan	83
B. Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA.....	86
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Contoh Kasus Kecanduan Gadget.....	4
Gambar 2 : Contoh Kasus Kecanduan Gadget.....	4
Gambar 3 : Contoh Kasus Kecanduan Gadget.....	4
Gambar 4 : Kerangka Pemikiran.....	25
Gambar 5 : Peta Desa Malabar.....	35

DAFTAR TABEL

Tabel 1 : Tinjauan Pustaka.....	10
Tabel 2 : Data Penduduk Desa Malabar.....	36
Tabel 3 : Jumlah Penduduk Berdasarkan Usia.....	37
Tabel 4 : Data Mata Pencarian Penduduk	38



LAMPIRAN

Lampiran 1 : Pedoman Wawancara
Lampiran 3 : Dokumentasi Wawancara.....
Lampiran 9 : Daftar Riwayat Hidup



ABSTRACT

The increasing use of gadgets with a penetration of 5-12 years old at the present time is due to several factors that support this, including the times, busy parents, and the post-Covid-19 pandemic which not only has a positive impact but also has a negative impact such as addiction of gadgets. This research was conducted to find out how supervision is carried out by parents in minimizing addiction to gadget communication technology among elementary school-aged children in Malabar Village, Wanareja District. The research method used is a qualitative method with a descriptive study approach. The research subjects used were seven parents who had elementary school-age children who already used gadgets. The results of the study show that the model of controlling the use of gadgets applied by informants in minimizing gadget addiction in children includes restricting access, limiting time, limiting content, periodically monitoring, looking for diversion media, imposing sanctions, and building good communication with children. In addition, the impact of gadgets on addiction in elementary school-aged children is more the excessive use of gadgets and neglect of work.

Keywords: Parent supervision, gadget addiction, elementary school age.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi komunikasi merupakan sebuah keniscayaan yang hadirnya tidak bisa dicegah. Selama peradaban manusia masih ada, maka perkembangan teknologinya pun akan mengikuti. Hal ini dapat kita lihat perkembangan komunikasi dari zaman dahulu hingga sekarang, baik itu dari segi perkembangan bahasanya maupun perangkat teknologi yang mendukung komunikasi itu sendiri. Salah satu bukti perkembangan teknologi komunikasi yang sekarang kita rasakan adalah lahirnya perangkat-perangkat teknologi komunikasi yang canggih seperti gadget. Apalagi hadirnya internet turut mendukung manusia semakin bergantung dengan gadget, karena hampir semua aktivitas dan pekerjaan bisa dilakukan hanya melalui benda tersebut.

Berdasarkan data yang peneliti peroleh dari APJII mengenai tingkat penetrasi internet di Indonesia berdasarkan usia, pengguna internet dengan penetrasi usia 5-12 tahun (usia sekolah dasar) mencapai 62,43% dalam rentang tahun 2021-2022. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang cukup pesat dari tahun ke tahun.

Era globalisasi yang menciptakan dunia *borderless*, yakni mengaburnya batasan-batasan geografis melalui perantara teknologi komunikasi, menjadi tantangan tersendiri bagi para orang tua dalam mengawasi aktivitas penggunaan gadget sang anak. Dimana tidak

hanya terjadi di kota-kota besar, perkembangan teknologi komunikasi di Indonesia juga sudah menjangkau ke wilayah-wilayah kecil. Salah satu contohnya terjadi peningkatan penggunaan gadget di kalangan anak sekolah dasar di Desa Malabar.

Selain faktor perkembangan zaman, ada beberapa alasan mengapa penggunaan teknologi komunikasi gadget oleh anak-anak semakin meningkat disana, salah satunya kesibukan orang tua bekerja. Banyak ditemukan orang tua yang lebih mempercayakan anak-anaknya pada gadget dengan alasan agar anak tidak rewel dan tidak banyak bermain diluar, serta menjadi solusi untuk mengatasi kejenuhan anak-anaknya dengan mengalihkannya pada dunia maya. Hal ini kemudian diperparah dengan keadaan pandemi Covid-19 yang melanda Indonesia yang mengharuskan anak sekolah dasar khususnya, meningkatkan intensitas penggunaan gadget sebagai penunjang pembelajaran jarak jauh.

Faktor-faktor di atas mengakibatkan anak-anak lebih banyak menghabiskan waktunya dengan bermain gadget dalam jangka waktu yang lama. Hal yang tidak banyak disadari oleh orang tua, ketika seorang anak sudah diberikan akses menggunakan gadget, akan timbul rasa senang yang lama-lama mengarah pada rasa adiktif atau kecanduan.

Mengutip dari situs berita Media Indonesia, survei yang dilakukan oleh perusahaan riset independen, Neurosensum dalam hasil riset bertajuk “Neurosensum Indonesia Consumers Trend 2021: Social Media Impact on Kids” menyebutkan bahwa 87% anak di Indonesia sudah memainkan

media sosial sebelum usia 13 tahun. Rata-rata anak mengenal media sosial pada usia 7 tahun. Dari 92% anak berasal dari keluarga dengan penghasilan yang rendah, 54% diantaranya diperkenalkan dengan media sosial sebelum usianya 6 tahun. Sedangkan faktanya batas minimum usia pengguna yang diterapkan oleh beberapa media sosial besar yang ada yaitu 13 tahun.

Data di atas menunjukkan bahwa anak-anak pengguna gadget sudah semakin meningkat pesat dan tentunya berbanding lurus dengan jumlah waktu yang mereka gunakan untuk menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-harinya. Bahkan menurut Ebi, seorang anak bisa menghabiskan waktu untuk menggunakan gadget selama berjam-jam lamanya, sehingga menyebabkan kurangnya bersosialisasi dengan sekitar (Ebi, 2017).

Contoh yang paling banyak peneliti temukan pada observasi awal akibat penggunaan gadget yang berlebihan, misalnya kecanduan main *game* online, peniruan kata-kata atau perilaku yang kurang baik, malas belajar, bahkan anak menjadi sulit diatur dan melawan ketika disuruh berhenti bermain gadget. Jika hal seperti ini terus dibiarkan, ditakutkan akan membawa dampak yang lebih buruk terhadap proses tumbuh kembang anak.

Gambar 1.
Contoh Kasus Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan



Sumber: okezone.com

Gambar 2.
Contoh Kasus Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan



Sumber: detikJabar

Gambar 3.
Contoh Kasus Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan



Sumber: suaracom

Anak-anak termasuk golongan khalayak rentan dari manipulasi media, sehingga perlunya pendampingan yang optimal agar tidak terjerumus pada hal-hal negatif. Anak-anak yang masih dalam proses pertumbuhan dan perkembangan kecerdasan, baik kecerdasan intelektual, emosional, dan spiritualnya tentu tidak sepatutnya terkontaminasi oleh hal-hal negatif yang bersumber dari media, karena kemungkinan besar akan memengaruhi dan menentukan perkembangan anak-anak kedepannya (Mukarromah, 2019).

Media itu ibarat dua mata pisau, bisa menciptakan kreativitas yang konstruktif tetapi pada sisi lain bisa bersifat dekonstruktif yang efeknya bisa menjajah sisi kognitif, afektif, maupun konatif/behavior dari sang anak. Melihat fakta tersebut menjadikan pengawasan orang tua memiliki peranan yang sangat penting dan krusial. Jika pengawasan yang dilakukan sudah baik, maka aktivitas digital melalui gadget yang dilakukan oleh anak bisa menghasilkan manfaat yang besar untuk perkembangan daya pikir dan kreatifitasnya.

