

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Gambaran Objek Penelitian

#### 1. Profil Desa Karangrejo

Kabupaten Demak atau sering disebut juga dengan Kota Wali memiliki 14 kecamatan diantaranya Demak, Wonosalam, Karang Anyar, Gajah, Dempet, Mijen, Kebun Agung, Karang Tengah, Guntur, Sayung, Karangawen, Mranggen, Bonang dan Wedung, dibagi lagi atas 243 desa yang terdapat 6 kelurahan. Pemerintahannya berpusat di kecamatan.

Karangrejo merupakan sebuah desa yang terletak di Kecamatan Bonang Kabupaten Demak Provinsi Jawa Tengah. Kata Karangrejo berasal dari dua suku kata, “karang” yang berarti pekarangan atau sebuah batu, sedangkan “rejo” yang artinya jaya, damai, atau bias juga ramai. Jadi Karangrejo adalah sebuah pekarangan atau bebatuan yang akan selalu ramai, jaya dan mendapatkan kejayaan. Harapan tersebutpun disampaikan oleh para sesepuh desa Karangrejo.<sup>1</sup>

#### 2. Letak Geografis

Letak Geografis merupakan sebuah objek penelitian lapangan yang penting, dikarenakan letak tersebut merupakan titik fokus penelitian. Letak Geografis desa Karangrejo berada di kecamatan Bonang, jika dari alun-alun +10 KM sedangkan dari terminal Demak +8 KM. Desa tersebut terletak di jalur Makam Pahlawan. Luas desa Karangrejo yaitu +195.86 Ha, tekstur tanah lempung atau sedang. Dengan jumlah keseluruhan penduduknya yaitu 6.860 jiwa, jumlah penduduk laki-laki kisaran 3.467 dan perempuan 3.393 jiwa.<sup>2</sup>

Desa Karangrejo memiliki batasan wilayah diantaranya:

- a. Pada sebelah utara desa Karangrejo dibatasi desa Gebangarum dan desa Krajanbogo.

---

<sup>1</sup> Sekretaris Desa, wawancara oleh penulis, 20 April, 2021, wawancara 1, transkrip.

<sup>2</sup> Profil Desa Karangrejo Kecamatan Bonang Kabupaten Demak Tahun 2021. Diakses 22 April 2021.

<http://karangrejo-demak.desa.id/profil/>

- b. Di sebelah timur desa Karangrejo berbatasan dengan desa Kembangan dan desa Jatimulyo.
- c. Sedangkan disebelah selatan desa Karangrejo berbatasan desa Ngasinan.
- d. Dan pada sebelah barat desa Karangrejo berbatasan dengan desa Wonoagung.

Di desa Karangrejo memiliki beberapa dukuh sebagai berikut:

- a. Duku Gayang.
- b. Duku Gagatan.
- c. Duku Mlawung.
- d. Duku Klitih.
- e. Duku Pidodo.<sup>3</sup>

**Gambar 4.1**  
**Peta Desa Karangrejo**



Berikut adalah gambaran berupa jumlah penduduk Desa Karangrejo Kecamatan Bonang Kabupaten Demak, dijelaskan pada tabel berikut:

<sup>3</sup> Profil Desa Karangrejo Kecamatan Bonang Kabupaten Demak Tahun 2021. Diakses 22 April 2021.

<http://karangrejo-demak.desa.id/profil/>

**Tabel 4.1**  
**Jumlah Penduduk dan Berdasarkan Usia**  
**di Desa Karangrejo**

No.	Penduduk	Jumlah
1.	Jumlah total penduduk	6860 Jiwa
2.	Jumlah kepala keluarga	1600 KK
3.	Jumlah penduduk laki-laki	3467 Jiwa
4.	Jumlah penduduk perempuan	3393 Jiwa
5.	Jumlah penduduk berdasarkan usia	
	- < 1 tahun	220 Jiwa
	- 1-4 tahun	339 Jiwa
	- 5-14 tahun	645 Jiwa
	- 15-39 tahun	2473 Jiwa
	- 40-64 tahun	2098 Jiwa
	- 65 tahun ke atas	1089 Jiwa

**Tabel 4.2**  
**Sarana Peribadatan Desa Karangrejo**

No.	Sarana Peribadatan	Jumlah
1.	Mushola	7
2.	Masjid	5
<b>Jumlah</b>		<b>12</b>

**Tabel 4.3**  
**Sarana Pendidikan Desa Karangrejo**

No.	Jenis Sarana Pendidikan	Jumlah
1.	TK / PAUD	3
2.	SD / MI	3
3.	TPQ / Diniyah	4
4.	SMP / MTs	2
5.	SMA / SMK / MA	2
<b>Jumlah</b>		<b>14</b>

### 3. Visi dan Misi

Untuk mencapai sebuah tujuan lembaga masyarakat yang tentram dan makmur maka diperlukannya visi dan misi sebagai acuan. Begitupun desa Karangrejo Kecamatan Bonang Kabupaten Demak memiliki visi dan misi antara lain:

**a. Visi**

Terwujudnya masyarakat desa yang sejahtera, religius, aman, harmonis, adil dan tertib.

**b. Misi**

- 1) Mengamalkan serta melaksanakan ajaran-ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Meningkatkan kualitas pendidikan dan kesehatan yang merata dan terjangkau.
- 3) Meningkatkan kualitas kehidupan beragama dalam mewujudkan masyarakat yang sejahtera.
- 4) Meningkatkan pembangunan infrastruktur yang berkualitas dan berkelanjutan.
- 5) Meningkatkan kinerja serta pelayanan desa bagi pemenuhan layanan publik.<sup>4</sup>

**4. Sistem Pemerintah Desa Karangrejo**

Di desa Karangrejo sistem pemerintahannya berbentuk kelurahan, dipimpin oleh lurah atau kepala desa serta perangkat-perangkat desa yaitu Sekdes (carik), Kaur Umum, Kaur Keuangan, Kaur Perencanaan, serta staf Sekdes dan Kadus. Dan segala sesuatu pertemuan yang berkaitan dengan desa di pusatkan di Balai Desa Karangrejo.

