

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Peran Orang Tua

a. Peran

Peran merupakan sebuah rangkaian perilaku yang diharapkan dari seseorang berdasarkan posisi sosial, baik formal ataupun secara informal. Peran juga memiliki arti suatu tindakan yang di lakukan oleh perorangan atau sekelompok orang pada sebuah kejadian ataupun sebuah peristiwa, serta merupakan sebuah pembentuk tingkah laku yang mempunyai kedudukan di lingkungan masyarakat.¹ Yang dimana ketika seseorang dapat melaksanakan kewajiban serta memperoleh haknya, maka orang itu dapat dikatakan sudah melakukan sebuah peran.

b. Orang Tua

Seseorang yang telah melahirkan dan merawat kita yaitu ayah dan ibu. Dari orang tualah anak mendapatkan kehidupan rohani, dan dari setiap reaksi-reaksi serta emosi dan juga pemikirannya dikemudian ialah hasil dari didikan orang tuannya, sehingga disini orang tua menjadi pemegang peran penting serta sangat mempengaruhi pendidikan anak.²

Pendidik pertama bagi anak-anaknya yaitu orang tua, sebagai figur yang perilakunya akan ditiru serta diikuti, dan menjadi panutan bagi anak. Melahirkan serta merawat dan juga mendidik anak dengan baik merupakan mewujudkan kemaslahatan agama, dunia, serta akhirat. Selain itu, adanya anak menjadi penyambung kehidupan setelah orang tua wafat, yaitu berupa pahala amal

¹ Parta Ibeng, *Pengertian Peran, Konsep dan Jenisnya Menurut Para Ahli*, Pendidikan.co.id: 12 Januari 2021. Diakses 3 Februari 2021.

<http://pendidikan.co.id/pengertian-peran-konsep-dan-jenisnya-menurut-para-ahli>

² Abdul Wahib, *Konsep Orang Tua Dalam Membangun Kepribadian Anak*, Jurnal Paradigma Vol. 02 No. 01 November 2015.

kebaikan. Juga mengekalkan nama baik serta mewarisi harta pusaka orang tua.³

Setiap orang tua pasti ingin anaknya menjadi berbakti dan taat, karena anak sebagai pewaris dari orang tuannya, yang akan berkiprah di masyarakat di kehidupan mendatang. Orang tua tentunya mempersiapkan mental anak untuk menghadapi kehidupan di masa mendatang dengan berbagai bekal yang sekiranya mempuni bagi anak. Misalnya melalui pendidikan, agama, kreatifitas, karakter, dan lainnya. Di awal pertumbuhan anak sangat membutuhkan bimbingan untuk mengarahkan akhlak serta perilakunya, dikarenakan anak belum mampu membina serta menata akhlaknya sendiri. Oleh sebab itu, membimbing anak merupakan suatu syarat yang mutlak dari kehidupan berkeluarga.⁴

Keluarga ialah komunitas terkecil di masyarakat. Keluarga menjadi lingkungan pertama bagi tiap-tiap individu dalam melakukan interaksi, sehingga keluarga memiliki peran penting dalam membangun interaksi anak dengan masyarakat. Di lingkungan ini pembentukan kepribadian anak mulai dibangun, serta orang tua mulai menerapkan nilai-nilai moral pada anak.⁵

Dalam mengoptimalkan perkembangan anak, diperlukannya peran orang tua dan merupakan kewajiban paling utama untuk membentuk serta meningkatkan kepribadian anak. Upaya alternatif terbaik untuk membimbing anak yaitu dengan cara memahami perkembangan anak. Kehidupan seorang individu perkembangannya bergantung pada pengalaman yang telah diperoleh dalam lingkungan terdekatnya yakni keluarga.⁶

Dikarenakan orang tua memahami bagaimana kemampuan anaknya, dan potensi apa saja yang dimiliki. Anak juga merupakan penyejuk pandangan (*qurrah*

³ Abdul Hakam, *Menuju Keluarga Sakinah*, Jakarta: Akbar Media Eka Sarana, 2001, 111.

⁴ Umar Hasyim, *Cara Mendidik Anak*, Surabaya: Bina Ilmu, 1983, 20.

⁵ Hasan Bastomi, *Pendidikan Keluarga Melalui Keterampilan Mendengar: Studi Kasus di Wedung Demak*, Vol. 02 No. 01 Juli-Desember 2016.

⁶ Munawar, Amsal Amri, *Pengaruh Gadget Terhadap...*

a'yun), sumber kebahagiaan serta belahan hati manusia di dunia. Seperti yang telah difirmankan Allah dalam surah Al-Kahfi ayat 46, surah An-Nahl ayat 125, dan surah Az-Zumar ayat 53 yang berbunyi:

أَلْمَالُ وَالْبَنُونَ زِينَةُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا ۖ وَالْبَاقِيَاتُ

الصَّالِحَاتُ خَيْرٌ عِنْدَ رَبِّكَ ثَوَابًا وَخَيْرٌ أَمَلًا ﴿٤٦﴾

Artinya : “Harta dan juga anak-anak adalah sebuah perhiasan kehidupan dunia akan tetapi amalan-amalan yang kekal lagi shaleh adalah lebih baik pahalanya di sisi Tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi harapan”. (Q.S. Al Kahfi: 46).⁷

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۚ وَجَدِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ

عَنْ سَبِيلِهِ ۚ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Artinya : “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk”. (Q.S. An Nahl: 125).⁸

⁷ Al-Qur'an Al Kahfi ayat 46, *Al-Qur'an dan Terjemah Tajwid Kementerian Agama RI SYGMA*, Jakarta: 2007.

⁸ Al-Qur'an An Nahl ayat 125, *Al-Qur'an dan Terjemah...*

﴿قُلْ يَاعِبَادِيَ الَّذِينَ أَسْرَفُوا عَلَىٰ أَنفُسِهِمْ لَا تَقْنَطُوا مِن رَّحْمَةِ اللَّهِ ۚ إِنَّ اللَّهَ يَغْفِرُ الذُّنُوبَ جَمِيعًا ۚ إِنَّهُ هُوَ الْغَفُورُ الرَّحِيمُ﴾

Artinya : Katakanlah, “Wahai hamba-hambaKu yang melampaui batas terhadap diri mereka sendiri! Janganlah kamu berputus asa dari rahmat Allah. Sesungguhnya Allah mengampuni dosa-dosa semuanya. Sungguh, Dialah Yang Maha Pengampun, Maha Penyayang”. (Q.S. Az Zumar: 53).⁹

c. Macam-macam Peran Orang Tua

Orang tua ialah sosok yang harusnya paling mengenal karakteristik bagaimana dan kapan anak belajar. Dalam proses perkembangan seorang anak, berikut ini adalah peran orang tua:¹⁰

- 1) Mendampingi. Hakikatnya anak membutuhkan kasih sayang serta perhatian dari orang tuanya, kewajiban orang tua yaitu mendidik dan memberikan perhatian yang berkualitas.
- 2) Menasehati. Peran menasehati disini dengan cara memberikan arahan atau menegur anak dengan intonasi rendah, menjalin komunikasi hal terpenting antara orang tua dan juga anak, dikarenakan hal tersebut menjadi sebuah jembatan yang menghubungkan harapan, respon dari pihak masing-masing, serta keinginan. Adanya komunikasi orang tua bisa menyampaikan harapan-harapan mereka, serta motivasi, dan juga *support* kepada anak, begitupun anak nyaman untuk bercerita serta dengan leluasa menyampaikan pendapat-pendapatnya.

⁹ Al-Qur'an Az Zumar ayat 53, *Al-Qur'an dan Terjemah...*

¹⁰ Muthmainnah, *Peran Orang Tua Dalam Menumbuhkan Pribadi Anak Yang Androgynius Melalui Kegiatan Bermain*, Jurnal Pendidikan Anak Vol. 01 Edisi 1 Juni 2012.