Lingkungan keluarga, terutama orang tua, merupakan lembaga dan pendidik pertama dan utama bagi seorang anak. Maka peran orang tua dalam mengawasi dan mengatur penggunaan gadget anak-anaknya menjadi hal penting yang perlu diperhatikan. Bagaimana pengawasan orang tua terhadap penggunaan gadget anak akan menjadi dasar dan pondasi mereka dalam menghadapi terpaan media yang mereka dapat dan menjadi salah satu titik tumpu tumbuh kembang anak di era globalisasi.

Hal ini pun sesuai dengan kandungan ajaran agama Islam, salah satunya disebutkan dalam Al-Qur'an Surah At-Tahrim ayat 6 bahwa:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ
اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ ①

“Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan.” (Q.S. At-Tahrim: 6).

Berdasarkan ayat tersebut, Q.S. At-Tahrim ayat enam dapat ditafsirkan bahwa dakwah dan pendidikan haruslah bermula dari rumah. Meskipun ayat tersebut merujuk pada kaum pria (ayah) secara redaksional, namun ayat ini juga tertuju pada perempuan dan laki-laki (ibu dan ayah) sebagai orang tua. Hal ini berarti orang tua bertanggung jawab terhadap anak-anak dan juga pasangan masing-masing sebagaimana mereka bertanggung jawab atas kelakuannya sendiri (Shihab, 2003).

Begitu massif-nya dampak dari penggunaan gadget terhadap anak-anak, khususnya persebaran dampak negatifnya, membuat Peneliti tergerak untuk melakukan penelitian mengenai hal tersebut. Penggunaan teknologi komunikasi gadget di kalangan anak sekolah dasar di Desa Malabar yang sudah cukup meningkat, menjadikan Peneliti bertanya-tanya mengenai bagaimana pengawasan dan pengarahan yang dilakukan oleh

orang tua agar anak-anaknya memiliki kemampuan untuk mengontrol dan menjaga diri ketika menggunakan gadget.

Berdasarkan uraian di atas, mendorong Peneliti untuk melakukan penelitian yang dituangkan dalam bentuk skripsi yang berjudul, **“Meminimalisir Kecanduan Teknologi Komunikasi Gadget Pada Anak melalui Pengawasan Orang Tua (Studi Deskriptif Penggunaan Gadget Anak Sekolah Dasar di Desa Malabar Kabupaten Cilacap)”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah penelitian yang akan diangkat adalah **“Bagaimana Meminimalisir Kecanduan Teknologi Komunikasi Gadget pada Anak melalui Pengawasan Orang Tua?”**. Masalah yang akan diteliti tersebut akan berfokus untuk mengetahui bagaimana bentuk pengawasan para orang tua yang difokuskan dalam lingkup usia sekolah dasar dalam rangka meminimalisir kecanduan gadget dengan menggunakan studi deskriptif.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui bagaimana meminimalisir kecanduan teknologi komunikasi gadget pada anak melalui pengawasan orang tua dengan pendekatan studi deskriptif penggunaan gadget anak sekolah dasar di Desa Malabar Kabupaten Cilacap.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Akademis

- a) Memperluas wawasan, pengetahuan, dan pengalaman peneliti mengenai masalah yang diteliti.
- b) Hasil penelitian diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya yang linier mengenai pentingnya pengawasan orang tua dalam meminimalisir kecanduan teknologi komunikasi gadget pada anak.
- c) Penelitian ini diharapkan mampu berkontribusi dalam lingkup positif bagi perkembangan keilmuan.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Orang Tua

Memberikan wawasan dan informasi mengenai model pengawasan orang tua dalam meminimalisir kecanduan teknologi komunikasi gadget pada anak.

b) Bagi Pihak Sekolah

Memberikan wawasan dan informasi mengenai peran sekolah dalam membantu pengawasan penggunaan gadget para siswa.

E. Tinjauan Pustaka

Peneliti mengambil beberapa skripsi dan jurnal penelitian terdahulu yang masih relevan terhadap penelitian yang dilakukan diantaranya, yaitu

skripsi Titik Mukarromah dengan judul *Dampak Penggunaan Gadget pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak*, Jurnal Putra dan Patmaningrum dengan judul *Pengaruh Youtube di Gadget Terhadap Perkembangan Komunikasi Interpersonal Anak*, dan Jurnal Ariston dan Frahasini dengan judul *Dampak Penggunaan Gadget bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar*.



Tabel 1.

Tinjauan Pustaka

No.	Penelitian Terdahulu	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Titik Mukarromah (2019) “Dampak Penggunaan Gadget pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak”	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa anak usia dini banyak menggunakan gadget untuk <i>game</i> , menonton video kartun, dan Youtube. Dampak negatif dan positif gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini tergantung dari intensitas penggunaan dan pengawasan orang tua.	Mengkaji dampak penggunaan gadget menggunakan jenis penelitian kualitatif. Metode penelitian yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi	Perbedaannya terdapat pada pendekatan penelitian dan objek yang dipakai. Objek penelitian yang tercantum dalam penelitian ini adalah perkembangan sosial anak usia dini.
2.	Asaas Putra dan Diah Ayu Patmaningrum (2018) “Pengaruh Youtube di Gadget Terhadap Perkembangan Komunikasi Interpersonal Anak”	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa durasi tonton Youtube anak TK di Kota Bandung dalam kategori baik, dikarenakan adanya pengawasan dan pembatasan dari orang tua terhadap penggunaan gadget.	Mengkaji dampak penggunaan aplikasi di gadget pada anak dan meneliti bagaimana peran orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget anak.	Perbedaan penelitiannya terdapat pada jenis penelitian, yaitu kuantitatif dengan menggunakan teknik pengambilan sampel probability sampling. Subjek penelitiannya anak TK di Kota Bandung.
3.	Ariston dan Frahasini (2018) “Dampak Penggunaan Gadget bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar”	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget oleh anak sekolah dasar sebagian besar untuk bermain <i>game</i> dan menonton animasi.	Mengkaji dampak dan bagaimana pemanfaatan penggunaan gadget pada anak sekolah dasar.	Perbedaan penelitiannya terdapat pada model penelitian yang dipakai, yaitu menggunakan model penelitian studi literatur atau <i>literatur review</i> .

Sumber: Olahan Peneliti

F. Landasan Teori

1. Pengawasan Orang Tua

Menurut Manullang, mengungkapkan bahwa pengawasan dimaknai sebagai suatu proses untuk menetapkan pekerjaan apa yang sudah dilaksanakan, menilainya, dan bila perlu mengoreksinya dengan maksud supaya pelaksanaan pekerjaan sesuai dengan rencana semula (Manullang, 2009).

Berdasarkan pengertian mengenai pengawasan di atas, maka peneliti menyimpulkan secara sederhana bahwa pengawasan merupakan sebuah upaya untuk memperhatikan dan mencermati apa yang dilakukan oleh anak untuk kemudian dievaluasi kendala atau hambatan apa saja yang terjadi. Sehingga dapat dicari solusi untuk mengatasi masalah tersebut agar bisa sejalan dengan tujuan yang diharapkan.

Selanjutnya pengertian orang tua secara harfiah adalah komponen keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu yang dihasilkan dalam sebuah perkawinan yang sah. Orang tua merupakan orang yang lebih tua atau orang dituakan, namun pengertian yang beredar di masyarakat secara umum lebih mengarah pada orang yang telah melahirkan kita, yaitu Ibu dan Bapak (Bintoro, 2019).

Wahib menyatakan bahwa orang tua memegang peranan penting dan pengaruh besar atas pendidikan anak-anak (Bintoro, 2019). Sehingga, bagaimana orang tua membimbing, mengarahkan, serta

mendidik seorang anak akan tercermin dari bagaimana anak tersebut bertingkah laku.