**a. Mata Pencaharian**

Perekonomian penduduk Desa Karangrejo umumnya di topan dengan mata pencaharian bertani, buruh tani, nelayan, beternak, dan pekerja bangunan. Sebagian lainnya di topan dengan berdagang, jasa atau tenaga jahit, bengkel motor, guru, PNS, dan pegawai swasta.

**b. Kepemilikan Aset**

Kesejahteraan yang di rasakan penduduk sangat baik. Hal ini ditunjukkan dengan kondisi rumah permanen yang dimiliki tidak lagi berlantai tanah, meskipun ada sebagian kecil yang dirasa masih kurang sejahtera. Hampir 95% Kartu Keluarga memiliki kendaraan bermotor dua, dan sebagian lainnya memiliki mobil, dan sebagian besar sawah yang dikelola adalah milik pribadi.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Sekretaris Desa, wawancara oleh penulis, 20 April, 2021, wawancara 1, transkrip.

<sup>5</sup> Profil Desa Karangrejo Kecamatan Bonang Kabupaten Demak Tahun 2021. Diakses 22 April 2021.

## c. Pendidikan

Kesejahteraan yang dirasakan lainnya yaitu dengan adanya kemudahan akses pendidikan. Adapun fasilitas pendidikan yang dimiliki yaitu:

- 1) Tiga Sekolah TK
- 2) SDN Karangrejo I
- 3) SDN Karangrejo II
- 4) MI Matsmarotul Huda
- 5) TPS Matsmarotul Huda
- 6) Madrasah Diniyah
- 7) MTs Miftahul Ulum
- 8) SMP Dakwatul Haq
- 9) MA Miftahul Ulum

## d. Potensi SDM Desa Karangrejo

Sumber daya manusia yang berada di desa Karangrejo cukup berkualitas. Mayoritas orang tua telah mengenyam Pendidikan formal meskipun cukup SD, Sebagian SLTP. Bahkan saat ini banyak lulusan akademi dan perguruan tinggi seperti S1/D3. Keterampilan yang banyak di kuasai penduduk desa Karangrejo diantaranya pertukangan (bangunan atau rumah), mengajar, menjahit, keterampilan bengkel motor, dan keterampilan elektro.<sup>6</sup>

Penduduk desa Karangrejo semuanya beragama Islam. Suasana religius tampak sekali di desa ini, memiliki 5 masjid dan 7 mushola. Organisasi Islam yang berada di desa Karangrejo yaitu Nahdlotul Ulama' (NU), banser (barisan ansor serbaguna Nahdlotul Ulama'), dan IPPNU (ikatan pelajar pemuda Nahdlotul Ulama'). Pendidikan agama di desa ini sangat ditekankan di setiap mushola pasti ada majelis mengaji.<sup>7</sup>

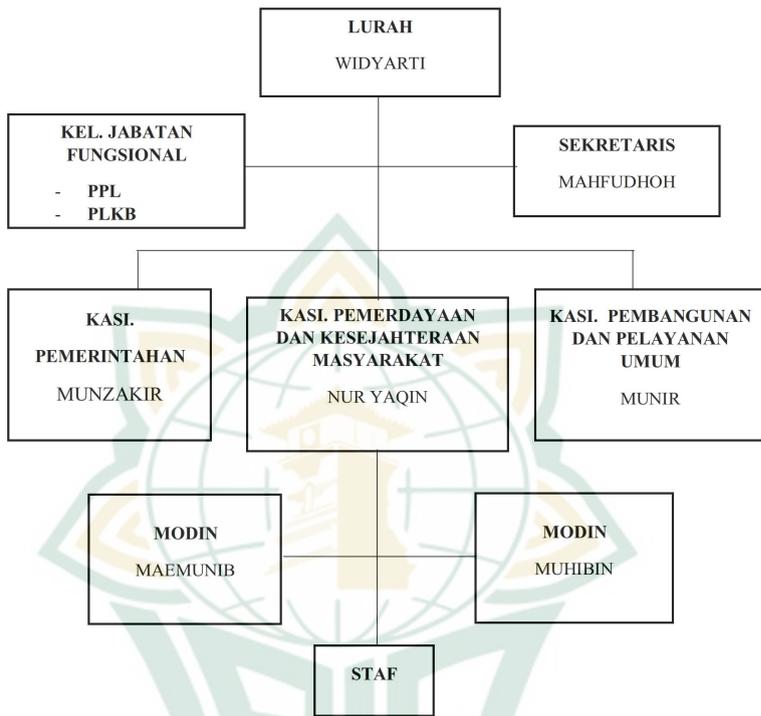
---

<http://karangrejo-demak.desa.id/profil/>

<sup>6</sup> Profil Desa Karangrejo Kecamatan Bonang Kabupaten Demak Tahun 2021. Diakses 22 April 2021. <http://karangrejo-demak.desa.id/profil/>

<sup>7</sup> Sekretaris Desa, wawancara oleh penulis, 20 April, 2021, wawancara 1, transkrip.

**Gambar 4.2**  
**Struktur Organisasi Desa Karangrejo<sup>8</sup>**



**B. Deskripsi Data Penelitian**

Berdasarkan informasi yang didapat oleh peneliti melalui jawaban-jawaban dari beberapa narasumber yaitu Sekretaris Desa, tenaga pendidik dan beberapa masyarakat Desa Karangrejo Kecamatan Bonang Kabupaten, peneliti menyajikan deskripsi data dari hasil yang peneliti lakukan.

**1. Penggunaan Gadget pada Anak di Desa Karangrejo Kecamatan Bonang Kabupaten Demak**

Penggunaan *gadget* pada anak di Desa Karangrejo Kecamatan Bonang Kabupaten Demak sebagai berikut:

- a. WRM anak usia 10 tahun, dalam sehari dapat bermain *gadget* selama sekitar 180-300 menit atau 5 jam/hari. WRM menggunakan *gadget* dengan alasan untuk

---

<sup>8</sup> Sekretaris Desa, wawancara oleh penulis, 20 April, 2021, wawancara 1, transkrip.

pembelajaran jarak jauh dan bermain game. Sedangkan pembelajaran jarak jauh dilakukan kisaran 90 menit dalam sehari.

