

**PENDAMPINGAN ORANG TUA DAN  
KELUARGA TERHADAP  
PENGUNAAN GADGET PADA ANAK  
USIA DINI DI PERUMAHAN PASADENA  
RW 13, KELURAHAN PURWOYOSO,  
KECAMATAN NGALIYAN, KOTA  
SEMARANG**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan dalam Ilmu  
Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh :

**ANNISA ROMADHON**

NIM : 1703106078

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
SEMARANG  
2021**

**PENDAMPINGAN ORANG TUA DAN  
KELUARGA TERHADAP  
PENGUNAAN GADGET PADA ANAK  
USIA DINI DI PERUMAHAN PASADENA  
RW 13, KELURAHAN PURWOYOSO,  
KECAMATAN NGALIYAN, KOTA  
SEMARANG**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan dalam Ilmu  
Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh :

**ANNISA ROMADHON**

NIM : 1703106078

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
SEMARANG  
2021**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Annisa Romadhon  
NIM : 1703106078  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**PENDAMPINGAN ORANG TUA DAN KELUARGA  
TERHADAP PENGGUNAAN *GADGET* PADA ANAK  
USIA DINI DI PERUMAHAN PASADENA RW 13,  
KELURAHAN PURWOYOSO, KECAMATAN  
NGALIYAN, KOTA SEMARANG**

secara Keseluruhan adalah hasil penelitian karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 27 Oktober 2021

Pembuat Pernyataan

Annisa Romadhon

NIM.1703106078



# PENGESAHAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan Telp. 024-7601295 Fax. 024-7615387 Semarang, 50185

## PENGESAHAN

Judul : Pendampingan Orang Tua dan Keluarga  
Terhadap Penggunaan Gadget Anak Usia  
Dini di Perumahan Pasadena RW 13,  
Kelurahan Purwoyoso, Kecamatan  
Ngaliyan, Kota Semarang  
Nama : Annisa Romadhon  
NIM : 1703106078  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

telah diujikan dalam sidang *munaqosah* oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Islam.

Semarang, 16 Desember 2021

### DEWAN PENGUJI

Ketua/ Penguji I

**Sofa Muthohar, M.Ag**  
NIP. 197507052005 011001

Sekretaris/ Penguji II

**Lilif Muallifatal K.F, M.Pd.I**  
NIDN. 2015128801

Penguji Utama I

**H. Mursid, M.Ag**  
NIP. 196703052001121001



Penguji Utama II

**Mustakimah, M.Pd**  
NIDN. 2002037903

Pembimbing I

**Dwi Istiyani, M.Ag**  
NIP. 197506232005012001

## NOTA DINAS

Semarang, 27 Oktober 2021

Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Walisongo  
Di Semarang

*Assalamu 'alaikum Wr. Wb*

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : **Pendampingan Orang Tua dan Keluarga Terhadap Penggunaan Gadget Anak Usia Dini di Perumahan Pasadena RW 13, Kelurahan Purwoyoso, Kecamatan Ngaliyan, Kota Semarang**

Nama : Annisa Romadhon  
NIM : 1703106078  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diujikan dalam Sidang Munaqosyah.

*Wassalamu 'alaikum Wr. Wb*

Pembimbing I,



Dr. Dwi Istiyani, M.Pd  
NIP. 197506232005012001

## ABSTRAK

Judul : **PENDAMPINGAN ORANG TUA DAN KELUARGA TERHADAP PENGGUNAAN GADGET ANAK USIA DINI DI PERUMAHAN PASADENA RW 13, KELURAHAN PURWOYOSO, KECAMATAN NGALIYAN, KOTA SEMARANG**

Penulis : Annisa Romadhon

NIM : 1703106078

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas anak saat menggunakan *gadget* dan mengetahui pendampingan yang diberikan orang tua dan keluarga terhadap penggunaan *gadget* anak usia dini di Perumahan Pasadena RW 13 Kelurahan Purwoyoso Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang.

Metode dalam penelitian ini adalah kualitatif fenomenologi deskriptif. Data yang diperoleh dari data primer berupa wawancara, observasi dan data sekunder diperoleh secara langsung dari informan di lapangan, seperti dokumen dan sebagainya yang berkaitan dengan masalah penelitian. Dokumen yang digunakan berupa gambar serta data orang tua dan keluarga yang ikut andil dalam pendampingan penggunaan *gadget* pada anak usia dini di Perumahan Pasadena RW 13 Kelurahan Purwoyoso Kecamatan Ngaliyan. Teknik data yang digunakan berupa wawancara, observasi dan dokumentasi. Serta metode analisis menggunakan analisis deskriptif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa memiliki perbedaan peran pendampingan ayah, ibu maupun keluarga lainnya. Seluruh peran ayah dipenelitian ini lebih banyak kegiatan di luar rumah untuk mencari nafkah sehingga hanya bisa memantau anak berupa pemberian peraturan yang tegas. Seluruh peran ibu juga kebanyakan bekerja

tetapi masih bisa menyempatkan ikut andil dalam penggunaan *gadget* walaupun pada hari *weekend* saja serta memberikan nasehat melalui videocall atau telepon ketika mendapatkan laporan anak melakukan perbuatan yang tidak baik maupun sudah diatur sedangkan peran pada keluarga lain yang terdekat anak lebih ke membantu memberikan pendampingan saat kedua orang tua sibuk dengan kegiatan masing-masing. Ketika anak tidak bersama kedua orang tua maka keluarga lain terdekat anak akan dititipi pesan untuk menemani saat menggunakan *gadget*, apabila susah diatur minta dipertegas saja anak serta meminta tolong untuk mengecek aktivitas apa saja yang dilakukan selama dipegangi *gadget*. Apabila anak menyalahgunakan maka akan segera dilaporkan orang untuk ditindak lanjuti saat sudah dirumah. Faktor pendukung adanya pemberian pendampingan orang tua dan keluarga terdekat anak yaitu memiliki pengetahuan tentang manfaat serta resiko penggunaan *gadget* dan membantu memberikan pendampingan selama kedua orang tua sibuk. Sedangkan faktor penghambat pada kendala ayah lebih keterbatasan waktu untuk terlibat langsung dengan anak. Kendala ibu lebih mengendalikan perilaku temperantum dan ke *Gaptekan* terhadap penggunaan *gadget*.

Kata Kunci : *Anak Usia Dini, Peran Orang Tua dan Keluarga, Pendampingan*

## TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab Latin dalam disertasi ini berpedoman pada SKB Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI. Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987. Penyimpangan penulisan kata sandang [al-] disengaja secara konsisten supaya sesuai teks Arabnya.

ا	a	ط	t}
ب	b	ظ	z
ت	t	ع	'
ث	ś	غ	g
ج	j	ف	f
ح	h	ق	q
خ	kh	ك	k
د	d	ل	l
ذ	ż	م	m
ر	r	ن	n
ز	z	و	w
س	s	ه	h
ش	sy	ء	'
ص	ş	ي	y
ض	d		

### Bacaan Maad :

ā = a panjang

ī = i panjang

ū = u panjang

### Bacaan Maad :

au = أ°

ai = أي

iy = إي



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, nikmat dan karuniaNya, sehingga penulis diberikan kemudahan untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pendampingan Orang Tua dan Keluarga Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini di Perumahan Pasadena RW 13, Kelurahan Purwoyoso, Kecamatan Ngaliyan, Kota Semarang”**. Penyusunan skripsi ini dibuat untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana dalam Ilmu Pendidikan Islam di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. H.Imam Taufiq, M.Ag. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
2. Dr. Hj. Lift Anis Ma'shumah, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang yang telah membantu kelancaran dalam penulisan skripsi ini.