Pengawasan orang tua dapat diartikan sebagai bentuk tanggung jawab mereka yang dituangkan dalam kegiatan untuk memusatkan waktu dan tenaga, baik dari segi fisik maupun psikis, dalam memberikan dukungan, motivasi, dan arahan pada anak-anaknya demi menunjang tumbuh kembang yang baik.

Ihroni menyatakan bahwa pengawasan orang tua adalah suatu rangkaian usaha guna mendukung keberhasilan anaknya antara lain ditunjukkan dalam bentuk perhatian terhadap kegiatan pelajaran disekolah dan menekankan arti penting pencapaian prestasi anak, tapi disamping itu orang tua perlu menghadirkan pribadi sukses yang dapat dijadikan teladan bagi anak (Ihroni, 2004).

Pengawasan orang tua dalam perspektif keilmuan komunikasi dapat dikategorikan sebagai komunikasi antarpribadi, dimana pelaku komunikasinya ialah orang tua dan anak dalam lingkungan keluarga. Komunikasi antarpribadi adalah proses pengiriman dan penerimaan pesan antara dua atau sekelompok kecil orang yang disertai berbagai efek dan umpan balik yang terjadi akibat komunikasi tersebut (Widjaja dalam Indriani, 2018). Komunikasi antarpribadi berlangsung secara tatap muka dan biasanya terjadi secara spontan, seperti halnya komunikasi yang dilakukan antara orang tua dan anak.

Komunikasi antara orang tua dan anak disini lebih fokus pada bagaimana orang tua melakukan interaksi dengan sang anak dalam memberikan kehangatan, perhatian, bimbingan, kasih sayang, kenyamanan, serta memberikan contoh tingkah laku dalam rangka menanamkan nilai-nilai yang baik dalam tumbuh kembang anak (Mufidah, 2008).

Bentuk-bentuk komunikasi antara orang tua dengan anak yang sudah disebutkan di atas merupakan salah satu unsur yang seharusnya termaktub dalam sebuah pengawasan. Agar pengawasannya berjalan secara efektif, maka dalam menerapkan pengawasan perlu mengkomunikasikannya dengan bahasa yang mudah dimengerti, tepat sasaran, saling percaya, penggunaan kata-kata yang baik, serta disampaikan dalam situasi dan kondisi yang tepat (Husin dalam Mufidah, 2008).

Adapun bentuk pengawasan orang tua dalam kaitannya dengan pemanfaatan internet menghasilkan beberapa model-model (Adi, 2017), diantaranya sebagai berikut:

1) *Active mediation*

Model *active mediation* diwujudkan dengan percakapan yang dilakukan orang tua dengan anak dalam kaitannya dengan internet. Percakapan ini merupakan inisiatif orang tua guna mendorong anak-anaknya sehingga lebih kritis di dalam menggunakan internet. Pada model ini orang tua

melibatkan diri secara aktif dalam aktivitas penggunaan gadget anaknya. Misalnya, orang tua turut mencari informasi mengenai website yang baik dikunjungi, mengetahui aplikasi yang digunakan, dan berdiskusi dengan anak tentang konten yang dilihat anak.

2) *Restrictive mediation*

Model *restrictive mediation* dinyatakan dalam bentuk pengawasan secara tegas mengenai batasan dan aturan apa saja yang bisa diakses, berapa lama waktu yang diberikan, salah satunya contohnya termasuk game online yang bisa dimainkan oleh anak-anak mereka. Model pengawasan yang satu ini, orang tua lebih *strict* mengenai aktivitas penggunaan gadget sang anak.

3) *Coviewing*

Merupakan upaya melakukan aksi atau tindakan secara bersama-sama antara orang tua dan anak dalam aktivitasnya dengan internet. Model pengawasan ini lebih menggambarkan tindakan orang tua yang menempatkan diri secara langsung ketika anak sedang menggunakan gadgetnya.

Jika dideskripsikan dalam bentuk yang lebih sederhana, pengawasan orang tua khususnya dalam penggunaan gadget anak, ada dua yaitu, pengawasan aktif dan pasif (Mazdalifah & Moulita, 2021).

Pengawasan aktif artinya orang tua terlibat secara aktif melakukan pengawasan dengan langkah-langkah seperti, mengajari, mendampingi, dan mengarahkan anak dalam menggunakan gadget. Sedangkan pengawasan pasif, orang tua hanya melakukan pengawasan penggunaan gadget secara tidak langsung. Misalnya, hanya memberlakukan pembatasan waktu dalam menggunakan gadget dan mengecek situs apa saja yang sudah dikunjungi anak, tanpa terlalu memperhatikan bagaimana konten-konten yang dilihat melalui gadget tersebut dicerna anak, dengan kata lain kurangnya interaksi aktif antara orang tua dan anak dalam mendiskusikan konten apa saja yang dikonsumsi sang anak.

2. Teknologi Komunikasi

Secara etimologis, Tjahyadi mengungkapkan bahwa teknologi berasal dari kata *techne* yang berarti serangkaian prinsip atau metode rasional yang berkaitan dengan pembuatan suatu objek atau kecakapan tertentu; pengertian mengenai prinsip-prinsip atau metode; seni (Saharudin, 2011).

Selanjutnya menurut Cyril Stanley Smith, teknologi adalah penerapan pengetahuan atau ilmu yang menghasilkan barang dan jasa tertentu yang ditujukan untuk mempermudah pekerjaan manusia (Saharudin, 2011).

Karakteristik teknologi yang dijabarkan oleh Michael Hacker dan Robert Barden (Saharudin, 2011), diantaranya sebagai berikut:

- a. Teknologi dapat menghasilkan barang dan jasa yang diperlukan manusia.
- b. Teknologi merupakan strategi untuk mempertahankan makhluk hidup di dunia ini.
- c. Teknologi berpengaruh pada rutinitas manusia.
- d. Teknologi (dan ilmu) mempengaruhi semua orang.
- e. Teknologi yang merupakan hasil kreativitas manusia telah menjadi sistem untuk memenuhi kebutuhan dasar hidup serta keinginan manusia itu sendiri.
- f. Teknologi bisa dikreasi untuk berbagai kepentingan sosial yang positif maupun negatif.
- g. Teknologi muncul sejak munculnya eksistensi manusia, dan dalam sejarahnya, perkembangan teknologi itu semakin lama semakin pesat.
- h. Teknologi yang berkembang menjadi kompleks selalu dimulai dari teknologi yang sederhana.
- i. Teknologi harus senantiasa dikontrol dalam perkembangannya agar ada jaminan keselamatan bagi manusia.

Pengertian komunikasi secara umum dapat diartikan sebagai pemindahan pesan dari komunikator kepada komunikan, baik langsung maupun melalui kanal, dalam rangka merubah atau mempengaruhi perilakunya (Saharudin, 2011).