- 3) Memberikan kesempatan. Memberikan kesempatan kepada anak bisa diartikan sebagai sebuah kepercayaan terhadap anak, serta memberikan pengawasan dan arahan pada anak. Anak dengan seiring berjalannya waktu akan tumbuh menjadi pribadi yang baik dan percaya diri, apabila orang tua memberikan keleluasan untuk mengekspresikan diri, dan mengeksplorasi kemampuannya, serta menentukan keputusan.
 - 4) Mengawasi. Yang dimaksudkan mengawasi bukan dengan cara memata-matai dan mencurigai anak, melainkan dengan berkomunikasi. Orang tua mengamati secara langsung atau tidak langsung, dengan siapa saja dia bergaul serta apa yang dia lakukan oleh anak, sehingga bisa meminimalisir hal-hal buruk pada anak.
 - 5) Melarang. Memberikan edukasi kepada anak tentang efek samping terhadap suatu hal yang berlebihan, dengan menggunakan intonasi rendah.
 - 6) Antisipatif. Peran yang mengantisipasi adanya sesuatu hal yang kemungkinan akan terjadi atau pencegahan terhadap sesuatu hal yang sudah terjadi.
 - 7) Membimbing anak. Orang tua memiliki peran terpenting dalam tumbuh kembang anak, dan mengarahkan agar dapat menerapkan dasar-dasar disiplin pada diri anak.
- d. Pola Asuh Orang Tua

Dari Jurnal Pendidikan Anak yang dikutip *Muthmainnah*¹¹ dari *Baumrind* tentang pola asuh dibagi menjadi tiga, antara lain:

- 1) Otoritatif. Pola asuh yang mempunyai karakter mengarahkan anak secara rasional, yang terfokuskan oleh suatu tindakan dan perbuatan, mengajak anak untuk berkomunikasi secara lisan, memberikan penjelasan atas keinginan, dan mengajarkan anak untuk mandiri.
- 2) Otoritarian. Memiliki karakteristik mengontrol, membentuk, mengevaluasi sikap serta perilaku anak,

¹¹ Muthmainnah, *Peran Orang Tua Dalam...*

mengajarkan anak untuk patuh, dan mengajarkan anak untuk menghormati orang lain.

- 3) Permisif. Memiliki karakteristik berfikiran positif tentang anak, cara untuk menegurnya tidak selalu menggunakan hukuman, dan tidak banyak menuntut anak.

Sedangkan menurut *Jane Nelsen*, gaya pola asuh orang tua dibagi menjadi tiga, antara lain:

Tabel 2.1
Gaya Pola Asuh Orang Tua Kepada Anak¹²

Model Pendidikan	Ciri-ciri
Gaya pola asuh tegas (terlalu dikontrol)	a. Memerintah secara kaku tanpa memberikan kebebasan pada anak. b. Tidak diberi pilihan lainnya, harus dilakukan. c. “kamu wajib melakukannya, karena itu perintahku”.
Gaya pola asuh lunak (tanpa batas)	a. Memberikan kebebasan pada anak tanpa adanya batasan. b. Bebas untuk memilih. c. “kamu dapat melakukan hal apa saja yang kamu inginkan”.
Gaya pola asuh disiplin yang positif	a. Memberikan kebebasan akan tetapi ada batasannya. b. Pilihan terbatas. c. “kamu boleh memilih apa saja asalkan masih dalam batasan yang sudah ditetapkan”. ¹³

Setiap orang tua memiliki gaya pola asuh dan sudut pandang yang berbeda-beda, berikut penjelasan gaya pola asuh menurut *Jane Nelsen*.

- 1) Gaya pola asuh tegas
“Ini adalah peraturan yang wajib kamu turuti serta ditaati, jika tidak mentaati peraturan tersebut kamu

¹² Muthmainnah, *Peran Orang Tua Dalam...*

¹³ Muthmainnah, *Peran Orang Tua Dalam...*

akan mendapatkan hukuman”. Jadi, anak tidak berpengaruh pada keputusan dari orang tua. Ibaratkannya anak sebagai terdakwa dan orang tua sebagai hakimnya.

2) Gaya pola asuh lunak

“Tidak adanya peraturan yang ketat. Karena orang tua meyakini bahwa akan saling menyayangi dan hidup berbahagia. Ketika anak melakukan suatu hal yang bagus dan terpuji, maka kami akan memberikan sebuah hadiah”. Kelak anak bisa memilih peraturannya masing-masing.

3) Gaya pola asuh disiplin dan positif

“Kami bisa bersama-sama menetapkan peraturan apa saja yang dapat saling menguntungkan, dan solusi apa yang diperlukan jika ada masalah”. Jika orang tua menentukan sebuah keputusan tanpa adanya masukan dari anak, maka orang tua akan bersikap tegas. Akan tetapi gaya pola asuh disiplin dan positif menghormati saran dari anak dan tanpa menjatuhkan mental anak.¹⁴

2. Sikap Kecanduan Anak

a. Sikap

Sikap (*attitude*) yaitu sebuah istilah yang menggambarkan suatu tindakan senang, atau tidak senang, serta memperlihatkan perasaan biasa-biasa saja dari seorang terhadap sesuatu hal (mencakup individu, kejadian, benda, situasi, maupun kelompok).¹⁵ Menurut *Sri Utami Rahayuningsih*, yang dikutip *Tiffany* dalam artikel Pengertian Sikap Menurut Para Ahli, memiliki beberapa poin yaitu:

- 1) Sikap berorientasi pada sebuah responden dimana bentuk sebuah perasaan yang mendukung atau menolak suatu objek.
- 2) Sikap berorientasi kepada kesiapan sebuah respon dengan reaksi kepada suatu objek menggunakan cara tertentu.

¹⁴ Muthmainnah, *Peran Orang Tua Dalam...*

¹⁵ Elsa Agustia, *Tampilan Perilaku Anti Sosial Pada Sisiwa Sekolah Dasar*, Jurnal Riset Tindakan Indonesia Vol. 02 No. 02 2017.

- 3) Sikap kognitif atau sikap yang saling bersinggungan, memiliki perilaku yang bijak dan dapat menentukan posisi dalam sebuah keadaan.

Sedangkan menurut *D.Krech* dan *R.S Crutchfield*, menerangkan sikap menjadi sebuah organisasi yang memungkinkan sikapnya bersifat menetap dari proses yang dilihat. Sedangkan *Soetarno*, menjelaskan sikap ialah sebuah pemandangan atau perasaan yang diikuti sertakan oleh kecenderungan untuk bertindak terhadap sebuah objek tertentu. Menurut *Syamsudin*, sikap ialah perbuatan atau tindakan yang dilibatkan pada sebuah interaksi dalam lingkungan sosial. Menurut *Gerungan*, sikap nyatanya digerakkan oleh sebuah objek, tidak akan adanya sikap tanpa ada sebuah objek.¹⁶

b. Kecanduan

Kecanduan atau ketergantungan yaitu kelakuan yang kompleks dan berbahaya yang menyebabkan ketergantungan individu, atau keadaan yang menjadikan seseorang hilang kendali pada suatu hal, saat pikiran atau tubuh kita dengan parahnya menginginkan atau memerlukan sesuatu hal agar bekerja dengan baik.¹⁷ Biasanya hal ini dipicu pada rasa suka yang berlebihan serta didorong oleh keinginan kuat terhadap suatu hal. Kecanduan bisa mempengaruhi dan berdampak pada kondisi kesehatan psikologis karena nyatanya kecanduan bisa menyebabkan perilaku hingga fungsi otak seseorang mengalami perubahan.¹⁸

Melihat anak-anak kecil sibuk bermain dengan *gadget* tampaknya kini sudah menjadi pemandangan yang umum. Anak-anak tidak lagi menghabiskan waktunya dengan bermain bola atau bersepeda dengan teman-teman sebayanya, melainkan menghabiskan waktunya dengan bermain *gadget*. Oleh sebab itu orang tua perlu mengenali tanda-tanda anak kecanduan *gadget*, agar segera dapat

¹⁶ Tiffany, *8 Pengertian Sikap Menurut Para Ahli*, Diakses 3 Februari 2020.

<http://dosenpsikologi.com/pengertian-sikap-menurut-para-ahli>

¹⁷ Redaksi Halodoc, *Kecanduan*, Halodoc 2021. Di akses 20 September 2021

<https://www.halodoc.com/kesehatan/kecanduan>

¹⁸ Redaksi Halodoc, *Kecanduan...*

diatasi dan tidak memberikan efek buruk pada perkembangan anak, baik psikis maupun fisik. Dibalik dampak positif *gadget*, keterikatan pada *gadget* tanpa kenal waktu tentunya menyimpan ancaman, yang terbesar yaitu “kecanduan” hal ini juga berlaku pada anak-anak.