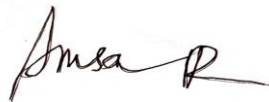
3. Ketua Jurusan PIAUD Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Bapak H. Mursid, M.Ag., dan Sekertaris Jurusan Bapak Sofa Muntohar, M.Ag yang telah memberikan izin penelitian dalam rangka penyusunan skripsi ini.
4. Dosen pengajar di lingkungan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, khususnya segenap dosen Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah membekali ilmu kepada penulis.
5. Dr. Dwi Istiyani, M.Ag, selaku Dosen Pembimbing yang sudah memberikan arahan dan ilmunya dalam menyusun skripsi sampai akhir.
6. Ibu Ina Suwidiarti selaku ketua RW 13 yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di lingkungan Perumahan Pasadena RW 13.
7. Orang tua dan keluarga di daerah Perumahan Pasadena sudah membantu penulis dalam melakukan proses penelitian
8. Kedua orang tua yang sangat penulis sayangi dan banggakan, Bapak Sukaca dan Ibu Zeni Susilowati yang telah memberikan doa dan dukungan yang luar biasa dalam pengerjaan skripsi ini kepada penulis.

9. Teman-teman seperjuangan kelas B PIAUD angkatan 2017, yang menemani dan menyemangati untuk skripsi.
10. Yolla Milenia Fatimah Syach yang sudah mau direpotkan untuk meminjamkan laptop selama proses penelitian.
11. Miss Khusnatus Sa'adah yang sudah membantu **dalam memfasilitasi dalam proses penelitian.**
12. Semua pihak yang telah membantu yang tidak dapat disebutkan satu persatu oleh penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Meskipun demikian, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi seluruh pembaca.

Semarang, 27 Oktober 2021

Penulis



Annisa Romadhon  
NIM. 1703106078

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>NOTA DINAS</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>TRANSLITERASI ARAB-LATIN</b> .....	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB 1_ : PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II : Pendampingan Orang Tua dan Keluarga Serta Gadget Pada Anak Usia Dini</b> .....	<b>9</b>
A. Deskripsi Teori .....	9
1. Gadget .....	9
2. Anak Usia Dini .....	17
3. Pendampingan orang tua dan keluarga saat anak menggunakan gadget .....	23
4. Pengasuhan .....	27
B. Kajian Pustaka .....	32
C. Kerangka Berpikir .....	36

**BAB III : METODE PENELITIAN .....39**

- A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....39
- B. Tempat dan Waktu Penelitian .....40
- C. Sumber Data.....40
- D. Fokus Penelitian.....43
- E. Teknik pengumpulan data .....43
- F. Uji Keabsahan Data .....46
- G. Teknik Analisis Data.....47

**BAB IV: DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA.....50**

- A. Deskripsi Data.....50
- B. Analisis Data .....89
- C. Keterbatasan Penelitian.....99

**BAB V : PENUTUP.....101**

- A. Kesimpulan .....101
- B. Saran .....104
- C. Kata Penutup.....105

**DAFTAR PUSTAKA**

- LAMPIRAN I : PEDOMAN WAWANCARA**
- LAMPIRAN II : PEDOMAN OBSERVASI**
- LAMPIRAN III : HASIL WAWANCARA**
- LAMPIRAN IV : HASIL OBSERVASI**
- LAMPIRAN V : DOKUMENTASI KEGIATAN**
- DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan kegiatan penelitian tentang Pendampingan orang tua dan keluarga Terhadap Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini di Perumahan Pasadena RW 13, Kelurahan Purwoyoso, Kecamatan Ngaliyan, Kota Semarang

Tabel 4.1 Identitas Orang Tua dan Keluarga Terhadap Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini di Perumahan Pasadena RW 13, Kelurahan Purwoyoso, Kecamatan Ngaliyan, Kota Semarang

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan Usia Dini sangatlah penting bagi anak yang berusia 0-6 tahun karena diusia tersebut merupakan masa *golden age*. Pada masa ini anak-anak banyak mengenal macam-macam fakta di lingkungannya sebagai stimulasi terhadap perkembangan kepribadian, psikomotor, kognitif maupun sosialnya. Berdasarkan penelitian, sekitar 50% kapasitas kecerdasan orang dewasa telah terjadi ketika anak berumur 4 tahun, 80% telah terjadi ketika berumur 8 tahun, dan mencapai titik kulminasi ketika anak berumur sekitar 18 tahun. (Direktorat PAUD, 2004).

Menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab 1, pasal 1, butir 14 dinyatakan “Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, Pasal 1, Butir 14.

Anak Usia Dini merupakan usia mengoptimalkan potensi yang dimiliki anak menuju masa depan yang lebih berkualitas. Anak usia dini di sebut periode emas, karena masih adanya perkembangan fisik motorik, bahasa, sosial-emosional, dan agama anak yang perlu di stimulasi dengan tepat.<sup>2</sup> Perkembangan anak biasanya dipengaruhi oleh faktor dalam dan diluar lingkungannya. Periode emas ini memerlukan adanya peran orang tua didalam kehidupan anak supaya optimal. Pada periode ini intervensi-intervensi dan upaya-upaya untuk mendukung perkembangan otak memberi dampak yang paling besar dan menentukan kehidupan anak selanjutnya. Dalam melihat tumbuh kembang anak, orang tua perlu mengarahkan anak sesuai bakat dan minatnya dengan metode atau cara yang tepat.<sup>3</sup>

Menurut Rowan masuknya teknologi digital dapat menginvasi banyak terhadap perkembangan anak yang harus dicapai. Teknologi membuat kehidupan anak menjadi praktis dan efisien. seperti teknologi hiburan (*gadget*) misalnya televisi, internet, video *game*, *Ipod*, *iPad*, dan lainnya yang

---

<sup>2</sup> Loeziana Uce, "The Golden Age: Masa Efektif Merancang Kualitas Anak". *Jurnal Pendidikan Anak*, ( Vol. 1, No. 2, tahun 2017), hlm. 77

<sup>3</sup> Setianingsih dkk,"Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas", *Jurnal GASTER*, (Vol.XVI, No. 2, tahun 2018), hlm. 192



berkembang pesat sehingga membuat tidak terdasarnya suatu keluarga terhadap dampak signifikan dan perubahan gaya hidup pada keluarga mereka.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh *The Asian Parent Insights* pada November 2014, sebanyak 98 persen dari 2.714 orang tua di Asia Tenggara yang mengikuti penelitian ini mengizinkan anaknya untuk mengakses teknologi berupa komputer, *smartphone*, atau tablet. Penelitian ini dilakukan terhadap 2.714 orang tua di Asia Tenggara yang memiliki anak berusia 3 - 8 tahun. Para orang tua peserta penelitian ini berasal dari Singapura, Malaysia, Thailand, Indonesia, dan Filipina. Dari hasil survey tersebut kebanyakan orangtua membolehkan anaknya bermain *gadget* untuk tujuan edukasi. Namun menurut hasil survey sebagian besar putra-putri mereka menggunakan *gadget* / tablet tersebut untuk tujuan hiburan seperti game. Kebanyakan orang tua yang tidak sengaja membuat anak terpengaruh dengan kemajuan teknologi, misalnya anak bermain game di *gadget* tanpa adanya batasan waktu saat memainkannya.<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> Suryameng, "Pendampingan Dialogis Orangtua dalam Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, (Vol 2 No.2, tahun 2019), hlm.44