- b. AR anak usia 11 tahun, dalam sehari AR dapat menggunakan *gadget* sekitar 180-270 menit atau kurang lebih 4 jam/hari. Sama seperti WRM ananda AR menggunakan *gadget* untuk pembelajaran jarak jauh dan bermain game.
- c. DHA anak usia 10 tahun, dalam sehari menggunakan *gadget* kurang lebih 1 jam/hari. Kisaran 80 menit, dan itu hanya digunakan untuk pembelajaran jarak jauh.

Karakteristik penggunaan *gadget* pada anak di desa Karangrejo Kecamatan Bonang Kabupaten Demak ada dua, antara lain:

- a. Digunakan untuk Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dan game
  - 1) Sebagaimana yang dilakukan oleh WRM, dalam sehari WRM dapat bermain *gadget* selama 5 jam/hari. WRM menggunakan *gadget* dengan alasan untuk melakukan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dan bermain game. WRM sudah memiliki *gadget* sendiri karena merengek pada orang tuanya untuk dibelikan dengan alasan belajar online, adapun dampak yang ditimbulkan karena bermain *gadget* yang terlalu sering adalah WRM menjadi anak yang pemalas, kurang bersosialisasi kepada keluarga dan tetangga sekitar, tidak mengindahkan perkataan orang tuanya, serta boros uang jajan.
  - 2) Begitu juga dengan AR, dalam sehari AR dapat bermain *gadget* selama kurang lebih 4 jam/hari. AR menggunakan *gadget* dengan alasan untuk melakukan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dan bermain game. Dampak yang ditimbulkan karena bermain *gadget* yang terlalu sering adalah AR menjadi anak yang pandai berbohong dan kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.
- b. Hanya menggunakan *gadget* untuk Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)

DHA dalam sehari menggunakan *gadget* kurang lebih 1 jam. Hal ini karena *gadget* yang digunakan DHA adalah milik kakaknya. DHA menggunakan *gadget* hanya untuk mengikuti Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) selama

pandemi berlangsung. Adapun mengenai dampak yang yang ditimbulkan, DHA masih tergolong aman karena dalam menggunakan *gadget* DHA diawasi oleh kakaknya dan diberi batasan hanya boleh menggunakan *gadget* untuk kepentingan pembelajaran.

Batasan waktu anak dalam bermain *gadget* perlu diperhatikan, menurut Badan Kesehatan Dunia (*WHO*) waktu ideal menatap layar *gadget* bagi anak-anak tidak lebih dari 3 jam/hari. Palsanya anak memerlukan aktivitas fisik agar tumbuh kembangnya optimal. Durasi penggunaan *gadget* sesuai usia antara lain:

- a. Anak yang usia dibawah 2 tahun disarankan sama sekali tidak diberikan akses *gadget*. Jika benar-benar diperlukan, anak usia di atas 1,5 tahun dapat mengakses *gadget* dengan pendampingan oleh orang tua dan tidak lebih dari 1 jam/hari.
- b. Anak usia 2-5 tahun disarankan mengakses *gadget* hanya 1,5 jam/hari, itu pun sebaiknya program yang berkualitas.
- c. Anak usia 6 tahun ke atas boleh bermain *gadget*, tapi dengan waktu yang sudah disepakati bersama orang tua, misalnya hanya pada akhir pekan atau maksimal 3 jam/hari.<sup>9</sup>

Berdasarkan hasil wawancara peneliti mengenai penggunaan *gadget* pada anak di Desa Karangrejo Kecamatan Bonang Kabupaten Demak dengan narasumber ibu NK<sup>10</sup> orang tua dari WRM, dapat bermain *gadget* selama kurang lebih 5 jam. Awal mula ananda WRM bisa menggunakan *gadget* karena melihat teman-temannya bermain *gadget*. Ananda WRM pun meminta dibelikan *gadget* pada orangtuanya. Ananda WRM menggunakan *gadget* untuk mengikuti pembelajaran jarak jauh (PJJ/Pembelajaran Daring) karena adanya pandemi Covid-19. Akan tetapi setelah jam pembelajaran daring telah usai, ananda WRM masih menggunakan *gadget* untuk bermain game dengan temannya.

---

<sup>9</sup> Meva Nareza, *Berapa Jam Waktu Ideal Anak Gunakan Gadget Setiap Hari?*, Alodokter, 1 Desember 2020. Diakses 22 Februari 2021.

<https://www.alodokter.com/berapa-jam-waktu-ideal-anak-gunakan-gadget-setiap-hari#:~:text=Durasi%20yang%20Disarankan%20untuk%20Anak,1%E2%80%932%20jam%20per%20hari.>

<sup>10</sup> NK, wawancara oleh penulis, 05 Mei, 2021, wawancara 4, transkrip.

Menurut penuturan ibu NK, setelah mengenal *gadget* WRM cenderung menjadi anak yang pemalas, kurang bersosialisasi, ketika dipanggil oleh orang tuanya pura-pura tidak dengar, dan boros uang jajan karena untuk membeli kuota internet. Berulang kali ibu NK telah mengingatkan WRM agar bermain bersama teman-temannya di luar rumah, akan tetapi WRM tidak menggubris ucapan ibunya sama sekali. Bahkan ayah WRM sering memberikan ancaman pada WRM agar mau berhenti memainkan *gadgetnya*. Ayah WRM mengancam jika WRM tidak berhenti menggunakan *gadgetnya* maka *gadget* milik WRM akan dibuang oleh ayahnya. Ibu NK menambahkan, bahwasanya faktor penghambat dalam mengatasi sikap anak yang keseringan bermain *gadget* itu lebih banyak dibandingkan faktor pendukungnya. Hal ini dikarenakan *gadget* menjadi sebuah kebutuhan bagi setiap orang. Mulai dari orang dewasa, muda, tua, sampai anak-anak.