Tidak hanya orang dewasa yang mendominasi penggunaan *gadget* melain anak-anak juga sudah pandai mengoperasikannya. Terkadang ada sebagian orang tua sudah memberikan fasilitas *gadget*, dengan alasan memperkenalkan teknologi sejak kecil atau agar orang tua bisa leluasa untuk melakukan aktivitasnya tanpa harus mendampingi anak-anak.¹⁹

Tanda-tanda perilaku anak yang sudah mulai mengalami kecanduan pada *gadget* antara lain:

- 1) Hilangnya minat dalam berkegiatan lain karena sudah terlalu asyik bermain dengan *gadget*.
- 2) Anak mulai tidak tertarik melakukan interaksi, atau bergaul dengan teman sebaya untuk bermain diluar rumah.
- 3) Anak mulai menunjukkan emosional yang kadang tidak bisa dikontrol, bahkan tantrum (luapan emosi atau suka berteriak-teriak) ketika *gadget*nya diambil, atau melarang anak saat sedang keasyikan menggunakan *gadget*.
- 4) Anak mulai menunjukkan perilaku negatif, dengan berani berbohong atau mencuri-curi waktu bermain *gadget* saat orang tua sedang fokus beraktivitas atau saat sedang tidur.

Dampak negatif pada anak yang menggunakan *gadget* dapat membuat anak mengalami ketagihan, bahkan sampai dengan fase kecanduan *gadget*. Terbuang sia-sia waktu anak dalam bermain, bahkan anak menahan rasa lapar, haus dan keinginan untuk melakukan *toileting*. Anak-anak mulai malas melakukan aktivitas rutin seperti belajar bermain, bermain diluar rumah dengan teman-teman sebayanya, makan, padahal dari beberapa aktivitas tersebut mempunyai pengaruh penting dalam mendukung kematangan dan perkembangan anak di berbagai aspek

¹⁹ Mautia Amany Syahida (skripsi), *Kemampuan Bersosialisasi Pada Anak yang Kecanduan Gadget (SmartPhone)*, Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta 2018.

perkembangan yang ada pada dirinya dan penunjang dalam perkembangan otak anak.²⁰

Jika anak menggunakan *gadget* dalam rentan waktu yang lama, dan menjadikan *gadget* sebagai aktivitas rutin yang dilakukan dikeseharian maka hal ini menjadi salah satu penyebab terganggunya perkembangan otak anak. Sehingga dampak kelanjutannya adalah terjadinya hambatan dalam kemampuan berkomunikasi (tidak cepat tanggap) karena anak jarang melakukan proses komunikasi akibat keasyikan bermain dengan *gadget*, dapat mengakibatkan terjadinya gangguan dalam mengekspresikan pikirannya. Penggunaan *gadget* dalam waktu lama dapat mengganggu kesehatan mata anak, anak juga tidak memiliki kemampuan dan ketertarikan dalam hal membaca buku, karena terbiasa dengan objek bergambar dan bergerak.²¹

Karakteristik anak yang dikategorikan sudah kecanduan *gadget* menurut *Schefer* dan *Millman*,²² sebagai berikut:

- 1) *The Passive Resistant Type*, anak cenderung pendiam atau seringkali menghindari dari perintah, dan ketika mengikuti perintah tidak dengan sungguh-sungguh atau setengah hati.
- 2) *The Openly Defiant Type*, menolak perintah secara langsung. Beberapa anak yang sudah kecanduan dengan *gadget* ketika dipanggil oleh orang tuanya memberikan respon yang kurang bagus bahkan mengabaikan panggilan tersebut.
- 3) *The Spiteful Type of Noncompliance*, anak melakukan sesuatu hal yang justru bertolak belakang dari apa yang di perintahkan. Ketika anak sudah kecanduan dengan *gadget* mereka cenderung menjadi lebih pendiam dan asyik dengan dunianya sendiri, dan pada

²⁰ Dwi Wulandari & Dilfera Hermiati, *Deteksi Dini Gangguan Mental Dan Emosional Pada Anak Yang Mengalami Kecanduan Gadget, Jurnal Keperawatan Silampari Universitas Dehasen Bengkulu Vol. 03 No. 01 Desember 2019.*

²¹ Dwi Wulandari & Dilfera Hermiati, *Deteksi Dini Gangguan...*

²² Ratna Sari Dewi, *Perilaku Anti Sosial Pada Anak Sekolah Dasar*, FKIP Universitas Sultan Agung Tirtayasa.

saat orang tua menyuruh anak untuk memberikan jeda pada penggunaan *gadget* justru anak menolak.

c. Anak

Anak ialah karunia Tuhan Yang Maha Esa, yang senantiasa harus dijaga, dibimbing dengan baik serta memberikan kasih sayang penuh, karena anak mempunyai harkat, martabat, dan juga hak yang harus dijunjung tinggi serta dilindungi, agar kedepannya bisa bermanfaat dan berguna bagi sesama.²³ Anak mempunyai kondisi emosi yang masih labil serta memiliki psikis yang masih dalam tahap mencari jati diri, karena itu anak memerlukan bimbingan serta pengawasan, agar anak mempunyai mental dan perilaku yang baik.²⁴ Allah berfirman dalam surah At-Taghabun ayat 15, berbunyi:

إِنَّمَا أَمْوَالُكُمْ وَأَوْلَادُكُمْ فِتْنَةٌ وَاللَّهُ عِنْدَهُ أَجْرٌ عَظِيمٌ

Artinya: “Sesungguhnya hartamu dan juga anak-anakmu hanyalah sebuah cobaan (bagimu), dan di sisi Allah pahala yang besar”. (Q.S. At-Taghabun ayat 15).²⁵

Perkembangan moral anak biasanya ditunjukkan dari kemampuannya untuk memahami norma, aturan, serta etika yang berlaku. Anak akan memiliki kepribadian yang berkarakter apabila berada di lingkungan yang positif. Perkembangan motorik dan fisik menjadi pengendali gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf. Perkembangan ini dibagi menjadi dua antara lain:

- 1) Motorik kasar. Perkembangan ini meliputi gerakan anak yang menggunakan otot-otot besar, seluruh anggota tubuh ataupun sebagian pada saat melakukan sebuah gerakan. Contohnya: melompat, berlari, melempar, meloncat, dan lainnya.
- 2) Motorik halus. Perkembangan gerak pada anak yang meliputi penggunaan otot-otot kecil dari sebagian

²³ Paulus Maruli Tamba, *Realisasi Pemenuhan Hak Anak Yang Diatur Dalam Konstitusi Terhadap Anak Yang Berkonflik Dengan Hukum Dalam Proses Pemidanaan*, Jurnal Penelitian 2016.

²⁴ Paulus Maruli Tamba, *Realisasi Pemenuhan Hak...*

²⁵ Al-Qur'an Surah At-Taghabun ayat 15, *Al-Qur'an dan Terjemah...*

anggota tubuh tertentu ketika melakukan sebuah gerakan.²⁶

Undang-undang No. 23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak Pasal 1 menyebutkan, bahwa anak adalah setiap orang yang berusia dibawah 18 tahun, dan termasuk anak masih dalam kandungan. Dengan kata lain anak adalah penduduk yang berusia 0-17 tahun. Menurut kodratnya, anak ialah makhluk sosial yang tidak luput dari campur tangan orang lain, serta memerlukan perlindungan dari orang tua. Anak akan selalu membutuhkan bimbingan serta pertolongan dari orang tua untuk menjadi manusia yang sempurna. *Imam Abu Hanifah* menegaskan pengasuh anak merupakan hak yang harus dipenuhi oleh orang tua, sejatinya ibu lebih berperan banyak dalam mengasuh anak, dikarenakan cara mendidik ibu dengan kelembutan, penuh kasih sayang dan penyabar. Sedangkan ayah lebih banyak diluar rumah mencari nafkah.²⁷

d. Faktor yang mempengaruhi perkembangan emosional anak

Perkembangan emosi anak juga penting supaya anak memiliki pertumbuhan yang bagus dan menjadi pribadi yang positif. Walaupun tidak mudah dilihat seperti halnya perkembangan fisik dan kecerdasan. Faktor yang berpengaruh pada baik buruknya perkembangan emosional anak sebagai berikut:

1) Sikap dan tempramen

Ekspresi anak bisa dilihat dari sikap dan tempramen yang mereka tunjukkan. Sikap yang dimaksudkan hasil dari evaluasi anak terhadap objek, orang, ataupun peristiwa yang terjadi. Sedangkan tempramen, yaitu gaya serta ciri khas anak dalam menanggapi sesuatu hal atau berperilaku. Anak-anak memiliki tempramen yang berbeda-beda dari yang pasif, aktif, dan bahkan agresif.