Menurut penelitian Sunita & Mayasari (2018), mengatakan bahwa dari tahun-ketahun perkembangan *gadget* sangat meningkat pesat. Berawal dari model *gadget* hingga aplikasi yang ditawarkan sangat beragam. Sehingga anak betah menggunakan *gadget* karena ada sesuatu yang menarik dan menantang, bahkan bisa mengalami kecanduan *gadget*.<sup>5</sup>

Apabila anak sudah terkena paparan *gadget* tinggi maka anak kurang mendapatkan stimulasi. Salah satu bentuk stimulasi adalah bermain. Ketika bermain dapat merangsang perkembangan anak seperti latihan gerak, berbicara, berpikir, kemandirian dan sosialisasi. Tanpa ada stimulasi yang baik dari orang tua maupun lingkungan, anak cenderung berdiam diri dan kurang komunikasi.<sup>6</sup> Hal tersebut mengakibatkan perkembangan anak terganggu sehingga perlu adanya pengasuhan yang tepat.

Di buku Elizabeth T Santosa, orang tua harus ada kedekatan dengan anak supaya hubungan terjalin baik.

---

<sup>5</sup> Damalia Aviani, “ Dampak Gaya Pengasuhan Permisif Terhadap Penggunaan Gadget pada Anak”, Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana, (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2020), hlm. 69

<sup>6</sup> Vitrianingsih dkk, “Hubungan Peran Orang Tua dan Durasi Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Anak Pra Sekolah di TK Gugus IX Kecamatan Depok Sleman. Yogyakarta”, *Jurnal Formal Ilmiah*, (Vol. 3, No. 2, tahun 2018), hlm.104

Sehingga perhatian anak dari *gadget* bisa teralihkan untuk terwujudnya hubungan tersebut dapat dilakukan dengan cara : adanya komunikasi terhadap anak, adanya waktu bersama, orang tua harus bijaksana, janji ditepati, memperlakukan anak sesuai umur, memberikan pujian jika anak berbuat baik, mendukung anak, bercanda sewajarnya.<sup>7</sup>

Dibuktikan dengan kondisi disekitar lingkungan rumah saya, banyak orang tua yang sengaja memberikan gadget agar anak tersebut tidak rewel. Apalagi di masa pandemi seperti ini, banyak anak yang dirumah sendiri karena kebanyakan dari orang tua nya bekerja sehingga kurang adanya pengawasan atau pemantauan dalam menggunakan *gadget*. Kejadian kedua, ketika saya berkunjung kerumah anak di daerah Perumahan Pasadena, saya melihat anak sedang bermain *game* di *gadget*, orang tuanya malah melakukan pekerjaan lain seperti menonton TV dan memasak.

Dari paparan diatas bahwa anak sudah dipercaya untuk menggunakan *gadget* sendiri, tanpa adanya pendampingan orang tua. Menurut orangtua arti pendampingan yakni berada di dekat anak saja. Selain berada didekat anak, orang tua harus mengawasi dan

---

<sup>7</sup> Elizabeth T Santosa, *Raising Children In Digital Era*, (Jakarta: Pt. Alex Media Komputindo, 2014), hlm 132-137

memberikan batasan pada anak saat menggunakan gadget sehingga dapat meminimalisir dampak negatif *gadget*.

Maka dari itu, peneliti termotivasi mengetahui lebih mendalam mengenai fakta langsung dilapangan tentang pendampingan yang diberikan oleh orang tua dan keluarga saat anak menggunakan gadget serta bisa memberikan informasi penerapan pendampingan yang tepat untuk anak. Dari hal tersebut membuat saya untuk mengambil judul skripsi **“Pendampingan Orang Tua Terhadap Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini di Perumahan Pasadena RW 13 Kelurahan Purwoyoso Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sejauh mana anak menggunakan *gadget*?
2. Bagaimana pendampingan orang tua dan keluarga terhadap penggunaan *gadget* anak usia dini di Perumahan Pasadena RW 13 Kelurahan Purwoyoso Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang?

### C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang sudah penulis rumuskan, maka tujuan penelitian ini yakni:

1. Untuk mengetahui aktivitas anak saat menggunakan *gadget*
2. Untuk mengetahui pendampingan yang diberikan orang tua dan keluarga anak terhadap penggunaan *gadget* anak usia dini di Perumahan Pasadena RW 13 Kelurahan Purwoyoso Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang

Sedangkan manfaat yang diharapkan oleh penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat mengetahui pendampingan yang diberikan orang tua dan keluarga saat anak menggunakan *gadget*.

2. Secara Praktis

a. Bagi Orang Tua dan Keluarga

Memahami pentingnya adanya pendampingan dan dapat menerapkan pendampingan yang tepat saat anak menggunakan dengan *gadget*.

b. Bagi Peneliti

Dapat bersikap kritis terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dan menambah ilmu

pengetahuan yang terjadi langsung di lapangan tentang pendampingan yang diberikan orang tua dan anak menggunakan *gadget* di Perumahan Pasadena RW 13 Kelurahan Purwoyoso Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang.

## BAB II

### Pendampingan Orang Tua dan Keluarga Serta Gadget Pada Anak Usia Dini

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Gadget

###### a. Pengertian *Gadget*

Secara etimologi *gadget* dari istilah bahasa Inggris dan mengacu pada perangkat elektronik kecil yang dapat mewujudkan fungsi khusus. *Gadget* adalah perangkat elektronik berupa teknologi informasi yang memiliki fungsi yang sangat spesifik sesuai dengan latar belakang globalisasi saat ini.<sup>8</sup> *Gadget* dalam pengertian umum merupakan alat teknologi dirancang canggih yang selalu mengalami kebaruan dari tahun ketahun, memiliki banyak jenis gadget, serta memiliki fungsi khusus untuk membantu pekerjaan manusia dan mudah di bawa.

*Gadget* setiap tahun ada perubahan teknologi lebih baik atau selalu terdapat pembaharuan yang menciptakan para penggunanya

---

<sup>8</sup> Fifit Fitriansyah, "Pemanfaatan Media Pembelajaran *Gadget* untuk Memotivasi Belajar Siswa SD", *Jurnal Humaniora*, (Vol.16, No. 1, tahun 2016), hlm. 4-5.

menjadi nyaman & praktis. *Gadget* menyediakan fasilitas elektronika misalnya dalam *smartphone*, *tablet*, *e-reader*, *laptop*, *computer* dan lainnya menggunakan fitur yang terdapat dalam gadget, yaitu : *internet*, *kamera*, *video call*, *telepon*, *email*, *sms*, *WIFI*, *bluetooth*, *games*, *MP3*, *browser* dan lain-lain. Penggunaan teknologi *gadget* dalam waktu ini bukan hanya orang dewasa saja melainkan anak-anak pun sudah bisa menggunakannya.<sup>9</sup>

b. Konten dalam *gadget*

1) Edukasi

Konten edukasi dapat berupa film, lagu maupun *game*. *Game* adalah sebuah permainan yang disertai dengan pembelajaran. *game* (aplikasi) edukasi digunakan untuk menjadikan proses belajar lebih mengasyikan dan tidak menjenuhkan. Dalam batasan ini penggunaan *gadget* masih dianggap sebagai tindakan yang positif.