Adapun hasil wawancara peneliti dengan narasumber AR,<sup>11</sup> didapatkan bahwa AR tidak pernah menghitung berapa lama ia bermain *gadget* dalam sehari, namun jika sedang baik *moodnya* maka ia bisa bermain *gadget* selama seharian penuh. Dalam penuturannya AR menjelaskan ia menggunakan *gadget* untuk bermain game, bermain sosmed, dan mengikuti pembelajaran jarak jauh (PJJ/Pembelajaran Daring). AR bermain *gadget* secara sembunyi-sembunyi agar tidak ketahuan orang tuanya. Karena jika orang tuanya tahu maka AR akan dimarahi. Saat peneliti bertanya pada AR kenapa ia dimarahi oleh orang tuanya, AR pun mengungkapkan bahwasanya orang tuanya menyuruh AR untuk bersosialisasi dengan tetangganya agar AR mengenal tetangga-tetangganya tidak hanya berdiam diri dirumah sambil memainkan *gadgetnya* seharian.

Sedangkan berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan narasumber lain, yakni FNA<sup>12</sup> kakak sepupu dari ananda DHA, anak yang berusia 10 tahun didapatkan bahwasanya ananda DHA diijinkan menggunakan *gadget* tidak lebih dari 1 jam, dan DHA hanya boleh menggunakan *gadget* untuk keperluan pembelajaran jarak jauh (PJJ/Pembelajaran Daring). *Gadget* yang digunakan DHA dalam mengikuti pembelajaran jarak jauh adalah milik kakak sepupunya FNA.

---

<sup>11</sup> AR, wawancara oleh penulis, 13 Juni, 2021, wawancara 3, transkrip.

<sup>12</sup> FNA, wawancara oleh penulis, 28 Juni, 2021, wawancara 2, transkrip.

DHA belum diijinkan untuk memiliki *gadget* sendiri karena saudara FNA menyadari bahwasanya diusia yang masih belia sebaiknya tidak dibiasakan untuk menggunakan *gadget*. Usia yang masih belia belum bisa berpikir dengan panjang, belum paham sebab akibat yang ditimbulkan dari *gadget*, belum bisa menyaring mana yang bisa diambil manfaatnya. Saudara FNA sangat memperhatikan DHA dalam penggunaan *gadget*, hal ini dilakukan agar DHA tidak menjadi kecanduan.

## 2. Peran Orang Tua dalam Menanggulangi Sikap Kecanduan Anak Pada *Gadget* di Desa Karangrejo Kecamatan Bonang Kabupaten Demak

Adapun peran orang tua dalam menanggulangi sikap kecanduan anak pada *gadget*, antara lain:

- a. Peran menasehati
  - 1) Sebagaimana ibu NK orang tua dari WRM, menasehati anaknya agar tidak bermain *gadget* terlalu lama dan meminta anaknya untuk bersosialisasi dengan orang-orang disekitarnya. Cara menasehati ibu NK dengan marah atau intonasi yang keras, hal itulah yang menjadikan WRM justru bertingkah laku sebaliknya dan asyik bermain *gadget*.
  - 2) Begitu juga dengan orang tua AR, orang tuanya seringkali mengingatkan AR agar sesekali bermain keluar rumah bersama teman-temannya dan bersilahturrahmi dengan sanak saudara dan tetangganya. Orang tua AR berbeda dengan orang tua WRM, ibu AR menasehati AR dengan intonasi rendah, dengan mengelus kepala AR dan terkadang dengan mengajak AR mengobrol.
  - 3) FNA kakak dari DHA juga sering memberikan nasihat kepada DHA agar menggunakan *gadget* hanya untuk pembelajaran saja, dengan intonasi yang lembut agar DHA mau mengikuti nasihat dari kakaknya.
- b. Peran melarang
  - 1) Orang tua AR melarang anaknya menggunakan *gadget* terlalu sering karena di khawatirkan AR mengalami kerusakan pada matanya, contohnya seperti mata minus. Mata minus bukan dari faktor keturunan melainkan dari pola asuh orang tua.

- 2) Ibu NK juga melarang WRM, karena khawatir akan dampak buruk akibat terlalu sering menggunakan *gadget*. Yang awalnya anak tersebut semula penurut kini menjadi anak yang pemalas, kurang bersosialisasi, ketika dipanggil oleh orang tuanya pura-pura tidak mendengar dan boros uang jajan karena untuk membeli kuota internet.
  - 3) FNA juga melarang DHA menggunakan *gadget* sesudah pembelajaran jarak jauh, karena dikhawatirkan merusak kesehatan mata.
- c. Peran mengawasi
- Kakak dari DHA, mengawasi DHA kala sedang melakukan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) untuk mencegah DHA menjadi anak yang kecanduan *gadget*. Pada umumnya anak-anak itu pemikirannya masih labil belum dapat membedakan mana yang baik dan yang buruk bagi dirinya.
- d. Peran antisipatif
- SRP (Salah satu guru SD di Desa Karangrejo) mengantisipasi adanya anak yang mulai kecanduan *gadget*, dengan cara orang tua memberikan contoh langsung kepada anak seperti tidak menggunakan *gadget* di depan anak, memberikan perhatian kepada anak, mengawasi anak saat bermain *gadget*, mengajarkan anak untuk bersosialisasi dengan masyarakat di lingkungan sekitar.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan beberapa narasumber terkait dengan peran orang tua dalam menanggulangi sikap kecanduan anak pada *gadget* di Desa Karangrejo Kecamatan Bonang Kabupaten Demak didapatkan hasil sebagai berikut:

Menurut penjabaran narasumber ibu NK<sup>13</sup>, mengatakan sebenarnya tidak mengizinkan anaknya untuk bermain *gadget*. Akan tetapi karena adanya kebutuhan pembelajaran jarak jauh (PJJ/Pembelajaran Daring) maka terpaksa memberikan ijin kepada anaknya. Narasumber juga mengatakan bahwasanya terlalu sering menggunakan *gadget* mengubah perilaku anaknya menjadi buruk. Anak yang semula penurut kini menjadi anak yang pemalas, kurang bersosialisasi, ketika dipanggil oleh orang tuanya pura-pura tidak dengar, dan boros uang jajan

---

<sup>13</sup> NK, Wawancara oleh penulis, 05 Mei, 2021, Wawancara 4, transkrip.

karena untuk membeli kuota internet. Melihat hal yang terjadi pada sikap anaknya itu, ibu NK menyebutkan bahwasanya *gadget* hanya membuat anak menjadi pemalas dan bodoh.