2) Tingkat aktivitas sosial

Anak yang tingkat sosialisasinya sedikit cenderung mempunyai sifat pendiam, begitupun sebaliknya pada anak yang mempunyai tingkat

²⁶ Elfiadi, *Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini*, ITQAN Vol. 09 No. 02 Juli-Desember 2018.

²⁷ Hasan Bastomi, *Pendidikan Keluarga Melalui...*

aktivitas tinggi kebanyakan memiliki karakter aktif dan supel. Tinggi atau rendah tingkat aktivitas sosial anak tidak menjadi permasalahan selama tidak dalam titik ekstrem, misalnya sedikit atau terlalu banyaknya bersosialisasi. Dikarenakan tingkat aktivitas sosial yang tinggi menjadikan anak mudah kelelahan, sedangkan aktivitas sosial yang rendah bisa membuat anak merasa kesepian dan merasa tidak penting.

3) Contoh dan panutan

Biasanya anak melihat dan mencontoh dari tiap-tiap individu yang berada disekelilingnya untuk belajar bagaimana cara untuk berkomunikasi, membuat keputusan, dan berperilaku. Sedangkan untuk anak yang masih mencari jati diri mereka sering melakukan imitasi untuk membentuk karakter, kepribadian, pola pikir serta karakter yang positif, faktor orang tua dan orang-orang disekitarnya sangatlah penting. Orang-orang yang berada disekitar anak harus selalu memberikan contoh dan sikap positif untuk di jadikan panutan bagi anak.²⁸

e. Dampak buruk dari kecanduan gadget terhadap perilaku anak

Kebanyakan orang tua belum memahami intensitas penggunaan *gadget* yang baik bagi anak, yang dimana pemberian *gadget* tanpa batasan waktu bisa mengakibatkan kecanduan pada *gadget*, dikarenakan kecanduan *gadget* bisa berdampak pada perubahan perilaku anak. Adapun dampak buruk kecanduan *gadget* terhadap perilaku anak dinataranya:

1) Perilaku emosi

Anak dianggap sudah keblabasan bermain *gadget* jika sehari bermain *gadget* lebih dari 3 jam, dan jika *gadget*nya diambil anak akan marah, menangis atau berteriak-teriak. Perhatian seorang pecandu *gadget* hanya akan tertuju kepada dunia maya, dan jika dipisahkan dari *gadget*, maka akan muncul perasaan gelisah dan *bad tempered*. Mereka

²⁸ Intan Aprilia, 3 *Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Emosional Anak*, 28 Juni 2019. Diakses 23 Februari 2021.

<http://www.orami.co.id/magazine/faktor-yang-mempengaruhi-perkembangan-sosial-emosional-anak/>

tidak tahan jika harus berlama-lama berpisah dari *gadget*nya, jadi salah satu bentuk dari dampak buruk dari penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak yaitu perilaku emosi yang tidak terkendali.

2) Perilaku sosial

Jika perilaku emosi (berhubungan dengan diri sendiri) yang mulai menyimpang tidak segera diatasi, maka dapat memperburuk gangguan pada perilaku sosial. Dampak nyata dari penggunaan *gadget* pada anak yaitu penurunan dalam kemampuan bersosialisasi. Anak yang sudah keasyikan bermain dengan *gadget* menjadi tidak peduli dengan lingkungan sekitar, sehingga tidak memahami etika bersosialisasi. Semakin panjang durasi anak menggunakan *gadget*, semakin parah gangguan yang dialaminya, anak akan menjadi pasif.²⁹

3) Perilaku kekerasan atau agresif

Kebiasaan orang tua yang sibuk dan memberikan apa saja kemauan anak agar tidak merepotkan, membuat anak-anak tumbuh bahwa apa saja yang diinginkan harus dituruti. Ini adalah masalah kemampuan emosi yang akan turut memicu perilaku kekerasan. Salah satu pemicunya yaitu teknologi, seperti penggunaan *gadget* untuk konten kekerasan, maraknya media sosial dan akibat pemakaiannya tanpa pengawasan atau pendampingan orang dewasa. Tanpa disadari perilaku anak sedikit demi sedikit berubah, mulai dari tantrum (meluapnya emosi, atau suka berteriak-teriak), malas bergaul, kekerasan ringan hingga menjadi kebiasaan akibat konten kekerasan yang mereka saksikan.

4) Perilaku malas

Semakin panjang durasi anak menggunakan *gadget*, maka semakin parah gangguan yang dialaminya. Memiliki kebiasaan berinteraksi dengan *gadget* sejak kecil membuat anak mencari kepuasan tersendiri dengan *gadget*nya, akhirnya anak lebih

²⁹ Rika Widya, *Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak Usia Dini Dan Penanganannya Di PAUD Ummul Habibah*, Fakultas Agama Islam dan Humaniora Universitas Pembangunan Panca Budi Medan Vol.13 No. 01 Juni 2020.

memilih bermain dengan *gadget*nya ketimbang bermain dengan anak-anak lainnya.³⁰

3. *Gadget*

a. Pengertian *gadget*

Pada hakikatnya teknologi tidak dapat dipisahkan dari perkembangan kehidupan manusia, perkembangan teknologi selalu secara langsung sebanding dengan berkembang ilmu manusia. Selain itu kemajuan ilmu teknologi menjadi tolak ukur kemajuan dunia modern, sehingga kehidupan masyarakat selalu lekat dengan teknologi.³¹

Gadget ialah media yang di pakai sebagai alat komunikasi modern.³² *Gadget* memudahkan kegiatan berkomunikasi manusia, yang memungkinkan seseorang untuk melakukan interaksi, misalnya dalam kegiatan komunikasi satu dengan yang lainnya sekarang tidaklah susah, hanya dengan menggunakan *gadget* bisa langsung berinteraksi. *Gadget* merupakan perangkat elektronik yang mempunyai fungsi dan tujuan praktis serta spesifik yang berguna.³³

Secara sosiologis teknologi merupakan salah satu aspek yang berpengaruh pada aktivitas, tingkah laku dan tindakan-tindakan manusia. Teknologi dapat mengubah hubungan dan interaksi antara manusia, kehadiran teknologi menjadi hal yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia. Serta aktivitas manusia di pengaruhi oleh kehadiran teknologi.³⁴

³⁰ Rika Widya, *Dampak Negatif Kecanduan...*

³¹ Anik Rahmawati dkk, *Adolescent Lifestyle of Gadget Users in Kudus City*, Jurnal of Education Social, Universitas Negeri Semarang Vol. 07 No. 01 2018.

³² Putri Hana Pebriana, *Analisis Penggunaan Gadget...*

³³ Putri Hana Pebriana, *Analisis Penggunaan Gadget...*

³⁴ Anik Rahmawati dkk, *Adolescent Lifestyle of...*

b. Durasi penggunaan *gadget*

Tabel 2.2

Durasi dan Intensitas Penggunaan *Gadget* pada Anak

Kategori	Durasi	Intensitas
Tinggi	180 – 230 menit	Lebih dari 3 kali perhari
Sedang	120 – 175 menit	Sekitar 3 kali perhari
Rendah	60 – 120 menit	Kurang dari 3 kali perhari

Penggunaan *gadget* memerlukan perhatian secara khusus. Menggunakan *gadget* secara berlebihan bisa menimbulkan kerugian bagi penggunanya. Tidak hanya merugikan kesehatan, akan tetapi juga kerugian dari segi ekonomi, durasi penggunaan *gadget* dapat dikelompokkan sebagai berikut:

- 1) Intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi berada pada penggunaan lebih dari 3 jam dalam sehari, menggunakan *gadget* lebih dari 3 jam/hari dapat di kategorikan berbahaya pada kesehatan anak.
- 2) Penggunaan *gadget* intensitas sedang sekitar 3 jam dalam sehari, menggunakan *gadget* sekitar 3 jam/hari dapat di kategorikan normal dan masih aman bagi kesehatan anak.
- 3) Sedangkan intensitas penggunaan *gadget* rendah kurang dari 3 jam dalam sehari, penggunaan *gadget* kurang dari 3 jam/hari dapat di kategorikan stabil dan aman bagi kesehatan anak.³⁵

c. Manfaat dan fungsi *gadget*

Gadget mempunyai manfaat serta fungsi yang relatif sesuai penggunaannya. Manfaat dan fungsi *gadget* antara lain:

1) Komunikasi

Semakin luas dan berkembangnya Ilmu pengetahuan manusia semakin modern pula gaya hidup manusia. Dahulu manusia hanya berkomunikasi melalui batin, berkembang menjadi tulisan yang di kirimkan melalui pos. Di era globalisasi ini manusia bisa berkomunikasi dengan praktis, dan cepat, mudah serta efisien dengan menggunakan *gadget*.