---

<sup>9</sup> Junierissa Marpaung, “Pengaruh Penggunaan *Gadget* dalam Kehidupan”, *Jurnal Konseling Pengawas*, (Vol. 5, No.2, tahun 2018), hlm. 58.



## 2) Non-Edukasi

*Games* yang tersedia di dalam *gadget*, bukan hanya *games* edukasi, hiburan atau lucu-lucuan (*fun*), tetapi juga ada (bahkan lebih banyak) *games* kekerasan maupun unsur pornografi. Menurut penelitian kesenangan anak-anak bermain *game*, terlihat bahwa anak pada semua tingkatan umur lebih menyukai permainan bukan yang edukasi, namun yang bersifat ganas atau kekerasan. Ada enam faktor yang membuat seseorang bermain *game*: adanya tawaran kebebasan, keberagaman pilihan, daya tarik elemen elemen *game*, antarmuka (*interface*), tantangan dan aksesibilitasnya.<sup>10</sup>

## 3) Pornografi

Pornografi sebenarnya termasuk di dalam kategori “*konten non edukasi*”, karena menarik dan unik, memukau dan tersebar luas ini memiliki banyak jenis-jenis mulai dari gambar, berita, *film* hingga *game*, maka konten ini sangat sensitif saat menyaksikan

---

<sup>10</sup> Wijanarko Jarot, et-al, *Ayah Ibu Baik Parenting Era Digital*, (Jakarta; Keluarga Bahagia, 2016),hlm.8.

hal-hal yang merangsang hasrat seksual, pornografi merupakan perilaku berulang yang adiktif yang terdapat merugikan jiwa karena tidak dapat dihentikan.<sup>11</sup>

c. Intensitas penggunaan *gadget* pada anak

Intensitas penggunaan *gadget* menurut jurnal Ni Luh Gede Mita Widiastiti yang berjudul Intensitas Penggunaan *Gadget* oleh Anak Usia Dini Ditinjau dari Pola Asuh Orang Tua adalah intensitas akan terlihat anak sering menggunakan *gadget* dalam sehari atau perminggunya. Keseringan menggunakan *gadget* akan mempengaruhi kehidupan anak akan cenderung lebih peduli pada *gadget* dibandingkan dengan lingkungan sekitar. Apalagi masa pandemi seperti ini banyak anak meluangkan *gadgetnya* dengan alasan “*untuk pembelajaran sekolah*”. Diketahui banyak orang tua mengizinkan anak dalam menggunakan *gadget* tanpa pengawasan, memperhatikan aturan yang jelas dan

---

<sup>11</sup> Ferry Fadzhulul Rahman, “Edukasi Konten Pornografi dalam Penggunaan *Gadget* di Sekolah Menengah Kujuruan (SMK) Medika Samarinda”, *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, (Vol. 26, No. 2, tahun 2020), hlm. 61

pembatasan durasi waktu padahal kalau anak berumur dibawah 5 tahun boleh menggunakan gadget tetapi ada durasi waktunya.<sup>12</sup>

*The American Academy of Pediatrics* (AAP) menyatakan bahwa harus ada batas waktu ketika anak-anak menghabiskan waktu di *denplayer/gadget*, yaitu satu jam/dua jam perhari dan mencegah paparan *media screen* pada anak usia dua tahun. Intensitas menggunakan *gadget* digolongkan menjadi 3 yaitu rendah, sedang, dan tinggi . 1) Intensitas rendah, yaitu penggunaan *gadget* pada anak durasi 1-30 menit/hari dan frekuensi 1-3 hari/minggu, 2) Intensitas sedang, yaitu anak menggunakan *gadget* dengan durasi 31-60 menit /hari dan frekuensi 4-6 hari/minggu, 3) Intensitas tinggi, yaitu penggunaan *gadget* pada

---

<sup>12</sup> Ni Luh Gede Mita Widiastiti, “Intensitas Penggunaan Gadget oleh Anak Usia Dini Ditinjau dari Pola Asuh Orang Tua, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, (Vol. 8, No.2, tahun 2020), hlm. 118

anak durasi > 60 menit/hari dan *frekuensi* setiap hari.<sup>13</sup>

- d. Dampak positif dan negatif saat anak menggunakan *gadget*

*Gadget* memiliki banyak manfaat, tetapi jika digunakan dengan benar. Para orang tua harus mengizinkan mereka menggunakan *gadget* sejak dini. Ini perlu dicatat bahwa perangkat ini mungkin memiliki dampak positif dan negatif. Dampak-dampak tersebut meliputi:

1. Dampak positif

- a) Untuk alat komunikasi anak, dengan adanya *gadget* mempermudah orang tua yang bekerja jauh dari rumah untuk menghubungi anaknya untuk mengetahui kegiatan apa saja yang dilakukan anak selama di rumah, cocok untuk memantau perkembangan belajar anak secara *daring* serta bisa mengobrol dengan teman secara jauh.<sup>14</sup>

---

<sup>13</sup> Fitriana Puspa Hidasari, "Intesitas Penggunaan *Gadget* dan Aktivitas Motorik Anak Usia 4-6 tahun", *Jurnal Ilmu Olahraga dan Kesehatan*, (Vol. 8, No. 2, tahun 2019), hlm. 87

<sup>14</sup> Layyinatus Syifa dkk, "Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar,

- b) Penggunaan media *gadget* dalam aktivitas belajar secara *daring* anak, apabila anak merasa kesulitan dalam mengerjakan pembelajaran yang diberikan guru dapat memanfaatkan media *gadget* yang berupa *google*, *mozilla*, *chrome* maupun *youtobe*.<sup>15</sup>
- c) Meningkatkan imajinasi anak, biasanya saat anak setelah melihat sesuatu *gadget* akan timbul imajinasi imajinasi anak biasanya akan ditumpahkan imajinasinya dalam bentuk cerita, gambar ataupun saat mewarnai.
- d) Mengembangkan kemampuan anak dalam membaca dan berhitung, saat anak sedang menggunakan *gadget* banyak yang dilihat. Hal ini akan menimbulkan rasa penasaran anak yang dimaksud apa sehingga anak bisa membaca tulisan tersebut dan apabila ada angka akan

---

*Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, (Vol. 3, No. 4, tahun 2019), hlm. 528

<sup>15</sup> Zuli Dwi Rahmawati, "Penggunaan Media Gadget dalam Aktivitas Belajar dan Pengaruh Terhadap Perilaku Anak", *Jurnal Studi Pendidikan Islam*, (Vol. 3, No. 1, tahun 2020), hlm. 101

tersendiri nya bisa menghitung secara *otodidak*.<sup>16</sup>

e) Mengasah perkembangan motorik halus dan intelektual anak, pada motorik halus saat anak menggunakan *gadget* sering menggunakan jarinya untuk mengetik di *keyboard* sehingga menjadi lentur kalau intelektual saat anak melihat *youtobe* atau bermain *game online* dengan begitu akan terasah kemampuan pemecahan masalah.<sup>17</sup>