Sebagai orang tua, ibu NK sudah berusaha mencoba menasihati anaknya agar sejenak mau beranjak meninggalkan *gadgetnya* untuk sekedar bersosialisasi dengan anggota keluarga, kerabat, ataupun tetangga. Akan tetapi lama-kelamaan ibu NK sudah merasa bosan untuk mengingatkan anaknya yang sudah kecanduan bermain *gadget*. Bahkan terkadang suami dari ibu NK serta memberikan ancaman akan membuang *gadgetnya* jikalau tidak mau beranjak dari *gadgetnya*.

Sedangkan menurut AR<sup>14</sup>, orang tuanya tidak memperbolehkan AR keseringan bermain *gadget* karena orang tuanya takut jika *gadget* akan mengganggu kesehatan matanya. Selain itu, berdasarkan penjelasan AR, orangtuanya juga sering mengingatkan AR agar sesekali bermain keluar rumah bersama teman-temannya dan bersilaturahmi dengan sanak saudara dan tetangganya.

Menurut narasumber FNA<sup>15</sup>, anak-anak itu pemikirannya masih labil belum bisa memahami mana hal-hal yang baik dan yang buruk untuk dirinya. Oleh sebab itu ia tidak mengizinkan DHA untuk memiliki *gadget* sendiri. Kalaupun DHA sedang mengikuti pembelajaran jarak jauh (PJJ/Pembelajaran Daring) maka harus adanya pengawasan dari orang yang lebih tua. Narasumber juga berpesan kepada para orang tua diluar sana yang mengizinkan anaknya bermain *gadget* agar bisa lebih mengawasi apa yang anak lakukan dengan *gadgetnya* serta akan lebih baik membiarkan anak berkembang dengan lingkungan sekitarnya.

Dalam penjelasannya, SRP<sup>16</sup> mengungkapkan bahwasanya peran orang tua sangatlah penting dalam menanggulangi sikap kecanduan anak pada *gadget*. Setidaknya peran orang tua juga perlu mengantisipasi adanya sikap kecanduan anak pengguna *gadget*. Misalkan kita memberikan contoh terlebih dahulu pada anak, seperti tidak terlalu sering menggunakan *gadget* terutama saat didepan anak. Perlunya perhatian orang tua pada anak agar anak tidak merasa sendiri,

---

<sup>14</sup> AR, Wawancara oleh penulis, 13 Juni, 2021, Wawancara 3, transkrip.

<sup>15</sup> FNA, wawancara oleh penulis, 28 Juni, 2021, wawancara 2, transkrip.

<sup>16</sup> SRP, wawancara oleh penulis, 15 Juli, 2021, Wawancara 5, transkrip.

tidak membiasakan anak bermain *gadget* sejak dini, pengawasan pada anak saat anak menggunakan *gadget*, dan biasakan anak untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.

### C. Analisis Data Penelitian

#### 1. Penggunaan *Gadget* pada Anak di Desa Karangrejo Kecamatan Bonang Kabupaten Demak

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:

- a. 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.
- b. 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.
- c. 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.

Dari keterangan ibu NK yang merupakan orang tua dari WRM anak yang berusia 10 tahun menerangkan bahwasanya anaknya dapat menggunakan *gadget* selama 5 jam/hari. Setelah mengenal *gadget* WRM cenderung menjadi anak yang pemalas, kurang bersosialisasi, ketika dipanggil oleh orang tuanya pura-pura tidak dengar, dan boros uang jajan karena untuk membeli kuota internet. Ini berarti *gadget* dapat mengubah perilaku seseorang hingga 180 derajat. Hal seperti ini seharusnya tidak boleh terjadi.

Menurut AR anak yang berusia 11 tahun menerangkan bahwasanya ia tidak pernah memperhatikan berapa lama bermain *gadget* untuk bermain game, bermedia sosial dan lain sebagainya. Berdasarkan kasus AR, peneliti menyimpulkan bahwa AR bermain *gadget* dengan cara sembunyi-sembunyi agar tidak dimarahi orang tuanya. Hal seperti ini akan memicu

anak untuk menjadi anak yang tidak jujur terhadap orang tuanya.

Sedangkan menurut penjelasan dari FNA kakak dari DHA anak berusia 10 tahun mengatakan bahwasanya DHA hanya diijinkan menggunakan *gadget* tak lebih dari 1 jam dan itu pun hanya boleh digunakan untuk pembelajaran jarak jauh (PJJ/ Pembelajaran Daring) selama masa pandemi covid-19 dengan pengawasannya.

Mengutip dari *Hanlie*<sup>17</sup> seorang psikolog mengatakan setiap orang tua mempunyai pertimbangan masing-masing mengenai usia yang paling tepat untuk memberikan *gadget* kepada anak. Namun secara pribadi *Hanlie* memperbolehkan anaknya memiliki *gadget* saat berusia 14 tahun. Ia beranggapan bahwasanya diusia itu anak sudah lebih matang dan bisa lebih tahu yang namanya konsekuensi. Ia juga menambahkan pada usia ini anak sudah memiliki kemampuan dalam memilih. *Gadget* sebenarnya memiliki banyak manfaat, diantaranya menunjang pengetahuan dan mempersiapkan anak-anak untuk menghadapi dunia digital, melatih kemampuan berbahasa asing, *gadget* juga dapat meningkatkan motivasi serta minat belajar anak.<sup>18</sup> Namun di sisi lain *gadget* juga memiliki banyak dampak negatif bagi anak.