Adapun dalam setiap prosesnya, terdapat beberapa komponen/elemen komunikasi, diantaranya komunikator (*communicator*) sebagai pengirim pesan, pesan (*message*) yang akan disampaikan, *encoding* sebagai proses pengambilan dan pengiriman pesan, media (*channel*) sebagai saluran komunikasi yang digunakan untuk mengirimkan pesan, *decoding* sebagai proses penerimaan pesan oleh komunikan, penerima pesan (*receiver/komunikan*) sebagai pihak sasaran pesan, umpan balik (*feedback*) sebagai respon dari pesan yang sudah diterima, konteks sebagai situasi ketika melakukan komunikasi berlangsung yang menentukan gaya berkomunikasi, gangguan (*noise*) sebagai suatu gangguan yang terjadi dalam berkomunikasi, dan efek (*effect*) yang diartikan sebagai pengaruh atau dampak yang ditimbulkan dari komunikasi tersebut.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas, Everett Rogers mendefinisikan teknologi komunikasi sebagai peralatan perangkat keras, struktur-struktur organisasional, dan nilai sosial dengan mana individu-individu mengumpulkan, mengolah, dan saling bertukar informasi dengan individu lain (Nurudin, 2017). Namun, teknologi komunikasi dan teknologi informasi memiliki keterkaitan yang sangat erat meskipun memiliki pengertian yang berbeda. Teknologi informasi adalah semua hal yang mencakup sistem-sistem komunikasi, seperti satelit siaran langsung, kabel interaktif dua arah, penyiaran bertenaga

rendah, komputer, televisi, bahkan merujuk pada teknologi modern seperti smartphone, teleconference, videocall, dan lain sebagainya.

Perbedaan yang agak mencolok antara teknologi komunikasi dan teknologi informasi, terdapat pada cakupannya. Jika teknologi informasi hanya terbatas pada hardware/perangkat keras, teknologi komunikasi mencakup pada hardware dan software. Perangkat lunak disini dapat diartikan sebagai sebuah sistem, kebijakan, hukum, norma, atau pranata yang mempunyai aturan tertentu yang wujudnya tidak bisa dilihat secara fisik (Nurudin, 2017). Salah satu *output* dari teknologi komunikasi yang banyak digunakan sekarang, bahkan menjadi suatu kebutuhan yang krusial bagi sebagian orang, adalah gadget. Turunan dari gadget inilah yang kita kenal sebagai *handphone/smartphone*, *game console*, *notebook*, dan *tablet*.

3. Kecanduan Gadget

a. Pengertian Gadget

Gadget adalah suatu alat elektronik yang memiliki berbagai layanan fitur dan aplikasi yang menyajikan teknologi terbaru yang membantu hidup manusia menjadi lebih praktis dan memiliki fungsi khusus (Elfiadi, 2018).

Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus diantaranya (Arriston & Frahasini, 2018), smartphone seperti iphone dan blackberry, serta netbook

(perpaduan antara komputer portabel seperti notebook dan internet).

b. Fungsi Gadget

Ada beberapa fungsi gadget secara umum. Pertama, gadget berfungsi sebagai alat komunikasi yang mudah, cepat, praktis, dan efisien. Kedua, gadget berfungsi sebagai alat untuk bersosialisasi dengan dunia luar. Hanya dengan menggunakan gadget, kita bisa mendapatkan berita, kabar, teman dan menjalin hubungan dengan orang-orang yang berada jauh dari tempat kita tinggal dalam waktu yang relatif singkat. Ketiga, gadget berfungsi sebagai media pendidikan. Melalui gadget, kita dapat belajar secara lebih fleksibel dan tidak hanya berfokus pada keberadaan buku. Kita bisa mengakses berbagai informasi dari ragam pengetahuan dimanapun dan kapanpun, tanpa harus pergi ke perpustakaan (Chusna, 2017).

c. Dampak Penggunaan Gadget bagi Anak

Anak sekolah dasar berusia pada kisaran 6-12 tahun pada saat ini merupakan generasi yang lahir ketika teknologi informasi berkembang sangat pesat, mereka disebut dengan generasi alpha (Bayti, 2020).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Yummi Ariston dan Frahasini (Arriston & Frahasini, 2018), menunjukkan bahwa sebagian besar anak-anak menggunakan gadget hanya untuk bermain game dan menonton film animasi.

Dampak positif dari penggunaan gadget bagi anak, diantaranya yaitu menambah pengetahuan anak, membangun dan melatih kreativitas anak, memperluas jaringan pertemanan, mempermudah berkomunikasi, memudahkan anak dalam mencari data dan informasi mengenai tugas sekolah, dan sebagai sarana hiburan (Arriston & Frahasini, 2018).

Dampak buruk penggunaan gadget akibat penggunaannya yang berlebihan bisa mengakibatkan anak menjadi lebih emosional, dapat membentuk sikap pemberontak, dan menumbuhkan sifat malas bahkan terhadap rutinitas sehari-harinya (Arriston & Frahasini, 2018).

Deskripsi yang dipaparkan dalam penelitian yang dilakukan oleh Eka Damayanti dkk, menjelaskan dampak penggunaan gadget pada anak dalam berbagai aspek, seperti aspek fisik dan psikomotorik, agama dan moral, kognitif, sosial dan emosi, bahasa dan seni anak (Damayanti, 2020).

d. Kecanduan Gadget

Dengan intensitas penggunaan yang semakin tinggi dan kadang tidak terkontrol memungkinkan seorang anak mengalami kecanduan dalam bermain gadget. Dimana penyebab dari kecanduan ini terjadi apabila penggunaanya tidak mampu bersikap disiplin.

Menurut Kwon, et al., kecanduan adalah suatu aktivitas yang dilakukan berulang-ulang dan mengakibatkan efek yang buruk bagi penggunanya. Seiring dengan perkembangan zaman, kecanduan tidak hanya merujuk pada penyalahgunaan obat-obatan, tetapi bisa terjadi pada hal-hal lain seperti game, perjudian, dan penggunaan gadget. Hal-hal yang mendorong terjadinya kecanduan gadget diantaranya, kontrol diri yang rendah, tingginya sensation seeking, self esteem yang rendah, psikologis individu, tingginya pemaparan media yang diterima, dan interaksi sosial siswa (Sa'ngadah, 2020).

Yong (Prasetya, 2017), menjabarkan bahwa terdapat enam aspek kecanduan gadget, diantaranya:

1) Perilaku/ciri khusus (*salience*)

Pada aspek perilaku/ciri khusus merujuk pada perilaku ketika sedang menggunakan gadget, seperti mengumpat dan marah jika diganggu saat mengakses gadget, sampai muncul ketakutan akan rasa bosan apabila tidak menggunakan gadget.

2) Penggunaan yang berlebihan (*excessive use*)

Penggunaan gadget dalam kadar berlebihan biasanya akan merambat pada hilangnya keteraturan waktu dalam menggunakan gadget, sehingga sering mengesampingkan kebutuhan-kebutuhan dasar dalam hidupnya.

3) Pengabaian pekerjaan (*neglect to work*)

Dikarenakan terlalu larut dalam menggunakan gadget tanpa tahu waktu, anak bisa mengabaikan pekerjaannya, sehingga produktivitasnya menurun.

4) Antisipasi (*anticipation*)

Biasanya gadget digunakan sebagai sarana untuk melarikan diri atau mengabaikan permasalahan yang terjadi di kehidupan nyata seseorang. Apabila dibiarkan lama-kelamaan gadget akan mendominasi pikiran, perasaan, dan perilaku penggunanya.

5) Ketidakmampuan mengontrol diri (*lack of control*)

Ketidakmampuan mengontrol diri mengakibatkan tidak teraturnya waktu frekuensi ataupun durasi waktu dalam menggunakan gadget akan sangat berpengaruh pada kehidupan, terutama berakibat buruk terhadap kesehatan.

6) Mengabaikan kehidupan sosial (*neglect to social life*)

Banyak anak yang menggunakan gadget hingga terlalu fokus, mengakibatkan mereka mengabaikan kehidupan sosialnya dan mengurangi interaksi dengan teman sebaya.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Febriana (Febriana & Mariyana, 2020), semakin cepat remaja melihat gadget setelah

bangun tidur, maka semakin tinggi tingkat kecanduan gadget yang dialaminya. Kecanduan gadget memiliki urgensi tersendiri karena akibat yang ditimbulkan dari kecanduan ini dapat mengganggu kehidupan sehari-hari yang dampaknya bisa berkepanjangan.