## 2. Dampak negatif

Dampak negatif *gadget* menurut Bill Gates dan Melinda yang dijelaskan dibuku Nyi Mas Diane Wulansari tentang *Didiklah Anak sesuai Zaman*nya yaitu: a) anak bisa terkena pengaruh buruk dari *internet*, rentan menjadi korban dari *predator* yang berkeliaran di *internet*, serta berpotensi menjadi korban *bullying*

---

<sup>16</sup> Vidya Dwi Amalia Zati, "Upaya untuk meningkatkan Minat Literasi Anak Usia Dini, Bunga Rampai Usia Emas, (Vol. 4, No. 1, tahun 2018), hlm.20

<sup>17</sup> Ari Kusuma Sulyandari, "Pengaruh *Gadget* pada Perkembangan Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, (Vol. 1, No. 1, tahun 2019), hlm. 14&15

di dunia digital, b) memengaruhi perkembangan otak anak kearah yang negatif, c) membuat anak menjadi malas bergerak, sehingga sistem motoriknya lamban untuk berkembang, d) memengaruhi perkembangan kesehatan mental dan sosialnya. Anak yang kecanduan internet dan *gadget* tidak bisa bersosialisasi dengan baik, sehingga dia tidak memiliki teman bermain, e) membuat anak ketergantungan terhadap *gadget*, sehingga dia tidak bisa bersikap mandiri dalam menyelesaikan masalah, f) anak menjadi lamban dalam berpikir.<sup>18</sup>

## **2. Anak Usia Dini**

### **a. Pengertian Anak Usia Dini**

Anak usia dini biasanya identik dengan masa *golden age* atau usia keemasan. Masa *golden age* adalah fase lima tahun pertama anak dimana pada rentang usia ini 90% fisik otak anak sudah mulai terbentuk. Hasan juga menjelaskan pada masa *golden age*, praktik pembentukan

---

<sup>18</sup> Nyi Mas Diane Wulansari, *Didiklah Anak Sesuai zamannya*, (Jakarta: PT.Visimedia Pustaka,2017), hlm. 27

sistem saraf yang secara mendasar sudah terjadi. Pada fase ini, terjadi hubungan antar sel – sel saraf. kuantitas dan kualitas hubungannya ini akan berpengaruh besar pada kecerdasan balita.<sup>19</sup>

Batasan yang dipergunakan oleh *the National Association For The Education Of Young Children (NAEYC)*, dan para ahli pada umumnya adalah : “*Early Childhood*” anak masa awal adalah anak yang sejak lahir sampai dengan usia delapan tahun. Jadi mulai dari anak itu lahir hingga ia mencapai umur 6 tahun ia akan dikategorikan sebagai anak usia dini. Beberapa orang menyebut fase atau masa ini sebagai *golden age* karena masa ini sangat menentukan seperti apa mereka kelak jika dewasa baik dari segi fisik, mental maupun kecerdasan.<sup>20</sup>

Adapun juga pengertian Anak Usia Dini adalah kelompok anak yang berada proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat

---

<sup>19</sup> Ni KD Surya Warmiti dkk, “Penerapan Metode Pemberian Tugas Melalui Kegiatan Meronce untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Kelompok B”, *Jurnal Pendidikan Anak*, (Vol. 2, No. 1, tahun 2014), hlm. 3

<sup>20</sup> Sunanilh, “Kemampuan Membaca Huruf Abjad Bagi Anak Usia Dini Bagian dari Perkembangan Bahasa”, *Jurnal Pendidikan*, (Vol. 1, No. 1, tahun 2017), hlm. 4



unik, dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), intelegensi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak.<sup>21</sup>

Jadi berdasarkan beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang memasuki usia 0-5 tahun untuk standar di Indonesia dan 0-8 tahun untuk standar internasional. Dimana pada fase ini anak mengalami masa kritis, karena anak membutuhkan stimulus yang belajar tepat untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangannya.

#### b. Karakteristik & Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Buku karya Morisson menjelaskan bahwa anak usia dini memiliki karakteristik perkembangan, fisik dan perilaku yang serupa

---

<sup>21</sup> Mursid, *Belajar dan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 2015), hlm.14

dengan anak-anak lainnya. Walaupun, ada yang sama mereka memiliki karakteristik yang menjadikan mereka individu-individu yang unik.<sup>22</sup>

a. Perkembangan Fisik

Anak usia dini memiliki semangat yang penuh karena mempunyai banyak energi dan ingin menggunakannya dalam aktivitas fisik seperti berlari, mendaki, dan melompat. Keinginan mereka untuk latihan fisik menjadikan masa usia dini sebagai masa yang tepat bagi anak untuk berpartisipasi dalam proyek yang membangun misalnya menjadikan pusat belajar terlihat seperti toko, kantor pos atau pusat kedokteran hewan.<sup>23</sup>

Berawal dari usia lima sampai tujuh tahun, rata-rata tinggi dan berat anak tidak berbeda jauh dengan lainnya, contohnya usia enam tahun rata-rata berat anak laki-laki 21 kg dan tinggi 115 cm sedangkan anak

---

<sup>22</sup> George S Morisson, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, (Jakarta: PT INDEKS, 2012), hlm. 253

<sup>23</sup> Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik: Panduan Bagi Orang Tua dan Guru dalam Memahami Psikologi Anak Usia SD, SMP dan SMA*, hlm. 74

perempuan rata-rata berat 20 kg dan tinggi 115 cm. Pada usia tujuh tahun anak laki-laki memiliki rata-rata berat 23 kg dan tinggi 122 cm sedangkan anak perempuan memiliki berat rata-rata 23 kg dan tinggi sekitar 122 cm.<sup>24</sup>

b. Perkembangan Sosial dan Emosional

Perkembangan sosial dan emosional menurut Erikson masa anak usia dini berada dalam tahap kerja keras lawan rendah diri dalam perkembangan sosial dan emosi. Pada masa ini anak melatih bisa mengatur emosi dan hubungan sosial mereka. Sebagian besar anak mempunyai sifat sangat percaya diri, ingin ikut serta, dan ingin bisa mendapat tanggung jawab. Mereka senang mengunjungi tempat-tempat dan melakukan banyak hal seperti, melakukan percobaan, mengerjakan proyek dan bekerja sama dengan orang lain. Secara sosial, anak usia dini merupakan pekerja mandiri dan sedang mengembangkan kemampuan dan keinginan

---

<sup>24</sup> Ulfa Kesuma, “Perkembangan Fisik dan Karakteristiknya serta Perkembangan Otak Anak Usia Pendidikan Dasar”, *Jurnal Madaniyah*, (Vol. 99, No. 2, tahun 2019), hlm. 228

untuk bekerja sama dengan orang lain. Mereka ingin bekerja keras dan sukses, adanya kombinasi sikap “pasti bisa”, kerja sama dan tanggung jawab menciptakan hal yang menyenangkan bagi mereka untuk diajari dan diajak kerja sama.<sup>25</sup>

c. Perkembangan Kognitif dan Bahasa

Anak usia dini perkembangan kecerdasan dan bahasa sangatlah pesat. Mereka mempunyai kapasitas besar untuk belajar dan menyukai kata-kata baru. Terlihat jelas ketika anak menemui kata-kata yang jarang mereka temukan seperti dinosaurus, brontosaurus, dsb. Selain itu, adanya keinginan mereka berbicara harus ada dukungan dan dorongan memberi kesempatan ikut serta dalam aktivitas bahasa seperti bernyanyim membaca puisis dan mengikuti drama.<sup>26</sup>