³⁵ Puji Asmaul Chusna, *Pengaruh Media Gadget...*

2) Sosial

Gadget mempunyai beragam aplikasi dan fiturnya yang mempermudah mendapatkan berbagai berita, cerita serta kabar, dengan pemanfaatanya tersebut bisa memperbanyak pertemanan serta menjalin hubungan dengan kerabat yang jauh.

3) Pendidikan

Perkembangan zaman sekarang memudahkan manusia untuk belajar yang tidak hanya terfokuskan pada buku, karena melalui *gadget* kita dapat mengakses berbagai sumber ilmu pengetahuan yang kita butuhkan. Seperti ilmu pengetahuan umum, pendidikan, agama, politik, tanpa harus kerepotan pergi ke perpustakaan yang kemungkinan memakan waktu lama.³⁶

4) Penyimpanan informasi.

5) Reminder (waktu pengingat).

6) Pembuat daftar kerja atau perencanaan kerja.

7) Permainan.³⁷

d. Dampak positif dan negatif penggunaan *gadget*

Gadget mempunyai dampak positif serta dampak negatif bagi siapapun penggunaanya, bahkan anak-anak yang dimana sudah mulai menggunakan *gadget* akan mengalami dampak positif maupun dampak negatif. Orang tua harus bisa mengontrol anaknya dalam menggunakan *gadget* dengan baik, supaya tidak mengakibatkan dampak buruk pada perkembangan anak.

1) Dampak positif penggunaan *gadget*

- Berkembangnya imajinasi anak, (melihat sebuah objek, kemudian anak menirunya sesuai dengan imajinasinya dan melatih daya pikir tanpa di batasi oleh kenyataan).
- Mengasah kecerdasan anak, (hal ini membuat anak terbiasa dengan angka, tulisan, dan juga gambar yang menopang proses belajar anak).

³⁶ Puji Asmaul Chusna, *Pengaruh Media Gadget...*

³⁷ Muchlis Aziz, Nurainiah, *Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja di Desa Dayah Meunara Kecamatan Kutamakmur Kabupaten Aceh Utara*, Jurnal Al-Ijtima'iyah UIN Ar-Raniry Vol. 04 No. 02 Juli-Desember 2018.

- c) Menumbuhkan kepercayaan diri anak, (disaat anak menjuarai dalam sesuatu permainan ia akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan-permainan lainnya).
 - d) Mengembangkan kemampuan membaca, berhitung, dan memecahkan suatu masalah, (pada proses ini akan timbul sifat dasar anak yaitu rasa keingintahuannya terhadap sesuatu hal yang menjadikannya muncul kesadaran diri akan kebutuhan belajar dengan sendirinya, tanpa harus di paksa).³⁸
- 2) Dampak negatif penggunaan *gadget*
- Dampak yang di timbulkan dari penggunaan *gadget* pun bermacam-macam, yaitu dari segi kesehatan bahkan aspek sosial, antara lain:³⁹
- a) *Introvert* atau menutup diri
Seseorang yang sudah ketergantungan dengan *gadget* akan menyibukkan sebagian besar waktunya hanya untuk bermain *gadget*, hal ini bisa merenggangkan kedekatan seseorang dengan orang lain, dengan teman sebayanya serta lingkungan. Hal itupun yang menjadikan anak memiliki pribadi yang tertutup.
 - b) Sulit konsentrasi
Anak yang sudah kecanduan *gadget* akan sulit untuk fokus pada sekelilingnya, karena ketika dipisahkan dengan *gadget* anak menjadi mudah bosan, marah, dan gelisah.
 - c) Kesehatan terganggu
Menggunakan *gadget* berlebihan bisa megganggu kesehatan penggunanya terkhusus pada kesehatan mata. Dikarenakan *gadget* memiliki radiasi kuat yang dapat mengakibatkan mata perih jika terlalu lama menatap layar *gadget*,

³⁸ Junierissa Marpaung, *Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan*, Jurnal Kopasta Vol. 05 No. 02 2018.

³⁹ Zuli Dwi Rahmawati, *Penggunaan Media Gadget Dalam Aktivitas Belajar dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku Anak*, Jurnal Studi Pendidikan Islam Vol. 03 No. 01 Januari 2020.

mengakibatkan mata menjadi kelelahan sehingga mengakibatkan mata minus.⁴⁰

d) Kecanduan

Adiksi atau rasa kecanduan *gadget* dapat menjadikan anak mudah bosan, marah, serta gelisah, ketika dijauhkan dengan *gadgetnya*. Disaat anak sudah nyaman dengan *gadgetnya* ia lebih senang menyendiri dan asyik dengan dunianya. Alhasil anak akan kesulitan untuk berkonsentrasi dan ketergantungan dengan *gadget*, karena *gadget* dianggap menjadi kebutuhan penting untuk kesehariannya. Serta akan mengalami kesulitan berinteraksi pada teman sebayanya.⁴¹

e) Mempengaruhi perilaku

Mempengaruhi karakter dan kepribadian yang bisa menimbulkan tindakan kekerasan kepada temannya.⁴²

f) Ancaman *Cyber-bullying*

Cyber-bullying, segala sesuatu berbentuk kekerasan yang di alami oleh anak ataupun remaja serta di lakukan teman sebayanya, baik di dunia maya atau melalui internet. *Cyber-bullying* ialah kejadian ketika seseorang di ejek, di hina atau di permalukan oleh orang lain melalui media internet.⁴³

g) Penyakit pada mental

Penyakit mental bisa di timbulkan akibat penggunaan *gadget* yang terlalu berlebihan, hal ini dipicu dari rasa depresi, kurangnya perhatian, kecemasan diri, bipolar, dan gangguan perilaku pada anak.

h) Agresif

Berbagai tayangan yang muncul di *gadget* bisa menyebabkan penggunaanya menjadi lebih

⁴⁰ Zuli Dwi Rahmawati, *Penggunaan Media Gadget...*

⁴¹ Zaenal Arifin, *Perilaku Remaja Pengguna Gadget*, IAIN Kediri, Vol. 26 No.02 September 2015.

⁴² Junierissa Marpaung, *Pengaruh Penggunaan Gadget...*

⁴³ Hasan Bastomi, Sri Noor Mustaqimatul, *Fenomena Perundungan di Sosial Media: Telaah Dampak Perundungan Bagi Remaja*, Jurnal Komunikasi Penyiaran Islam Vol. 06 No. 01 2019.

agresif. Contoh, banyaknya penayangan game, video, ataupun tayangan berisi penganiayaan, tindakan pemerkosaan, pembunuhan dan kekerasan lainnya.

i) Radiasi

Organisasi Kesehatan Dunia atau WHO (*World Health Organization*), mengategorikan ponsel atau *gadget* dalam resiko 2B yaitu ponsel mungkin bersifat karsinogen atau bisa memicu penyakit kanker pada manusia, dikarenakan radiasi yang di keluarkannya. Anak-anak lebih rentan terhadap paparan radiasi, dikarenakan otak serta sistem imunnya masih dalam proses berkembang, sehingga mengalami permasalahan pada otak lebih besar.⁴⁴

j) Perilaku menyimpang

Perilaku menyimpang bisa terjadi di kalangan pengguna *gadget*, karena terdapat aplikasi dan konten yang tidak seharusnya di konsumsi secara terus-menerus. Karena anak usia dini kondisi mental dan kepribadiannya masih labil, dan berubah-ubah secara drastis. Dimasa pertumbuhan anak akan memiliki rasa penasaran serta keingintahuannya yang tinggi, dan selalu ingin mencoba hal-hal baru.⁴⁵

k) Bakteri

Karena ketika bertelepon sering kali dekat dengan mulut, padahal disana banyak kuman yang bisa ditularkan melalui bernapas, bersin, batuk-batuk, maka kebanyakan *gadget* bisa saja menjadi sarana penyebab adanya bakteri.

l) Tumor otak

Untuk hal ini masih menjadi persoalan tentang dampak buruk pada radiasi elektromagnetik dari *gadget* terhadap tumbuh kembang otak anak. FDA di Amerika Serikat (Food Drug Administration, lembaga yang mengawasi peredaran obat-obatan, makanan,

⁴⁴ Andi Priyatna, *Parenting di Dunia Digital*, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2012, 68.