Faktor yang memengaruhi tingkat kecanduan gadget bisa berasal dari faktor internal, situasional, sosial, dan internal (Bintari, 2020). Faktor internal dapat meliputi pengendalian diri yang rendah, usia, akumulasi waktu penggunaan gadget, dan kebiasaan-kebiasaan saat menggunakan gadget. Faktor situasional meliputi jenis gadget yang dimiliki serta konten-konten apa saja yang dikonsumsi. Faktor sosial meliputi aturan yang berlaku, misalnya pembelajaran daring yang menyebabkan tinggi traffic penggunaan gadget. Sedangkan faktor internal meliputi kepemilikan gadget dan ketersediaan jaringan internet yang digunakan.

Pemanfaatan gadget yang semakin kompleks, tidak lagi digunakan hanya sebagai alat berkomunikasi saja, tetapi beberapa penggunanya menggunakan gadget sebagai teman, sumber kesenangan, penghilang rasa penat, menghilangkan rasa cemas, dan memberikan rasa aman (Sa'ngadah, 2020). Oleh karena itu, orang tua memiliki peranan penting dalam memberikan pengawasan dan batasan pada anak dalam menggunakan gadget. Jika muncul tingkah laku yang tidak sesuai dengan yang diharapkan orang tua,

maka orang tua bisa mengarahkan dan membimbing anak agar mengubah perilaku yang tidak sesuai tersebut.

4. Anak Usia Sekolah Dasar

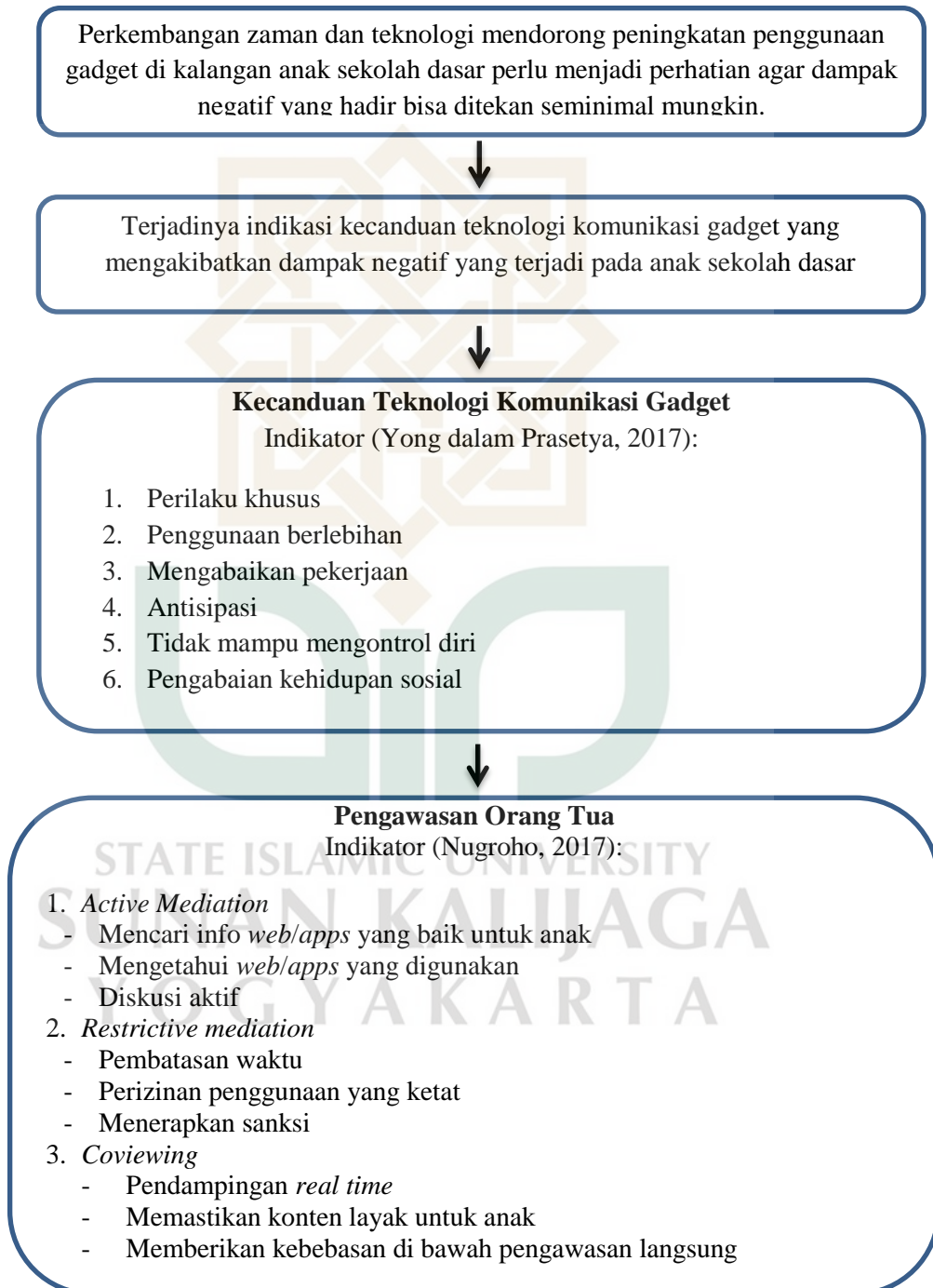
Dalam buku Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja (Yusuf S. , 2017), anak usia sekolah dasar berkisar pada usia 6-12 tahun. Pada masa ini, anak memulai perkembangannya secara pesat mulai dari perkembangan intelektual, bahasa, sosial, emosi, moral, penghayatan keagamaan, dan motoriknya.

Selanjutnya menurut Jahja, anak usia sekolah dasar merupakan fase dimana anak menjalani masa akhir anak-anaknya (Jahja, 2011). Periode ini dimulai ketika anak berusia enam tahun hingga seksualnya matang, dimana kematangan seksual ini akan sangat bervariasi tergantung dari jenis kelamin dan budaya dari sang anak. Pada masa akhir anak-anak, perkembangan kepribadian mereka akan sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosial dimana dirinya berada dan daya kembang kognitifnya. Hal ini yang nantinya akan membantuk persepsi seorang anak mengenai siapa dirinya, kemampuan sosialnya, peran jenis kelaminnya, dan menentukan apa yang benar dan salah menurutnya.

G. Kerangka Pemikiran

Gambar 4.

Kerangka Pemikiran



Sumber: Olahan Peneliti

H. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode ini dipilih dengan berdasarkan permasalahan yang ditemukan, dimana peneliti ingin memahami fenomena yang tidak dapat diselesaikan dengan asumsi dan angka saja. Tujuan yang ingin dicapai dari penggunaan metodologi ini, peneliti ingin penelitian yang dilakukan secara mendalam untuk mendapatkan gambaran mengenai pengawasan penggunaan gadget oleh orang tua pada anak usia sekolah dasar di Desa Malabar.

Menurut Denzin dan Lincoln, penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dilakukan guna menafsirkan suatu fenomena dengan menggunakan berbagai metode (Denzin & Lincoln, 2009). Sedangkan Moleong menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah upaya untuk menyajikan dunia sosial dan perspektif di dalam dunia, dari segi konsep, perilaku, persepsi, dan persoalan tentang manusia yang diteliti (Ningsih, 2014). Erickson juga mengemukakan bahwa penelitian kualitatif lebih menekankan usaha peneliti dalam menemukan dan mendeskripsikan kegiatan serta dampak dari penelitian yang dilakukan secara naratif (Anggito & Setiawan, 2018).