---

<sup>25</sup> Nurjanah, “Mengembangkan Kecerdasan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Keteladanan”, *Jurnal Bimbingan Konseling dan Dakwah Islam*, (Vol.14, No.1, tahun 2017), hlm. 60

<sup>26</sup> George S Morisson, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*....., hlm. 255

Perkembangan kognitif dan bahasa supaya lebih optimal harus ada stimulasi terarah misalnya mengikutsertakan anak ke PAUD, anak yang mendapatkan stimulasi akan lebih baik daripada yang tidak mendapatkan stimulasi. Pemberian stimulasi bisa melalui panca indera yaitu menggunakan penglihatan, pendengaran, perasa, penciuman serta peraba. Apabila anak mengikuti PAUD berarti mendapatkan pendampingan pembelajaran yang tepat sehingga dapat menunjang keberhasilan dalam perkembangan kognitif dan bahasa.<sup>27</sup>

### **3. Pendampingan orang tua dan keluarga saat anak menggunakan gadget**

Sosok yang mempengaruhi untuk mencegah atau mengatasi dampak negatif *gadget* yaitu orang tua. Tidak orang tua saja tetapi keluarga bisa mengatasi dikala orang tuanya sibuk bekerja. Maka dari itu, orang tua dan keluarga mempunyai peran penting

---

<sup>27</sup> Aida Noviyanti Khoiriah, “Perkembangan Bahasa dan Kognitif Anak Usia Prasekolah antara yang Mengikuti dan Tidak Mengikuti Pendidikan Anak Usia Dini di TK-IT Insan Permata Malang”, *Journal Of Issue in Midwifery*, (Vol. 3, No.2, tahun 2019), hlm. 46

untuk membimbing dan mencegah supaya teknologi *gadget* ini tidak berdampak negatif bagi anak. Menurut Nanang Sahriana yang berasal dari *Journal of Early Childhood Islamic Education* yang ditulis Novitasari menjelaskan bahwa yang harus dilakukan orang tua dan keluarga ialah<sup>28</sup>:

a) Memilih sesuai usia

Dari perspektif tahap perkembangan dan usia anak, pengenalan dan penggunaan *gadget* dapat dibedakan menjadi beberapa kelompok usia. Anak dibawah 5 tahun hanya perlu dilengkapi dengan *gadget* yang hanya mengenalkan warna, bentuk dan suara. Apalagi di usia ini, yang terpenting bukanlah *gadgetnya*, melainkan fungsi atau prran orang tua dan keluarga. Pasalnya, *gadget* hanyalah sarana untuk mendidik anak.<sup>29</sup>

Secara neurofologi, otak anak dibawah usia 5 tahun masih berkembang. Yang terbaik adalah

---

<sup>28</sup> Nurul Novitasari, “Strategi Pendampingan Orang tua terhadap Intensitas Penggunaan *Gadget* pada Anak”, *Journal of Early Childhood Islamic Education*, (vol. 3, No. 2, tahun 2019), hlm. 181

<sup>29</sup> Yulia Anjarwati Purbasari, “Peran Orangtua dalam Pendampingan Anak Digital Native”, *Jurnal Pendidikan*, (Vol. 1, No. 1, tahun 2020), hlm. 40

membiarkan anak menerima rangsangan sensorik langsung. Misalnya, menyentuh benda, mendengar suara, berinteraksi dengan orang, dll. Oleh karena itu, jika anak dibawah 5 tahun tetap menggunakan *gadget*, terutama jika tidak ada pengawasan orang tua maupun keluarga, anak tersebut hanya akan fokus pada *gadget* dan kurang berinteraksi dengan dunia luar.<sup>30</sup>

b) Waktu dibatasi

Orang tua atau keluarga bisa menyediakan gadget untuk anak dibawah 5 tahun. Namun, perlu diperhatikan waktu penggunaan misalnya, mereka bisa bermain tetapi hanya bisa bermain selama setengah jam dan hanya bermain di waktu luang saja. Seminggu sekali melakukan pemeriksaan *gadget* anak misalnya hari sabtu atau minggu. Maka dari itu anak masih bisa berinteraksi dengan orang lain.<sup>31</sup>

---

<sup>30</sup> Siti Zaenab, *Mindful Parenting Berbasis Perkembangan Otak Anak di PAUD Fortune* (Sidoarjo: Zifatama Jawara, 2020), hlm. 34

<sup>31</sup> Siti Chaulah, *Prosiding Seminar Nasional Memaksimalkan Peran Pendidikan dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini sebagai Wujud Investasi Bangsa*, Jilid 3, (Tuban:

c) Hindari kecanduan

Kecanduan atau penyalahgunaan *gadget* biasanya di sebabkan oleh orang tua atau keluarga tidak dapat mengontrol penggunaan anak saat masih kecil. Oleh karena itu, remaja juga akan menggunakan metode pengajaran yang sama. Karena kebiasaan ini sudah berkembang akan sulit mengubahnya. Orang tua harus menegakkan aturan dengan tegas pada anak-anaknya dan tidak bersikap *otoriter*. Dan jangan lupa bahwa orang tua memberikan penghargaan dan hukuman supaya anak terbiasa mengambil tindakan yang bertanggung jawab untuk menghindari kecanduan.<sup>32</sup>

d) Beradaptasi dengan zaman

Salah satu dampak positif dari *gadget* adalah membantu anak-anak beradaptasi dengan perkembangan fungsi. Artinya kemampuan seseorang untuk beradaptasi dengan lingkungan

---

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI  
Ronggolawe, 2018), hlm. 88

<sup>32</sup> Ahmad Ramadhan, “Hubungan Tingkat Kecanduan *Gadget* dengan Gangguan Emosi dan Perilaku Remaja Usia 11-12 tahun”, *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, ( Vol. 6, No. 2, tahun 2017), hlm. 150



dan waktu. Saat gadget muncul dalam perkembangan saat ini, anak-anak harus bisa menggunakannya. Anak-anak perlu memahami fungsi gadget dan dapat menggunakannya mungkin bisa mengikuti laju perkembangan teknologi. Di sisi lain kalau anak-anak yang tidak dapat mengikuti perkembangan teknologi maka tidak dapat mengembangkan fungsi adaptifnya.<sup>33</sup>

#### **4. Pengasuhan**

##### **a. Pentingnya pengasuhan anak di era digital**

Orang tua memegang penting dalam upaya menegakkan kembali dalam peran keluarga dalam menanamkan nilai-nilai luhur pada anak. Sebagai orang tua yang bertanggung jawab terhadap keluarga dan anak-anaknya maka dalam menjalani kehidupan harus mengetahui apa saja yang harus dilakukan untuk menjaga amanah yang dititipkan oleh Allah berupa Keluarga. Allah berfirman Q.S at-Tahrim (66):6

---

<sup>33</sup> Yee Jin Shin, *Mendidik Anak di Era Digital*, (Jakarta: Naura Books, 2014), hlm. 216

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

Artinya : “Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan.” ( Q.S. At-Tahrim/66: 6)<sup>34</sup>

Dari ayat di atas, Allah memerintahkan kepada setiap orang yang beriman untuk menjaga dirinya dan keluarganya dari siksaan api neraka. Memelihara diri dan keluarga di sini adalah bagaimana sebagai orang tua mampu mendidik, menjaga, dan memelihara keluarganya dari berbuat dosa kepada Allah Swt.<sup>35</sup> Apabila anak menyalahgunakan *gadget* bisa menyebabkan banyak dosa orang tua bertambah membuat peluang masuk neraka besar dan apabila

---

<sup>34</sup> Departemen Agama RI, Al-Quran Dan Terjemahannya, (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2004), hlm. 561.