Menurut *dr. Meva Nareza* dalam tulisan artikelnya yang berjudul *Berapa Jam Waktu Ideal Anak Gunakan Gadget Setiap Hari?* Menuturkan bahwasanya para ahli menyarankan waktu maksimal anak mengakses *gadget* adalah 1-2 jam per hari. Penggunaan *gadget* berdasarkan rentan usia, yakni sebagai berikut:

- a. Anak yang usia di bawah 2 tahun disarankan sama sekali tidak diberikan akses *gadget*. Jika benar-benar diperlukan, anak usia di atas 1,5 tahun dapat mengakses *gadget* dengan

---

<sup>17</sup> Hanlie Muliani, *Dampak Bagi Anak Yang Keseringan Main Hp*, Sulengka 22 September 2019. Diakses 22 Februari 2021.

<https://sulengka.net/dampak-bagi-anak-yang-keseringan-main-hp/#:~:text=Usia%20paling%20tepat%20untuk%20memberikan,gadget%20saat%20berusia%2014%20tahun.>

<sup>18</sup> Indira Rezkisari, *Manfaat dan Kerugian Gadget Pada Anak Usia Dini*, Republika.Co.Id: 13 Mei 2015. Diakses 23 Februari 2021.

<https://www.republika.co.id/berita/noa015/manfaat-dan-kerugian-gadget-untuk-anak-usia-dini>

pendampingan oleh orang tua dan tidak lebih dari 1 jam/hari.

- b. Anak usia 2-5 tahun disarankan mengakses *gadget* hanya 1,5 jam/hari, itu pun sebaiknya program yang berkualitas.
- c. Anak usia 6 tahun ke atas boleh bermain *gadget*, tapi dengan waktu yang sudah disepakati bersama orang tua, misalnya hanya pada akhir pekan atau maksimal 2 jam/hari.

Dampak-dampak yang ditimbulkan karena kecanduan *gadget*, yaitu:

- a. Gangguan perkembangan kognitif.
- b. Tidak bisa berempati.
- c. Malas berpikir.
- d. Kelebihan berat badan karena kurang bergerak.
- e. Gangguan perilaku.
- f. Anggota badan tertentu merasa sakit.<sup>19</sup>

Dari penjabaran di atas peneliti menyimpulkan, anak di atas usia 6 tahun sebaiknya menggunakan *gadget* maksimal 2 jam/hari atau hanya pada akhir pekan saja. Berbeda dengan yang terjadi pada anak di Desa Karangrejo Kecamatan Bonang Kabupaten Demak dalam menggunakan *gadget*, tentunya orang tua harus tetap memantau apa yang dilakukan anak dengan *gadget*-nya. Walaupun *gadget* sangat banyak sekali manfaatnya, akan tetapi menggunakan *gadget* terlalu lama juga akan berdampak buruk pada kesehatan seseorang. Seperti gangguan perkembangan kognitif, anak susah untuk bersosialisasi, malas berpikir, gangguan perilaku pada anak, serta berdampak buruk bagi kesehatan anak. Hal tersebut juga sesuai dengan apa yang terjadi di Desa Karangrejo Kecamatan Bonang Kabupaten Demak, mereka mengalami beberapa dampak yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* yang berlebihan diantaranya:

- a. WRM merupakan anak usia 10 tahun. Dalam sehari WRM dapat bermain *gadget* selama 5 jam lebih dalam sehari. WRM menggunakan *gadget* dengan alasan untuk melakukan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dan bermain game. Adapun dampak yang ditimbulkan karena bermain

---

<sup>19</sup> Meva Nareza, *Berapa Jam Waktu Ideal Anak Gunakan Gadget Setiap Hari?*, Alodokter, 1 Desember 2020. Diakses 22 Februari 2021.

<https://www.alodokter.com/berapa-jam-waktu-ideal-anak-gunakan-gadget-setiap-hari#:~:text=Durasi%20yang%20Disarankan%20untuk%20Anak,1%E2%80%932%20jam%20per%20hari.>

*gadget* yang terlalu sering adalah WRM menjadi anak yang pemalas, kurang bersosialisasi kepada keluarga dan tetangga sekitar, tidak mengindahkan perkataan orang tuanya, serta boros uang jajan.

- b. AR merupakan anak berusia 11 tahun. Dalam sehari AR dapat bermain *gadget* selama kurang lebih 5 jam/hari. AR menggunakan *gadget* dengan alasan untuk melakukan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dan bermain game. Adapun dampak yang ditimbulkan karena bermain *gadget* yang terlalu sering adalah AR menjadi anak yang pandai berbohong dan menjadi anak yang pemalas.
- c. DHA merupakan anak berusia 10 tahun. Dalam sehari DHA menggunakan *gadget* tidak lebih dari 1 jam/hari. Hal ini karena *gadget* yang digunakan DHA adalah milik kakaknya. DHA menggunakan *gadget* hanya untuk mengikuti Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) selama pandemi berlangsung. Adapun mengenai dampak yang ditimbulkan, DHA masih tergolong aman karena dalam menggunakan *gadget* DHA diawasi oleh kakaknya dan diberi batasan hanya boleh menggunakan *gadget* untuk kepentingan pembelajaran.

Seseorang yang sudah mulai kecanduan *gadget* biasanya akan merasakan gusar ketika *gadget* tidak dalam genggamannya, hal itupun juga yang dirasakan ananda AR dan WRM. Perasaan-perasaan yang dialami diantaranya:

- a. Gelisah.
- b. Mudah bosan.
- c. Mudah tersinggung.
- d. Sensitif.
- e. Cemas.
- f. Cenderung sering membantah orang tua.
- g. Tidak tahan jika berlama-lama jauh dari *gadget*.