Penelitian kualitatif merupakan suatu strategi inquiry yang menekankan pencarian makna, pengertian, konsep, karakteristik, gejala, simbol, maupun deskripsi tentang suatu fenomena; fokus dan

multimetode, bersifat alami dan holistik; mengutamakan kualitas, menggunakan beberapa cara, serta disajikan secara naratif (Yusuf A. M., 2014). Penelitian kualitatif berusaha mendeskripsikan secara kritis mengenai suatu fenomena atau interaksi sosial yang terjadi di masyarakat sehingga ditemukannya makna sesungguhnya.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan studi deskriptif. Dimana tujuan dari penelitian deskriptif kualitatif ini yaitu untuk menggambarkan, melukiskan, menerangkan, menjawab, dan menjelaskan secara rinci mengenai permasalahan yang akan diteliti dengan cara mempelajari/memahami semaksimal mungkin subjek penelitian, baik itu individu, kelompok, atau suatu kejadian/fenomena. Selain itu, penelitian kualitatif dengan metode deskriptif ini menempatkan manusia sebagai instrumen penelitian dan hasil penulisannya digambarkan melalui kata-kata atau pernyataan yang sesuai dengan keadaan/data yang sebenarnya.

2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di Desa Malabar Kabupaten Cilacap, khususnya pada orang tua dari anak usia sekolah dasar. Penelitian dilaksanakan pada bulan November 2022 sampai dengan Januari 2023. Lokasi penelitian ini dipilih karena peneliti menemukan beberapa fenomena-fenomena pada anak sekolah dasar di Desa Malabar yang sudah menggunakan gadget, namun belum tergambar secara jelas bagaimana pengawasan yang dilakukan oleh para orang tua.

3. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah orang tua anak usia sekolah dasar di Desa Malabar yang sudah memberikan fasilitas gadget pada anaknya. Adapun kriteria orang tua yang akan diteliti, diantaranya sebagai berikut:

- a. Orang tua dengan anak usia sekolah dasar di Desa Malabar, dengan rentang usia 25 s/d 45 tahun.
- b. Orang tua sudah memberikan kebebasan pada anak untuk menggunakan gadget.
- c. Orang tua memiliki kecakapan dasar dalam menggunakan gadget (sudah menggunakan gadget minimal 1 tahun)

Jumlah subjek yang ditetapkan berdasarkan kecukupan, dimana hal tersebut telah disesuaikan dengan kebutuhan informasi yang diperlukan peneliti. Pemilihan narasumbernya peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* atau sampel bertujuan (Ningsih, 2014).

Objek atau fokus dari penelitian ini adalah pengawasan orang tua dalam meminimalisir kecanduan teknologi komunikasi gadget pada anak sekolah dasar di Desa Malabar. Arah penelitian ini untuk mengetahui bentuk-bentuk pengawasan seperti apa yang dilakukan oleh orang pada penggunaan gadget sang anak.

4. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ialah melalui tiga teknik, diantaranya sebagai berikut:

a) Wawancara, yaitu cara pengumpulan data dengan melakukan dialog atau tanya jawab dengan orang yang dapat memberikan keterangan atau informasi (Mukarromah, 2019). Kegiatan tanya jawab ini dilakukan oleh dua pihak, yaitu peneliti sebagai pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (narasumber) yang akan memberikan jawab dari pertanyaan-pertanyaan yang diajukan. Adapun jenis wawancara yang diterapkan saat penelitian ialah wawancara secara mendalam, dengan tujuan untuk memperoleh informasi secara lebih intensif dan akurat, melalui tatap muka secara langsung. Wawancara dilakukan pada sumber primer yang sudah dipilih, yaitu orang tua anak usia sekolah dasar di Desa Malabar dengan kisaran usia antara 6 s/d 12 tahun di Dusun Sindang Heula Desa Malabar. Data yang hendak diperoleh dari proses wawancara tersebut yaitu bentuk-bentuk pengawasan penggunaan gadget oleh orang tua anak usia sekolah dasar di Desa Malabar.

b) Observasi, yaitu kegiatan mengumpulkan data dengan melakukan pengamatan atas fenomena dan fakta di lapangan yang berkaitan dengan masalah penelitian (Musfiquon, 2012). Teknik ini digunakan dengan tujuan untuk memperoleh data mengenai dampak-dampak yang diakibatkan penggunaan gadget pada anak sekolah dasar di Desa Malabar.

- c) Dokumentasi, ialah pengumpulan bukti-bukti dan keterangan yang dapat memperkuat hasil data yang diperoleh (Ningsih, 2014). Dokumentasi yang digunakan berupa gambar, tulisan, foto, atau karya. Teknik ini digunakan untuk memperoleh data pendukung dari data-data primer yang didapatkan, seperti dokumentasi foto wawancara.

5. Teknik Analisis Data

Menurut Moleong, analisis adalah proses pengorganisasian dan pengurutan data-data yang diperoleh ke dalam suatu susunan, bentuk, dan kategori (Moleong, 2010). Sedangkan analisis data menurut pernyataan Bogdan merupakan proses mencari dan menyusun data-data yang diperoleh secara sistematis, sehingga dapat dengan mudah untuk dipahami dan dipublikasikan kepada orang lain (Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan, 2010). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah model analisis Miles dan Huberman mengenai descriptive phenomenological analysis (yaitu, pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan (Anggito & Setiawan, 2018).

a) Pengumpulan data

Mencari dan mengumpulkan data merupakan tahap awal dalam penelitian, dimana data-data yang dikumpulkan tersebut didapatkan melalui observasi, wawancara, studi literatur, dokumentasi, dan lain sebagainya. Dikarenakan proses ini

berada diawal, maka data yang diperoleh merupakan data yang masih mentah.

b) Reduksi data

Reduksi data merupakan dimulainya proses pemilihan, penyederhanaan, pengorganisasian, pengkategorisasian, dan lain lain (Villen, 2021). Proses ini bertujuan untuk memudahkan peneliti mengelompokkan data untuk dipahami dan ditarik kesimpulan dari masalah yang diteliti. Berdasarkan penjabaran dari Giorgi dan Moustaks, tahap dalam reduksi data penelitian melalui pendekatan Deskriptif diantaranya, 1) Peneliti membaca seluruh transkrip data secara berulang, dan 2) Peneliti melakukan penyaringan data-data dari data yang diperoleh untuk dipisahkan mana data yang kurang penting atau tidak digunakan dalam penelitian, misalnya ada pernyataan yang tidak relevan dan diulang-ulang (Kahija, 2017). Data akhir yang telah melewati penyaringan disebut dengan data pokok yang diperlukan peneliti untuk dilakukan proses peng-*coding*-an dan dicari maknanya.

c) Penyajian data

Penyajian data dilakukan setelah data yang diperoleh sudah melewati proses reduksi, kemudian dideskripsikan menjadi sebuah naratif yang bertujuan untuk menjelaskan data secara

jelas dan rinci. Penyajian data perlu dituliskan untuk menghasilkan informasi padu.

d) Kesimpulan

Dalam tahapan analisis, data yang sudah diproses pada tahap pengumpulan, reduksi, dan penyajian data kemudian ditarik kesimpulan yang dapat menjelaskan fakta-fakta yang didapat menjadi sebuah inti sari dalam bentuk yang lebih singkat.