<sup>35</sup> Departemen Agama RI, Al-Quran Dan Terjemahannya.....

dibiarkan akan bertambah dosa saat sudah dewasa nanti maka untuk menghindari itu semua orang tua harus mengelola secara tepat dan memanfaatkan teknologi secara positif, orangtua harus belajar menyesuaikan cara mendidik anak supaya lebih bisa diterima. Hal-hal yang tidak baik dan dan tidak kalah pentingnya ialah melindungi anak dari pengaruh negatif *gadget* dan penangkalnya.

Upaya ini akan berhasil apabila orangtua bersedia mengubah dirinya sendiri terlebih dahulu dan memposisikan dirinya sebagai *role model* yang baik bagi anak-anak. Kesiapan oarang tua dalam memfasilitasi kebutuhan dan membiasakan hal-hal baik akan memberikan penguatan terhadap upaya ini. Harapannya, anak belajar dari lingkungan aslinya (keluarga) dan tidak menggantungkan pada fasilitas teknologi yang sedang berkembang.<sup>36</sup>

#### b. Pengertian Pengasuhan

Secara Etimologi, “pengasuhan diambil dari kata “asuh” yang artinya pemimpin, pembimbing,

---

<sup>36</sup> Hikmat Hidayat dkk, *Pengasuhan di Era Digital*, (Yogyakarta: Kementrian Pendidikan dan Budaya. 2017), hlm. 12

pengelola sehingga “pengasuh” adalah orang yang melakukan tugas memimpin, membimbing, atau mengelola. Yang dimaksud pengasuhan di sini adalah mengasuh anak. Mengasuh anak adalah mendidik dan membesarkan anak, seperti mengurus pakaiannya makan minumannya, dan keberhasilannya dalam setiap fase perkembangannya sampai dewasa”.<sup>37</sup>

Jurnal yang ditulis Istina Rakhmawati menjelaskan, “keluarga berpengaruh besar pada anak dan perkembangannya. Pengaruh keluarga pada perkembangan anak ditentukan oleh kualitas interaksi antara anak dengan anggota keluarga yang lain”, juga menjelaskan bahwa “kedekatan dan pertemuan dengan anak , apalagi anak usia dini sangat penting. Justru dari pertemuan rutin itulah, kesempatan emas bagi para orangtua untuk menumbuhkan hubungan kedekatan yang bermakna dengan anak sambil memantau dan

---

<sup>37</sup> Maimuna Hasan, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Diva Press, 2009), hlm. 2

membantu praktik pertumbuhan dan perkembangan anak.<sup>38</sup>

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa pengasuhan (*parenting*) orang tua ialah suatu praktik dalam mendidik atau membesarkan anak yang dilakukan oleh orangtua dalam upaya untuk mengembangkan potensi dan seluruh aspek perkembangan anak sehingga dapat membentuk anak dengan kepribadian yang baik.

### c. Gaya Pengasuhan

Menurut Santrock yang dijelaskan di buku Siti Nurhalimah ada empat jenis gaya pengasuhan yaitu<sup>39</sup>: 1) Pengasuhan Otoritarian adalah gaya pengasuhan yang membatasi dan menghukum, diaman orangtua mendesak anak untuk mengikuti arahan mereka dan menghormati pekerjaan dan upaya mereka.<sup>40</sup> 2) Pengasuhan

---

<sup>38</sup> Istina Rakhmawati, “ Peran Keluarga dalam Pengasuhan Anak”, *Jurnal Pendidikan*, (Vol. 6, No. 1, tahun 2015), hlm. 6

<sup>39</sup> Siti Nurhalimah, *Media Sosial dan Masyarakat Pesisir: Refleksi Pemukiman Mahasiswa Bidikmisi*, (Yogyakarta: Deepublish, 2019), hlm. 160

<sup>40</sup> Endang Susilowati, “Pola Asuh Orang Tua dan Perkembangan Anak Prasekolah, *Jurnal Ilmiah Sultan Agung*, (Vol.1, No. 126, tahun 2012), hlm. 108-110

Otoritatif adalah gaya pengasuhan yang mendorong anak untuk mandiri namun masih bisa menerapkan batas dan kendali pada tindakan mereka. 3) Pengasuhan Mengabaikan adalah gaya pengasuhan dimana orangtua sangat tidak terlibat dalam kehidupan anak.<sup>41</sup>4) Pengasuhan yang Menuruti adalah gaya pengasuhan dimana orangtua sangat terlibat dengan anak, namun tidak terlalu menuntut atau mengontrol mereka.<sup>42</sup>

## **B. Kajian Pustaka**

Berdasarkan data yang didapat oleh peneliti, adapun karya tulis ilmiah terdahulu berkaitan tentang **“Pendampingan Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini di Perumahan Pasadena RW 13 Kelurahan Purwoyoso Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang”** yang dijadikan peneliti sebagai bahan rujukan. Berikut hasil penelusuran yang berkaitan dengan tema penelitian ini.

---

<sup>41</sup> John W Santrock, *Perkembangan Anak Jilid 2*, (Jakarta: Erlangga, 2007), hlm. 167

<sup>42</sup> Rohmatun, “Hubungan antara Pola Asuh Otoriter dengan Self-Efficacy pada Mahasiswa yang sedang menyelesaikan di Universitas Islam Sultan Agung Semarang, *Jurnal Proveksi*, (Vol. 2, No. 2, tahun 2014), hlm. 4

Pertama, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini yang ditulis Suryameng yang berjudul “ Pendampingan Dialogis Orang Tua dalam Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini” hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya komunikasi yang baik antara anak dan orang tua dapat mengurangi dampak negatif penggunaan *gadget* anak. Penelitian ini hanya menjelaskan dampak positif dan negatif penggunaan *gadget* serta macam bentuk pendampingan dialogis bersumber dari pengumpulan data bersifat kepustakaan saja.<sup>43</sup>

Sedangkan penelitian yang sekarang memang sama membahas pendampingan akan tetapi bentuk pendampingan penggunaan *gadget* yang dibahas peneliti lebih kejadian langsung dilapangan. Jadi secara realita serta membahas macam-macam aktivitas penggunaan *gadget* anak secara langsung karena penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif fenomenologi deskriptif (penelitian berdasarkan pengalaman langsung).