⁴⁵ Zaenal Arifin, *Perilaku Remaja Pengguna...*

suplemen, dan produk kedokteran maupun kosmetik) menyarankan untuk menggunakan headset pada saat bertelepon, tidak langsung menempelkan *gadget* pada telinga.⁴⁶

e. Dilema penggunaan *gadget*

Gadget sudah menjadi “mainan” paling populer untuk anak-anak usia sekolah. Memiliki *gadget* paling bagus seolah menjadi sebuah “prioritas” bagi banyak anak di seluruh negeri. Akan tetapi orang tua pun mendapat kemudahan karena bisa dengan mudah berhubungan dengan anak dan melacak keberadaan anak-anak mereka, suatu hal yang cukup sulit dilakukan di masa lalu.

Meskipun bermanfaat, *gadget* juga memberi tantangan baru bagi para orang tua, beberapa anak dapat:

- 1) Menjadi “ketagihan” bermain-main dengan *gadget*nya.
- 2) Berpotensi mengganggu saat kegiatan belajar di kelas dengan panggilan yang tidak tepat.
- 3) Menggunakan *gadget* berpeluang untuk mereka melakukan *bully* ke anak-anak lain.⁴⁷ Karena semakin banyaknya ragam media yang dapat “terkumpul” di *gadget*, maka tantangan terbesar orang tua adalah mamantau dan melacak penggunaan media sosial tersebut oleh anak-anak mereka.

f. Waspada *Cyber-bullying*

Bullying di definisikan sebagai agresi yang berlangsung secara terus-menerus dalam lingkaran pergaulan anak, dalam kasus ini ada sebagai “penguasa” dan ada yang menjadi “korban”. Sementara *cyber-bullying* ialah tindakan *bully* yang menggunakan alat bantu komunikasi elektronik untuk sebagai berikut:

- 1) Bermain curang.
- 2) Menjatuhkan orang lain.
- 3) Menjadikan si korban di jauhi oleh teman-temannya.
- 4) Menyebarkan informasi pribadi si korban kepada publik.
- 5) Beragam serangan terbuka lainnya.⁴⁸

⁴⁶ Andi Priyatna, *Parenting di Dunia...* 81

⁴⁷ Andi Priyatna, *Parenting di Dunia...* 69.

⁴⁸ Andi Priyatna, *Parenting di Dunia...* 134.

4. Penggunaan *Gadget* Pada Anak

Pada era globalisasi teknologi menjadi peran penting, dengan dapat menguasai teknologi serta informasi yang cukup untuk bersaing pada masa sekarang. Anak-anak pun sudah di bekali dengan pengenalan teknologi. Tanpa sepengetahuan orang tua, anak rata-rata sudah memiliki akun jejaring sosial dan menguasainya, kegunaan teknologi sebenarnya untuk mempermudah kehidupan manusia dalam melakukan pekerjaan.⁴⁹

Seperti yang diketahui, di era modern ini perkembangan *gadget* terus mengarah ke arah yang lebih baik. Berikut cara mengatasi kecanduan *gadget* pada anak agar menjadi bagian yang positif dari kehidupan anak, sebagai berikut:

- a. Menetapkan aturan-aturan dasar yang jelas tentang kapan, dimana, berapa banyak, dan jenis permainan apa saja yang diperbolehkan untuk dimainkan anak.
- b. Membatasi waktu bermain *gadget*.⁵⁰
- c. Ajak anak untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya, bisa jadi anak bermain *gadget* karena tidak ada teman yang menyenangkan untuk diajak bermain bersama.
- d. Mendorong anak untuk aktif diberbagai kegiatan, dengan cara mengalihkan anak pada kegiatan-kegiatan yang bisa menyibukkan hari-harinya. Kegiatan ini tentunya bisa dimanfaatkan menjadi kegiatan bermanfaat untuk anak, seperti les bahasa inggris, les menari, atau les bela diri sepulang sekolah.
- e. Memberikan permainan alternatif.
- f. Ajak anak untuk berdiskusi.
- g. Meluangkan waktu untuk anak, salah satu alasan anak memilih bermain *gadget* karena merasa kesepian dan kurang perhatian dari orang tuanya.
- h. Memberikan contoh yang baik bagi anak, dengan cara tidak bermain *gadget* didepan anak dan memberikan arahan bahwasanya menggunakan *gadget* terus menerus tanpa henti tidaklah baik untuk kesehatan terutama pada mata.⁵¹

⁴⁹ Putri Hana Pebriana, *Analisis Penggunaan Gadget...*

⁵⁰ Andi Priyatna, *Parenting di Dunia...* 175

⁵¹ Rika Widya, *Dampak Negatif Kecanduan...*

- i. Memastikan bahwa PR atau tugas-tugas anak lainnya harus di selesaikan terlebih dahulu, sebelum mereka diperbolehkan bermain *gadget*.
- j. Jika anak menolak untuk bekerja sama, kita harus membatasi akses mereka untuk jangka waktu tertentu.
- k. Jika si anak membandel, maka tidak ada jalan lain. Lakukan teknik *cold turkey* yaitu langsung menyingkirkan *gadget* tersebut untuk sementara waktu.⁵²

Ponsel pintar atau *gadget* dapat di gunakan sebagai alat bantu pembelajaran dan sebagai media hiburan bagi anak-anak. Meski banyak dampak positif dari *gadget* bagi penggunaanya, akan tetapi penggunaan yang berlebihan selalu bukan hal yang baik. Penggunaan ponsel cerdas yang berlebihan dapat menyebabkan mata kering karena kedipan yang tidak memadai, melalui interaksi anak-anak akan belajar bagaimana hidup di masyarakat dan untuk mengetahui lebih baik tentang diri mereka sendiri.⁵³

Sebagian besar orang tua memberikan *gadget* kepada anaknya di karenakan keinginan dari anak untuk tujuan tertentu, contohnya pengenalan pada teknologi atau hanya sekedar untuk membuat anak agar tidak mudah bosan. Terkadang *gadget* juga bisa di jadikan oleh orang tua sebagai pengalih perhatian anak supaya tidak mengganggu pekerjaan orang tua. Karena hal tersebut anak lebih menganggap bermain *gadget* lebih menyenangkan di banding bermain di luar rumah bersama teman sebayanya. Secara tidak sadar anak sudah mulai ketergantungan pada *gadget*, hal ini yang termasuk dari dampak negatif dan sangat berpengaruh pada tumbuh kembang anak.

Ketergantungan anak pada *gadget* disebabkan oleh durasi lamanya penggunan *gadget*, durasi penggunaan *gadget* yang panjang serta di lakukan setiap hari mengakibatkan anak berkembang kearah pribadi yang tertutup. Akan tetapi jika orang tua membatasi durasi penggunaan *gadget* dan dilakukan dengan pengawasan maka hal tersebut tidak terjadi. Usia anak-anak adalah usia dimana mereka mengasah kemampuan

⁵² Andi Priyatna, *Parenting di Dunia...* 175

⁵³ Meita Damayanti dkk, *Influence of Adolescents' Smartphone Addiction on Mental and Emotional Development in West Java Indonesia*, Universitas Padjadjaran Indonesia Vol 05 No. 01 Maret 2019

bersosialisai yang baik dengan lingkungan sekitar dan masyarakat.⁵⁴

Selain memiliki manfaat, *gadget* juga terdapat beberapa dampak negatif bagi penggunaanya, apalagi disaat anak-anak menggunakannya tanpa arahan dan dampingan orang tua serta durasi penggunaannya yang berlebihan, antara lain:

- a. Membuang waktu secara percuma. Biasanya jika anak bermain *gadget* mereka akan lupa pada waktu, dikarenakan terlalu asyik bermain. Anak-anak membuang waktu yang seharusnya bisa dimanfaatkan untuk aktivitas yang lebih kontributif untuk kematangan berbagai aspek-aspek perkembangan anak.
- b. Durasi penggunaan *gadget* yang terlalu lama di keseharian aktivitas akan mengganggu perkembangan serta kesehatan otak. Hal tersebut dapat menimbulkan berbagai hambatan-hambatan pada kemampuan berkomunikasi, dan hambatan dalam kemampuan menungkapkan pikirannya.
- c. Banyaknya aplikasi dan berbagai fitur yang seharusnya tidak sesuai dengan usia anak, serta diperburuk dengan kurangnya nilai-nilai edukasi, etika, norma, dan agama yang dapat menyebabkan anak berperilaku menyimpang.
- d. Jika anak sudah sering menggunakan *gadget* dalam jarak pandang yang kurang ideal bisa mengganggu kesehatan mata. Tidak hanya itu, menggunakan *gadget* tidak disertai bimbingan dan arahan dari orang dewasa akan menurunkan minat baca anak, dikarenakan sudah terbiasa dengan objek bergambar dan bergerak.
- e. Berbagai fitur dan aplikasi yang menarik yang ada di *gadget*, dapat menghilangkan rasa ketertarikan anak pada aktivitas sosial, seperti bermain-main dengan teman sebayanya, hal tersebut menjadikan anak bersifat lebih individual, menutup diri, dan menarik diri dari interaksi sosial.⁵⁵

⁵⁴ Putri Hana Pebriana, *Analisis Penggunaan Gadget...*

⁵⁵ Dindin Syahyudin, *Pengaruh Gadget Terhadap...*

5. Menanggulangi Dampak Negatif Kecanduan *Gadget*

Arti penanggulangan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia ialah proses, cara atau perbuatan mengatasi.⁵⁶ Dampak negatif diartikan sebagai benturan atau pengaruh kuat yang mendatangkan akibat buruk yang menyimpang dari aturan atau norma umum dalam masyarakat.⁵⁷

Dari uraian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa penanggulangan dampak negatif *gadget* merupakan proses atau cara yang dilakukan orang tua dalam menanggulangi pengaruh buruk yang disebabkan oleh *gadget* pada anak. Adapun dampak penggunaan *gadget* menurut *Badwilan* antara lain:

a. Aspek psikologis

Aspek yang berhubungan dengan aktivitas kejiwaan seseorang, hal ini berpengaruh pada tumbuh kembang anak.

b. Aspek sosial

Aspek yang menjelaskan perubahan pola masyarakat dalam berinteraksi. Aspek lainnya yaitu penggunaan *gadget* sebagai media komunikasi tidak langsung dapat menurunkan kualitas dari komunikasi secara langsung.

c. Aspek kesehatan

Suatu keadaan fisik, mental dan sosial kesejahteraan bukan hanya ketiadaan penyakit atau kelemahan. Penggunaan *gadget* dengan durasi yang lama akan mengganggu kesehatan, seperti penurunnya daya lihat oleh mata, kanker, sakit kepala dan pembengkakan pada jari-jari taangan.

d. Aspek keuangan

Salah satu aspek yang memperhitungkan biaya dan manfaat yang didapatkan, mempunyai *gadget* tidak terlepas dengan adanya pengeluaran karena untuk

⁵⁶ Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan 1988, 898.

⁵⁷ Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa...* 183 & 611.

membeli pulsa atau kuota agar bisa digunakan untuk bersosial media, berkomunikasi atau bermain game.⁵⁸

Tanda-tanda pada anak yang mengalami ketergantungan pada *gadget* sebagai berikut:

- a. Membicarakan tentang *gadget* atau teknologi secara terus-menerus.
- b. Anak menjadi lebih mudah tersinggung, dan sensitif yang menyebabkan perasaan pada anak menjadi berubah-ubah.
- c. Anak kehilangan keinginan untuk beraktivitas di luar rumah.⁵⁹
- d. Anak terobsesi mencapai kepuasan dengan melalui *gadget*.
- e. Tidak dapat mengontrol diri.
- f. Cemas apabila tidak menggunakan *gadget*.
- g. Tidak mengenal waktu dalam menggunakan *gadget*.⁶⁰
- h. Akan cenderung sering membantah suatu perintah, hal ini di rasakan menghalangi anak untuk bermain *gadget*.
- i. Anak akan menjadi egois, ingin menang sendiri, dan tidak ingat waktu saat bermain *gadget*.
- j. Berbohong. Anak akan menjadi sering berbohong, karena tidak dapat lepas dari *gadget*, dengan cara menggunakan berbaagai alasan agar dapat menggunakan *gadgetnya*.⁶¹

Peran orang tua dalam mengendalikan penggunaan *gadget* sangatlah penting, agar dapat mengantisipasi atau meminimalisir dampak-dampak buruk dari penggunaan *gadget* pada anak.

- a. Kontrol sosial preventif

Pengendalian ini ditujukan untuk mencegah kemungkinan munculnya sebuah pelanggaran, atau sebuah tindakan pencegahan sebelum terjadinya pelanggaran. Dalam hal ini masyarakat ataupun seseorang

⁵⁸ Nuredah (skripsi), *Peran Orang Tua Dalam Penanggulangan Dampak Negatif Handphone Pada Anak (Studi di SMPN 5 Yogyakarta)*, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2016.

⁵⁹ Putri Hana Pebriana, *Analisis Penggunaan Gadget...*

⁶⁰ Kharisma Bismi Alrasheed & Melani Aprianti, *Hubungan Antara Kecanduan Gadget Dengan Kecerdasan Emosi Pada Remaja (Sebuah Studi Pada Siswa SMP di Kecamatan Setiabudi Jakarta Selatan)*, Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana Jilid 07 No.02 November 2018.

⁶¹ Putri Hana Pebriana, *Analisis Penggunaan Gadget...*

dibujuk, diingatkan, atau diarahkan supaya tidak melakukan tindakan pelanggaran.

b. Kontrol sosial regresif

Pengendalian sosial regresif ialah sebuah bentuk usaha atau tindakan yang dilakukan setelah terjadi sebuah pelanggaran. Hal ini ditujukan untuk mengembalikan keserasian yang pernah terganggu, dikarenakan terjadi sebuah pelanggaran, dengan cara memberikan sebuah sanksi yang sesuai dengan pelanggaran-pelanggaran yang telah diperbuat.⁶²

Seperti ciri-ciri yang telah di jelaskan dapat dilihat, penggunaan *gadget* dengan durasi yang lama pada anak bisa mengakibatkan terganggunya kesehatan anak. Maka dari itu pentingnya dampingan dan bimbingan orang tua disaat anak menggunakan *gadget*. Serta peran orang tua dalam mendisiplinkan anak sangat di butuhkan agar anak tidak mengalami kecanduan pada *gadget*, yang bisa berakibat buruk pada pertumbuhan kembang anak.

B. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judul ini adalah sebagai berikut:

1. Skripsi saudara Aditya Pratama mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang berjudul “*Peran Orang Tua Dalam Mengawasi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi di Perumahan Griya Abdi Negara Kelurahan Sukabumi Bandar Lampung)*”. Menggunakan metode kualitatif, dengan pendekatan *Field Reseach* yang dimana penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan serta menganalisis peristiwa, aktivitas sosial, fenomena, sikap, pemikiran kepercayaan, dan persepsi. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui peran orang tua dalam memberikan pengawasan pada anak terhadap penggunaan *gadget* di perumahan griya abdi negara kelurahan sukabumi bandar lampung.

⁶² Muh. Zainuddin Nur, *Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Penggunaan Smartphone Pada Remaja (Studi di Desa Giring-Giring Kecamatan Bontompo Kabupaten Gowa)*, Pendidikan Sosiologi FIS UNM.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peran-peran orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* yang bertujuan agar anak-anak usia dini terkontrol dalam penggunaan *gadget*.⁶³

- a. Persamaan, penelitian ini membahas tentang peran orang tua dalam penggunaan *gadget*, menggunakan metode kualitatif, melakukan penelitian di masyarakat.
 - b. Perbedaan, penelitian ini lebih terfokus pada cara orang tua memberikan pengawasan atau arahan dalam menggunakan *gadget*, sedangkan yang akan diteliti yaitu cara orang tua mengurangi penggunaan *gadget* pada anak.
2. Skripsi saudara M. Hafiz Al-Ayouby mahasiswa Pascasarjana Universitas Lampung Bandar Lampung yang berjudul “*Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD dan TK Handayani Bandar Lampung)*”. Menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan serta menganalisis peristiwa, aktivitas sosial, fenomena, sikap, pemikiran kepercayaan, dan persepsi. Pendekatan fenomenologi, suatu cara untuk memahami sebuah tindakan sosial seseorang (seperti perilaku seseorang atau orang lain pada masa lalu, sekarang dan mendatang) melalui penafsiran.