6. Keabsahan Data

Dalam sebuah penelitian kualitatif, hasil data yang sudah dianalisis memerlukan uji keabsahan (*trustworthiness*) untuk membuktikan kredibilitas dari penelitian yang dilakukan. Penelitian dapat dianggap sah apabila memiliki komponen-komponen seperti, derajat kepercayaan (*credibility*), keteralihan (*transferability*), kebergantungan (*dependability*), dan kepastian (*confirmability*) (Villen, 2021).

Menurut Moleong, triangulasi merupakan sebuah teknik untuk memeriksa keabsahan data yang memanfaatkan sumber-sumber lain dengan maksud untuk mengecek serta membandingkan data (Villen, 2021). Triangulasi sumber dapat diartikan bahwa dalam mencapai validitas penelitian yang diinginkan, peneliti menggali dan menguji informasi-informasi yang sudah diberikan oleh narasumber. Pada penelitian ini, tujuan yang dimaksud ialah untuk menggali data

mengenai bentuk pengawasan orang tua dalam meminimalisir kecanduan gadget pada anak, khususnya dalam ruang lingkup siswa sekolah dasar di Desa Malabar.

Menurut Patton, triangulasi dengan sumber berarti membandingkan dan mengecek balik tingkat kredibilitas/kepercayaan akan sebuah informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif (Wandi, Nurharsono, & Raharjo, 2013). Adapun triangulasi dengan sumber dapat dilakukan melalui beberapa tahap, sebagai berikut:

- a) Membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara
- b) Membandingkan keadaan dan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan
- c) Membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan

Adapun uji keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber data. Triangulasi adalah salah satu teknik dalam pengumpulan data untuk mendapatkan temuan dan interpretasi dasar yang lebih akurat dan kredibel (Yusuf A. M., 2014). Triangulasi ini dicapai dengan melakukan *crosscheck* antara tiga hal, yaitu:

- a) Observasi, bertujuan untuk memperoleh data mengenai dampak-dampak yang diakibatkan penggunaan gadget pada anak sekolah dasar di Desa Malabar.

- b) Wawancara, yaitu cara pengumpulan data dengan melakukan dialog atau tanya jawab dengan orang yang dapat memberikan keterangan atau informasi (Mukarromah, 2019). Data yang hendak diperoleh dari proses wawancara tersebut yaitu bentuk-bentuk pengawasan penggunaan gadget oleh orang tua anak usia sekolah dasar di Desa Malabar.
- c) Dokumentasi, ialah pengumpulan bukti-bukti dan keterangan yang dapat memperkuat hasil data yang diperoleh (Ningsih, 2014). Dokumentasi yang digunakan berupa gambar, tulisan, foto, atau karya. Teknik ini digunakan untuk memperoleh data pendukung dari data-data primer yang didapatkan, seperti dokumentasi foto wawancara.

Penggunaan beberapa sumber dalam proses triangulasi dapat dilakukan dengan mencari sumber yang lebih banyak dan berbeda dalam informasi yang masih sama. Dalam artian, ketika peneliti melakukan verifikasi terhadap data dari narasumber pertama terhadap narasumber kedua dalam informasi yang sama, namun verifikasi menunjukkan hasil yang berbeda. Maka, perlu dilanjutkan dengan narasumber selanjutnya hingga hasil wawancara tersebut meyakinkan peneliti. Hasil akhir tersebut yang disebut dengan informasi sesungguhnya.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa pemanfaatan gadget oleh anak sekolah dasar di Desa Malabar Kabupaten Cilacap yaitu bahwa sebagian besar menggunakan gadget untuk membuka Youtube, Tiktok, dan Game. Gadget jarang dimanfaatkan untuk kebutuhan pembelajaran yang berkaitan dengan akademik, kecuali jika ada tugas dari pihak sekolah yang mengharuskan anak menyelesaikan tugas tersebut dengan mengakses gadget.

Berkaitan dengan dampak penggunaan gadget pada anak sekolah dasar di Desa Malabar Kabupaten Cilacap mengenai fenomena kecanduan gadget, temuan peneliti menunjukkan bahwa kadar kecanduan gadget pada anak belum mencapai tingkat yang parah. Beberapa aspek kecanduan gadget yang paling banyak ditemui yaitu mengenai penggunaan secara berlebihan dan pengabaian pekerjaan.

Untuk meminimalisir kecanduan gadget dan dampak negatif lainnya, orang tua yang berperan sebagai pengawas melakukan bentuk-bentuk pengawasan seperti pembatasan akses penggunaan gadget, pembatasan waktu penggunaan gadget, pembatasan konten, monitoring setelah penggunaan gadget, mencari media pengalihan, pemberlakuan sanksi, serta membangun komunikasi yang baik dengan anak.

Meskipun para orang tua menerapkan bentuk-bentuk pengawasan seperti yang sudah dijabarkan di atas, dalam praktiknya tidak semua bentuk pengawasan tersebut bisa dijalankan secara maksimal. Terdapat beberapa orang tua yang berujung hanya menerapkan pengawasan seadanya dengan tujuan agar anak tidak rewel, misalnya ketika anak sulit diberhentikan untuk bermain gadget ketika sudah melewati batas waktu yang diberikan, mereka akan berakhir membiarkannya. Namun, sejauh ini peneliti melihat bahwa sudah terdapat banyak orang tua yang mulai tumbuh kesadarannya mengenai dampak gadget dan pentingnya pengawasan orang tua dalam menjaga serta melindungi anak-anaknya agar tidak menjadi korban dari dampak negatif perkembangan teknologi di zaman sekarang.

B. Saran

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dipaparkan, adapun saran yang dapat peneliti berikan diantaranya:

1. Bagi masyarakat Desa Malabar Kabupaten Cilacap, khususnya para orang tua yang memiliki anak usia sekolah dasar, diharapkan untuk bijak dalam memberikan akses penggunaan gadget pada anak-anaknya dan bertanggung jawab melakukan pengawasan penuh dalam aktivitas digital mereka. Anak-anak memang perlu beradaptasi dengan perkembangan teknologi di zaman sekarang, namun orang tua tidak boleh membiarkannya lepas dari pengawasan untuk menghindarkan

anak dari dampak dan terjerumus hal-hal negatif gadget. Sebagaimana Islam mengajarkan dalam Al-Qur'an bahwa kita harus memelihara diri dan keluarga dari hal-hal yang dapat menjerumuskan kita ke neraka.

2. Bagi pihak sekolah di Desa Malabar Kabupaten Cilacap diharapkan untuk membantu memberikan pengawasan dengan turut mengarahkan murid-muridnya lebih bijak dalam menggunakan gadget, serta mengarahkan mereka untuk melakukan pemanfaatan gadget yang dapat membantu meningkatkan kecerdasan, keterampilan, dan keahlian siswa.
3. Bagi akademisi, rekomendasi penelitian selanjutnya diantaranya berkaitan dengan kesadaran akan pentingnya pengawasan penggunaan gadget pada anak dengan tidak menyepelekan dampak negatifnya, khususnya dampak kecanduan, dengan alasan agar anak tidak rewel dan berakhir membiarkan anak menggunakan gadget sesukanya tanpa aturan.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, T. N. (2017). Pola Pengawasan Orang Tua terhadap Aktivitas Anak di Dunia Maya: Studi Kasus pada Keluarga dengan Anak Remaja Usia 12-19 Tahun di Purwokerto. *Acta Diurna*, 1-20.
- Adriansyah, R. (2016). Pengawasan Orang Tua pada Aktivitas Anak Sekolah Dasar dalam Menggunakan Media Informasi Internet di SD Putra 1 Jakarta Timur. *Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta*.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak.
- Anggraeni, S. (2019). Pengaruh Pengetahuan Anak tentang Dampak Gadget bagi Kesehatan terhadap Perilaku Penggunaan Gadget pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Faletehan Health Journal*, 64-68.
- Arriston, Y., & Frahasini. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar Vol. 1 No. 2. *Journal of Education Review and Research*, 86-91.
- Barnawi, & Darajat, J. (2018). *Penelitian Fenomenologi Pendidikan: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Bayti, T. N. (2020). *Gagasan Millenial & Generasi Z Untuk Indonesia Emas 2045*. Nusa Tenggara Timur: Fianosa Publishing.
- Bintari, R. H. (2020). Kecanduan Gadget di Masa Pandemi Covid-19 pada Siswa Kelas XII MIPA SMAN 1 Sutojayan Kabupaten Blitar. *Jurnal Kesehatan Hesti Wira Sakti*.
- Bintoro, Y. C. (2019). Upaya Orang Tua dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini di Desa Mandiraja Kecamatan Mandiraja, Kabupaten Banjarnegara. *Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang*.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak. *Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 315-330.