## 2. Peran Orang Tua dalam Menanggulangi Sikap Kecanduan Anak Pada *Gadget* di Desa Karangrejo Kecamatan Bonang Kabupaten Demak

Berdasarkan pemaparan dari beberapa narasumber mengenai peran para orang tua dalam menanggulangi sikap kecanduan anak pada *gadget* di Desa Karangrejo Kecamatan Bonang Kabupaten Demak, maka peneliti dapat menganalisisnya sebagai berikut:

Melihat dari beberapa kasus yang sudah dijelaskan sebelumnya, ternyata banyak para orang tua yang tak begitu saja membiarkan anaknya bermain *gadget* terlalu sering. Hal ini menandakan bahwasanya orang tua berperan aktif dalam menanggulangi sikap kecanduan anak pada *gadget* di Desa Karangrejo Kecamatan Bonang Kabupaten. Ini dikarenakan orang tua paham betul bahaya-bahaya yang ditimbulkan oleh *gadget*. Berdasarkan kasus-kasus di atas ada beberapa peran yang dilakukan oleh para orang tua seperti yang dijelaskan oleh Nanang Sahriana,<sup>20</sup> yakni pilih sesuai usia anak, batasi waktu penggunaan *gadget* anak, mendampingi dan mengawasi anak dalam menggunakan *gadget*, serta beradaptasi dengan zaman.

Berikut penjelasan tentang macam-macam peran orang tua diantaranya yaitu:

a. Peran menasehati.

Selain memenuhi kebutuhan anak kewajiban orang tua lainnya adalah memberikan perhatian yang berkualitas, dengan cara menemani anak untuk bermain, bercanda dan mendengarkan cerita anak.

- 1) Sebagaimana orang tua dari WRM, menasehati anaknya agar tidak bermain *gadget* terlalu lama dan meminta anaknya untuk bersosialisasi dengan orang-orang di sekitarnya.
- 2) Begitupun dengan orang tua AR, orang tuanya seringkali mengingatkan AR agar sesekali bermain keluar rumah dengan teman-teman sebayanya dan bersilahturrahmi dengan sanak saudara dan tetangga sekitar.

b. Peran melarang.

Di saat orang tua memberikan penolakan atau larangan pada sesuatu hal sebaiknya menggunakan intonasi yang rendah, tidak menggunakan amarah, seperti yang dilakukan orang tua dari:

- 1) Orang tua AR, melarang anaknya untuk tidak menggunakan *gadget* terlalu sering karena di khawatirkan akan merusak kesehatan mata dan mental anak.

---

<sup>20</sup> Nanang Sahriana, *Pentingnya Peranan Orangtua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*, Program Studi Pascasarjana Universitas Negeri Semarang: Jurnal Smart PAUD, Vol. 02 No. 01, Januari 2019.

2) Begitupun Ibu NK yang juga melarang anaknya bermain *gadget* terlalu sering, karena khawatir akan dampak buruk akibat terlalu seringnya menggunakan *gadget*. Yang awalnya anak tersebut semula penurut kini menjadi anak yang pemalas, kurang bersosialisasi, ketika dipanggil oleh orang tuanya mengabaikan dan pura-pura tidak mendengar, serta boros uang jajan karena untuk membeli kuota internet.

c. Peran mengawasi.

Yang dimaksud mengawasi bukan dengan cara memata-matai dan menaruh kecurigaan pada anak, melainkan dengan cara berkomunikasi dengan anak. Kakak dari DHA, mengawasi DHA ketika sedang melakukan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) untuk mencegah DHA menjadi anak yang kecanduan *gadget* yang bisa berakibat pada tumbuh kembang anak.

d. Peran antisipatif

Peran antisipatif merupakan peran yang bersifat pencegahan terhadap suatu hal yang kemungkinan akan terjadi. SRP (salah satu guru SD di Desa Karangrejo) mengantisipasi adanya sikap kecanduan anak pengguna *gadget* dengan cara orang tua memberikan contoh langsung kepada anak seperti, tidak menggunakan *gadget* didepan anak, memberikan perhatian kepada anak, mengawasi anak saat bermain *gadget*, mengajarkan anak untuk bersosialisasi dengan masyarakat di lingkungan disekitar.

### **3. Faktor Penghambat dan Pendukung Bagi Orang Tua dalam Menanggulangi Sikap Kecanduan Anak Pada *Gadget* di Desa Karangrejo Kecamatan Bonang Kabupaten Demak**

Berdasarkan gambaran kasus di atas, peneliti menganalisis beberapa faktor penghambat serta pendukung bagi orang tua dalam menanggulangi sikap kecanduan anak pada *gadget* di Desa Karangrejo Kecamatan Bonang Kabupaten Demak. Dalam hal ini faktor penghambat lebih banyak mendominasi dibandingkan faktor pendukung yang sama sekali tidak ada bagi orang tua dalam menanggulangi sikap kecanduan anak pada *gadget* di Desa Karangrejo Kecamatan Bonang Kabupaten Demak.

Dari beberapa penjabaran diatas, terdapat beberapa faktor penghambat serta pendukung bagi orang tua dalam

menanggulangi sikap kecanduan anak pada *gadget* di Desa Krangrejo Kecamatan Bonang Kabupaten Demak adalah sebagai berikut:

a. Faktor penghambat

1) Kebiasaan anak

WRM dan AR dapat bermain *gadget* selama lebih dari 5 jam/hari, penggunaan *gadget* tersebut untuk Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dan bermain game. Hal inilah yang bisa menimbulkan pengaruh buruk pada tumbuh kembang anak. Tidak hanya itu menggunakan *gadget* terlalu lama juga dapat mempengaruhi kesehatan.

Dalam tulisannya, dr. Verury Verona Handayani<sup>21</sup> mengatakan bahwasanya *gadget* sekarang ini bukanlah barang yang asing, termasuk bagi anak-anak. Kehadiran *gadget* mempermudah kehidupan manusia, mulai dari membantu pekerjaan, belajar, berbelanja, atau sekedar mencari hiburan. Namun, perlu diketahui, terlalu sering menggunakan *gadget* ternyata bisa meningkatkan resiko kecanduan. Bahkan hal itu bisa terjadi pada anak. Kecanduan *gadget* pada anak bisa memberikan dampak yang buruk bagi kesehatan serta pertumbuhan anak.