Hasil penelitian menyatakan, beberapa anak usia dini sering menggunakan dan membawa *gadget* pada saat kegiatan tertentu bahkan tidak memperlihatkan serta mengabaikan keadaan sekelilingnya, di karenakan terlalu fokus terhadap *gadget*. *Gadget* tidak hanya memberikan dampak positif akan tetapi juga dampak negatif.⁶⁴

- a. Persamaan, menggunakan metode yang sama yaitu kualitatif, sama-sama meneliti tentang penggunaan *gadget* pada anak.
- b. Perbedaan, penelitian ini berlokasi di sebuah organisasi (PAUD dan TK) yang berfokuskan pada anak prasekolah dan guru, sedang yang akan di teliti berlokasi pada masyarakat (orang tua dan anak), penelitian ini meneliti

⁶³ Aditya Pratama (skripsi), *Peran Orang Tua Dalam Mengawasi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi di Perumahan Griya Abdi Negara Kelurahan Sukabumi Bandar Lampung)*, Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 2020.

⁶⁴ M. Hafiz Al-Ayouby (skripsi), *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD dan TK Handayani Bandar Lampung)*, Bandar Lampung: Universitas Lampung 2017.

tentang dampak penggunaan *gadget* pada anak, sedangkan yang akan diteliti adalah peran orang tua dalam menanggulangi sikap kecanduan anak pengguna *gadget*.

3. Artikel penelitian yang dilakukan oleh saudara Dwi Wahyuningsih mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UNDIP Semarang, yang berjudul “*Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Anti Sosial*”. Menggunakan metode kuantitatif, yang data penelitiannya berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik.

Hasil penelitian menyatakan, bahwa intensitas penggunaan *gadget* dan pengawasan orang tua terhadap perilaku anti sosial pada remaja ditemukan sebagian besar intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi dan pengawasan orang tua yang rendah menyebabkan perilaku anti sosial yang tinggi. Kesimpulannya, intensitas penggunaan *gadget* dan pengawasan orang tua memberikan pengaruh kuat terhadap perilaku anak.⁶⁵

- a. Persamaan, meneliti tentang pengaruh *gadget*, dan membahas tentang durasi penggunaan *gadget*.
- b. Perbedaan, penelitian ini menggunakan metode kuantitatif sedangkan yang akan diteliti menggunakan metode kualitatif, penelitian ini berlokasikan pada sebuah lembaga yaitu SMP, sedangkan yang akan diteliti berlokasikan di masyarakat.
4. Skripsi saudara Rizki Istiqowati mahasiswa IAIN Purwokerto yang berjudul “*Upaya Orang Tua Dalam Mengatasi Problematika Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*”. Menggunakan metode kualitatif yang di tujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi dan pemikiran. Dengan pendekatan lapangan (*field research*) penelitian yang mengumpulkan datanya yang di lakukan di lapangan seperti lingkungan masyarakat, dan lembaga-lembaga. Hasil penelitian menyatakan adanya problematika pada anak yang diakibatkan oleh *gadget* yang berupa gangguan pada fisik,

⁶⁵ Dwi Wahyuningsih, *Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Anti Sosial*, UNDIP Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.

gangguan pada sosio-emosional, gangguan pada bahasa, dan gangguan pada kognitif anak.⁶⁶

- a. Persamaan, meneliti tentang penanganan orang tua pada anak dalam penggunaan *gadget*, menggunakan metode kualitatif dan juga berlokasi di masyarakat.
 - b. Perbedaan, penelitian ini terfokuskan pada anak usia dini prasekolah, sedangkan yang akan diteliti adalah penggunaan *gadget* pada anak kisaran usia 7-15 tahun.
5. Skripsi saudara Nuredah mahasiswa UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang berjudul “*Peran Orang Tua Dalam Penanggulangan Dampak Negatif Handphone Pada Anak (Studi di SMPN 5 Yogyakarta)*”. Menggunakan metode kuantitatif yang dimana sumber datanya berupa angka yang dianalisis dengan statistik yang berbentuk grafik, diagram, tabel atau pengujian hipotesis.
- Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh antara peran orang tua dengan penanggulangan dampak negatif *handphone* pada anak.⁶⁷
- a. Persamaan, membahas tentang peran orang tua pada anak dalam menanggulangi dampak penggunaan *gadget*.
 - b. Perbedaan, menggunakan metode penelitian kuantitatif, sedangkan yang sedang diteliti menggunakan metode kualitatif. Penelitian ini berlokasi di sebuah lembaga yaitu SMPN 5 Yogyakarta, dan yang akan diteliti membahas tentang penggunaan *gadget* di masyarakat pada anak masa sekolah SD sederajat.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir menurut *Uma Sekaran* yang dikutip oleh *Sugiono* dalam buku *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* menjelaskan bahwasannya kerangka berpikir yaitu metode konseptual tentang

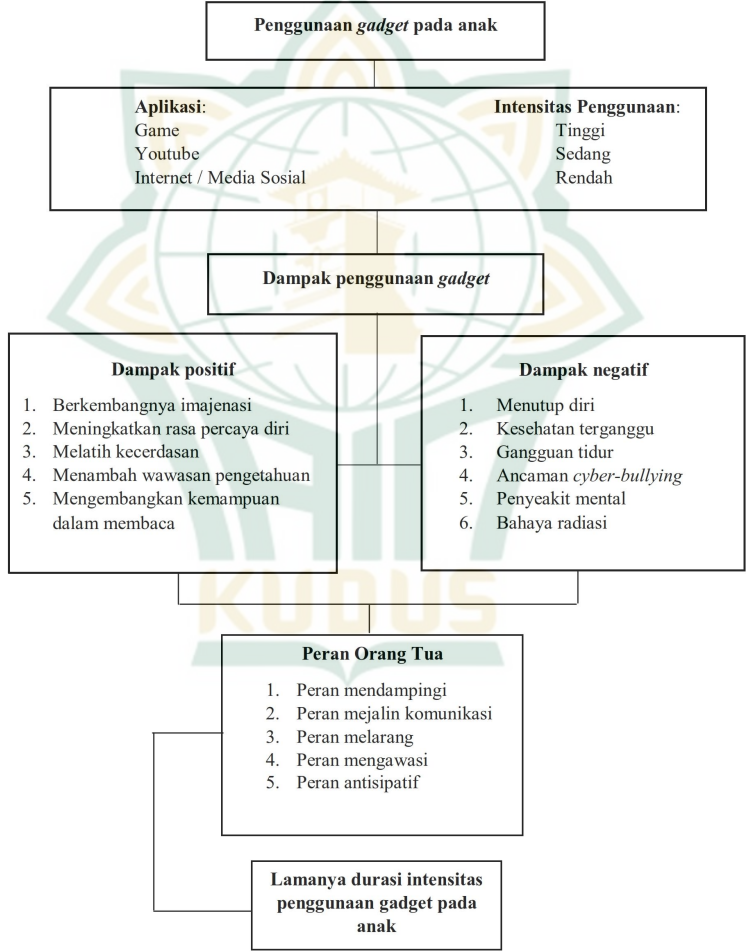
⁶⁶ Rizki Istiqowati (skripsi), *Upaya Orang Tua Dalam Mengatasi Problematika Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*, Fakultas Dakwah IAIN Purwokerto 2020.

⁶⁷ Yuli Irmayanti (skripsi), *Peran Orang Tua Dalam Mendampingi Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Prasekolah*, Surakarta: Universitas Muhammadiyah Fakultas Psikologi 2018.

bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.⁶⁸

Berdasarkan teori-teori yang telah di deskripsikan tersebut tentang peran orang tua dalam menanggulangi dampak negatif *gadget* pada anak maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat di gambarkan dengan skema sebagai berikut:

Gambar 2.1
Bagan Kerangka Penelitian



⁶⁸ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: CV. Alfabeta, 2016, 91.