- Damayanti, E. (2020). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak Vol. 4 No. 1. *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak*, 1-22.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2009). *Handbook of Qualitative Research*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Ebi, S. (2017). *Golden Age Parenting*. Yogyakarta: Psikologi Corner.
- Elfiadi. (2018). Dampak Gadget terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *ITQAN*, 97-110.
- Febriana, C., & Mariyana, R. (2020). Hubungan Karakteristik Remaja dengan Tingkat Kecanduan Gadget di Bukittinggi. *Research of Education and Art Link in Nursing Journal*, 173-183.
- Febrianto, A. (2016). Dampak Penggunaan Internet Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD Negeri di Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang. *Universitas Negeri Semarang*.
- Febrianto, A. (2016). Dampak Penggunaan Internet Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD Negeri di Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang. *Universitas Negeri Semarang*.
- Fitriyansah, F. (2018). Efek Komunikasi Massa pada Khalayak (Studi Deskriptif Penggunaan Media Sosial dalam Membentuk Perilaku Remaja. *Cakrawala: Jurnal Humaniora*, 171-178.
- Ginting, R., & Pratiwi, S. (2017). Analisis Literasi Media Televisi dalam Keluarga (Studi Deskriptif Pendampingan Anak Saat Menonton Televisi di SD Islam Al Ulum Terpadu Media). *Jurnal Channel*, 109-122.
- Gunarsa, S. D. (2003). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Haryatmoko. (2007). *Etika Komunikasi: Manipulasi Media, Kekerasan, dan Pornografi*. Yogyakarta: Kanisius.
- Hidayatuladkia, S. T. (2021). Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun di Desan Soco Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus. *Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus*.
- Iftitah, S. L., & Anawaty, M. F. (2021). Pentingnya Pengawasan Orang Tua dalam Pemanfaatan Gadget pada Masa Belajar Dari Rumah. *Riset Golden Age PAUD UHO*, 138-145.

- Ihroni, T. O. (2004). *Bunga Rampai Sosiologi Keluarga*. Jakarta: Rieneka Cipta.
- Indrawan, J. (2020). Kehadiran Media Baru (New Media) dalam Proses Komunikasi Politik. *Jurnal Medium*, 1-17.
- Iswidharmanjaya, D. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Yogyakarta: Bisakimia.
- Jahja, Y. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Junaedi, F. (2011). *Komunikasi 2.0: Teoritisasi dan Implikasi*. Yogyakarta: Aspiikom.
- Kahija, Y. F. (2017). *Penelitian Fenomenologis Jalan Memahami Pengalaman Hidup*. Yogyakarta: Kanisius.
- Kusuma, R. (2013). *Macam-macam Pengawasan Orang Tua terhadap Perkembangan Anak dan Pengaruhnya terhadap Anak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Manullang, M. (2009). *Dasar-Dasar Manajemen Cetakan XXI*. Yogyakarta: Gadjah Mada Press.
- Mazdalifah, & Moulita. (2021). Model Pengawasan Orang Tua terhadap Penggunaan Media Digital Anak Vol. 4 No. 1. *Pustaka Komunikasi*, 105-116.
- Moleong, L. J. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Mukarromah, T. (2019). Dampak Penggunaan Gadget pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak. *IAIN Metro*.
- Munfarida, E. (2010). Kekerasan Simbolik Terhadap Anak. *Dakwah dan Komunikasi*, 72-90.
- Musfiquon. (2012). *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Ningsih, K. (2014). Komunikasi Sosial Anak Jalanan (Studi Fenomenologi terhadap Anak Jalanan di Kota Makassar). *Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Alauddin Makassar*.

- Nissa, F. (2020). Urgensi Literasi Media Sosial dalam Upaya Menanggulangi Hoax di Kalangan Mahasiswa Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwa Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. *Universitas Sulthan Thaha Saifuddin*.
- Nurudin. (2017). *Perkembangan Teknologi Komunikasi*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Polkinghorne, D. E. (1989). *Phenomenological Research Methods: In Existential-phenomenological Perspectives in Psychologi (pp.41-60)*. Boston.
- Prasetya, B. W. (2017). Hubungan Antara Kecanduan Gadget dan Empati Pada Remaja Akhir di Paroki Hati Kudus Tuhan Yesus Simo Kabupaten Boyolali. *Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang*.
- Putra, A., & Patmaningrum, D. A. (2018). Pengaruh Youtube di Smartphone Terhadap Perkembangan Komunikasi Interpersonal Anak. *Jurnal Penelitian Komunikasi. Jurnal Penelitian Komunikasi*, 159-172.
- Radhiyati, S. (2018). Pengawasan Orang Tua terhadap Kedisiplinan Belajar Agama Anak di Desa Lakubang Kecamatan Simeuleu Tengah. *Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Ar-Raniry*.
- Ridwa, A. (2017). Peran Guru Agama dalam Bimbingan Konseling Siswa Sekolah Dasar. *Risalah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 1-13.
- Riona, J., & Krisdinanto, N. (2021). Ketika Fans "Menikahi" Idolanya: Studi Fenomenologi tentang Loyalitas Fandom BTS. *Avant Garde: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 16-34.
- Saharudin. (2011). *Perkembangan Teknologi Komunikasi (Sebuah Pengantar)*. Yogyakarta: Pustaka Akademika.
- Sa'ngadah, N. (2020). Gambaran Pola Asuh Orang Tua pada Anak Dengan Kecanduan Gadget Vol. 8 No. 2. *BIMKI*, 56-62.
- Sari, S. (2019). Literasi Media pada Generasi Millennial di Era Digital. *Jurnal Professional FES UNIVED*, 30-42.
- Shihab, M. Q. (2003). *Tafsir Al-Misbah Cet.1*. Jakarta: Lentera Hati.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.

- Susanto, D. A. (2010). Pengaruh Karakteristik, Motivasi, dan Pola Penggunaan Media Khalayak terhadap Program Berita Berbahasa Jawa. *Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sebelas Maret* .
- Villen, L. M. (2021). Studi Fenomenologi : Perilaku Self Disclosure pada Mahasiswa Pengguna Media Sosial Twitter di Tengah Pandemi Covid-19. *Fakultas Psikologi dan Kesehatan, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang*.
- Wahidin. (2019). Peran Orang Tua dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pancar*, 232-245.
- Wandi, S., Nurharsono, T., & Raharjo, A. (2013). Pembinaan Prestasi Ekstrakurikuler Olahraga di SMA Karangturi Kota Semarang. *Journal of Physical Education, Sport, Health, and Recreations*, 524-535.
- Yusuf, A. M. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Yusuf, S. (2017). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.