2) Pemberian *gadget* pada anak yang masih belia

Anak-anak usia SD di desa Karangrejo kebanyakan sudah pandai menggunakan *gadget*, entah itu *gadget* milik sendiri ataupun milik orang tuanya. Penggunaan *gadget* tidak hanya untuk Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ/Pembelajaran Daring) akan tetapi juga digunakan untuk bermain game. Pada umumnya anak usia 2-5 tahun disarankan mengakses *gadget* hanya 1 jam/hari, untuk hiburan dan hal-hal yang bermanfaat. Dan anak usia 6 tahun ke atas boleh bermain *gadget* akan tetapi dengan waktu yang sudah disepakati bersama dengan orang tua, misalnya menggunakan *gadget* hanya pada akhir pekan atau maksimal 2 jam/hari.

---

<sup>21</sup> Verury Verona Handayani, *Anak Kecanduan Gadget Orang Tua Lakukan 5 Hal Ini*, Halodoc 8 Januari 2021. Diakses 13 Mei 2021.

<https://www.halodoc.com/artikel/anak-kecanduan-gadget-orangtua-lakukan-hal-ini>

Mengutip dari *Hanlie*<sup>22</sup> seorang psikolog mengatakan setiap orang tua mempunyai pertimbangan masing-masing mengenai usia yang paling tepat untuk memberikan *gadget* kepada anak. Namun secara pribadi *Hanlie* memperbolehkan anaknya memiliki *gadget* saat berusia 14 tahun. Ia beranggapan bahwasanya diusia itu anak sudah lebih matang dan bisa lebih tahu yang namanya konsekuensi. Ia juga menambahkan pada usia ini anak sudah memiliki kemampuan dalam memilih. *Gedget* sebenarnya memiliki banyak manfaat yang begitu banyak bagi anak diantaranya dapat menunjang pengetahuan dan mempersiapkan anak-anak untuk menghadapi dunia digital, melatih kemampuan berbahasa asing, dan juga meningkatkan motivasi serta minat belajar anak.<sup>23</sup>

3) Kurangya pendidikan dan kesadaran orang tua

Orang tua di Desa Karangrejo biasanya memberikan *gadget* pada anak agar si anak tidak rewel serta orang tua dapat melakukan pekerjaan rumah lainnya. Mengutip dari *Sinta Yudisia*,<sup>24</sup> seorang psikolog mengatakan kecanduan *gadget* pada anak sudah mulai pada tahap mengkhawatirkan. Salah satu yang menjadi faktor anak kecanduan bermain *gadget* adalah kurangnya kesadaran orang tua, terbatasnya pemberian edukasi terhadap lingkungan sekitar dan faktor lainnya seperti ekonomi, sampai faktor eksternal yang juga mempengaruhi anak kecanduan *gadget*.

4) Lingkungan sekitar

Lingkungan sekitar juga berpengaruh pada kebiasaan anak, misalnya dilingkungan sekitar rumah teman-temannya sering membawa *gadget* saat bermain, ketika bermain dengan temannya sering membahas tentang *gadget*. Hal tersebut mengakibatkan anak menjadi terpengaruh oleh temannya.

---

<sup>22</sup> Hanlie Muliani, *Dampak Bagi Anak Yang...*

<sup>23</sup> Indira Rezkisari, *Manfaat dan Kerugian...*

<sup>24</sup> Lupi Y, *Orang Tua Harus Sadar Kecanduan Gadget Pada Anak Bisa Berakibat Fatal*, Kumparan 22 Oktober 2019. Diakses 05 Mei 2021.

<https://m.kumparan.com/amp/temali/orang-tua-harus-sadar-kecanduan-gadget-pada-anak-bisa-berakibat-fatal-1s6TOTAiNbf>

Pada hakikatnya lingkungan sangat mempengaruhi perkembangan perilaku serta sikap anak, apabila anak berada dilingkungan yang positif maka akan menunjukkan pengaruh yang baik bagi perkembangan karakter anak, begitupun sebaliknya. Manusia tidak dapat melepas diri secara mutlak dari pengaruh lingkungan, dikarenakan lingkungan senantiasa berada di sekitarnya.<sup>25</sup>

b. Faktor pendukung

Adanyanya kesadaran orang tua mengenai dampak yang ditimbulkan akibat keseringan bermain *gadget* serta tertanamnya kebiasaan-kebiasaan baik sejak dini. Pada kasus DHA, orang tuanya sudah berusaha menanamkan kebiasaan baik yakni tidak menggunakan *gadget* secara berlebihan. Hal ini dilakukan karena orang tua DHA memahami betul dampak yang akan ditimbulkan ke depannya jika DHA kecanduan bermain *gadget*. Penanaman kebiasaan yang baik juga akan membawa pengaruh yang baik untuk DHA.

Menurut *Liza P. Arjanto*<sup>26</sup> dalam artikelnya mengatakan bahwasanya menanamkan kebiasaan-kebiasaan baik yang sederhana kepada anak akan membuahkan kepribadian yang mengagumkan dikemudian hari. Menanamkan kebiasaan baik ini, sekalipun tidak sulit, namun membutuhkan komitmen serta konsisten.

---

<sup>25</sup> Aulia Dasopang dan Maria Montessori, *Lingkungan dan Kebiasaan Orang Tua Sangat Berpengaruh Terhadap Perilaku dan Sikap Moral Anak (Studi di Kelurahan Flamboyan Baru Kecamatan Padang Barat Rt. 01)*, Journal of Civic Education Vol. 01 No. 02 2018.

<sup>26</sup> Liza P. Arjanto, *Yuk Tanamkan Kebiasaan Baik Pada Anak*, The Asian Parent 2021. Diakses 13 Mei 2021.

<https://id.theasianparent.com/terapi-autisme>