Kedua, Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa yang ditulis Ikeu Nurhidayah yang berjudul “ Peran Orang

---

<sup>43</sup> Suryameng, “Pendampingan Dialogis Orang Tua dalam Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini”, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* , (Vol. 2, No.2, tahun 2019), hlm. 48

tua dalam Pencegahan Terhadap Kejadian Adiksi *Gadget* pada Anak: Literatur Review” hasil penelitian menjelaskan bahwa menanggulangi kecanduan *gadget* anak dengan cara pendampingan, pengawasan, dan komunikasi terbuka serta ada peran serta orang tua, perawat serta masyarakat untuk meminimalkan penggunaan *gadget*. Peran perawat perlu terus meningkatkan keterlibatan orang tua dalam upaya pencegahan adiksi *gadget* anak.<sup>44</sup>

Sedangkan penelitian sekarang membahas pendampingan orang tua dan keluarga saata anak menggunakan *gadget* tidak mengikutsertakan masyarakat dan perawat untuk melakukan pendampingan. Penelitain sekarang memiliki peran penting pendampingan terdapat pada orang tua dan keluarga bukan perawat.

Ketiga, Jurnal Pendidikan yang ditulis Linda Ishariani yang berjudul “ Penggunaan *Gadget* dan *Sedentary Behavior* pada Anak Prasekolah di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal III Pare”. Penelitian ini memiliki tujuan menganalisa hubungan

---

<sup>44</sup> Ikeu Nurhidayah, “Peran Orang Tua dalam Pencegahan Terhadap Kejadian Adiksi *Gadget* Pada Anak”, Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa, (Vol. 4, No. 1, tahun 2021), hlm. 138



penggunaan *gadget* dan *sedentary behavior* pada anak prasekolah di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal III Pare. Memiliki subjek penelitian terhadap orang tua yang bersekolah di sekolah tersebut.<sup>45</sup>

Penelitian yang sekarang memiliki tujuan mengetahui aktivitas anak saat menggunakan *gadget* dan pendampingan yang diberikan orang tua dan keluarga di daerah Perumahan Pasadena RW 13 Kelurahan Purwoyoso, Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang memiliki subjek penelitian orang tua dan keluarga di perumahan Pasadena.

Keempat, Jurnal Pengabdian Masyarakat Khatulistiwa yang ditulis Yokie Prasetyo Dharma yang berjudul “Peran Orang tua Mengontrol Perilaku Anak dalam Penggunaan *Gadget*” membahas tentang adanya pengadaan penyuluhan dan dialog secara langsung yang dihadiri orang tua, remaja dan anak-anak. Penyuluhan tentang memberikan pemahaman kepada orang tua agar

---

<sup>45</sup> Linda Ishariani, “Penggunaan *Gadget* dan *Sedentary Behavior* pada Anak Usia Prasekolah di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal III Pare”, *Jurnal Pendidikan*, (Vol. 1, No.1, tahun 2015, hlm. 39

turut serta mengawasi secara langsung anak-anak dalam menggunakan *gadget*.<sup>46</sup>

Sedangkan penelitian yang sekarang membahas tentang mengetahui bentuk pendampingan orang tua dan keluarga yang diberikan bukan memberikan penyuluhan. Memang nanti peneliti juga memberi informasi tentang pendampingan yang tepat pada anak akan tetapi tidak sampai mengadakan penyuluhan.

Berdasarkan kajian relevan yang tertera diatas, tidak ditemukan pembahasan tentang “Pendampingan Orang tua Terhadap Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini di Perumahan Pasadena RW 13 Kelurahan Purwoyoso Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang”. Dengan demikian penelitian ini layak dilanjutkan.

### **C. Kerangka Berpikir**

Anak usia dini saat menggunakan *gadget* diperlukan pendampingan orang tua dan keluarga. Pemberian pendampingan setiap orang tua dan keluarga berbeda beda. Maka dari itu penelitian ini bertujuan mengetahui kegiatan anak menggunakan *gadget* dan

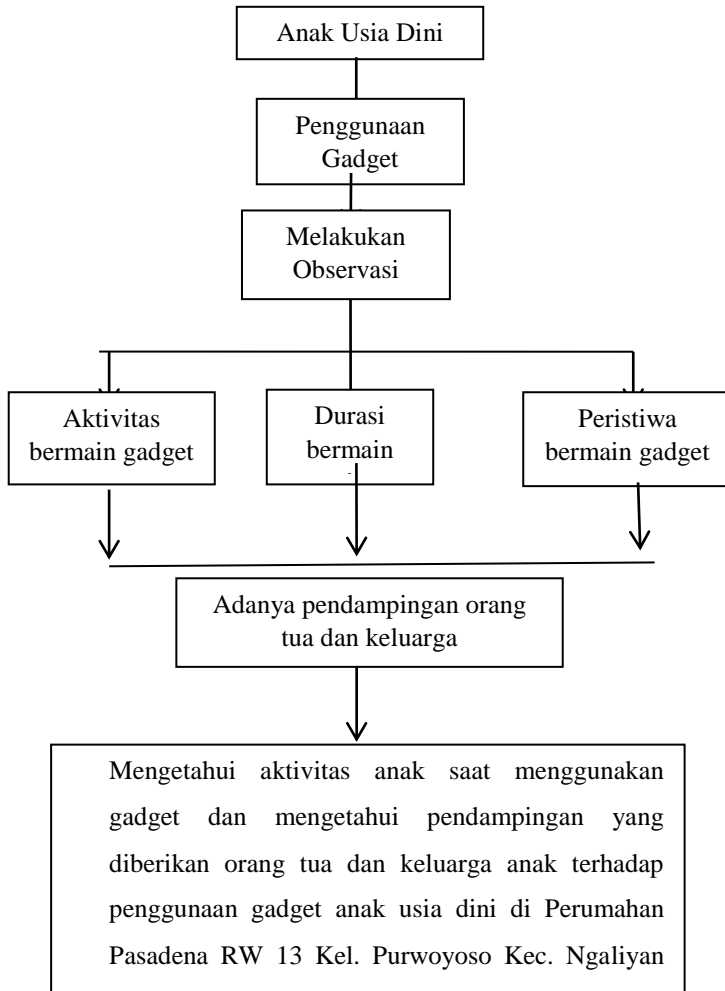
---

<sup>46</sup> Yokie Prasetyo Dharma yang berjudul “Peran Orang tua Mengontrol Perilaku Anak dalam Penggunaan *Gadget*”, *Jurnal Pengabdian Masyarakat Khatulistiwa*, (Vol. 1 , No.3 , tahun 2018), hlm. 118-119

pendampingan yang diberikan oleh orang tua dan keluarga.

Dengan cara melakukan observasi saat anak menggunakan *gadget* berupa memperhatikan aktivitas, durasi dan peristiwa atau perilaku saat melakukan aktivitas tersebut. Serta melakukan wawancara kepada orang tua berupa bentuk- bentuk pendampingan, faktor pendukung dan penghambat dan dampak-dampak adanya pengasuhan.

Dijelaskan dalam bentuk bagan dibawah ini :



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif yang memandang kenyataan sosial yang utuh, kompleks, dinamis, penuh makna, dan hubungan gejalanya bersifat interaktif. Penelitian kualitatif adalah sistem mengumpulkan data, mengklarifikasi data yang ada di dalam kategori tertentu dan mendeskripsikan serta menginterpretasikan metode data yang diperoleh melalui wawancara, dan observasi.<sup>47</sup> Dalam hal ini, peneliti bermaksud untuk mendapatkan data secara lengkap tentang Pendampingan Orang tua Terhadap Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini di Perumahan Pasadena RW 13 Kelurahan Purwoyoso Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode kualitatif fenomenologi deskriptif yaitu strategi penelitian yang keberadaannya sesuatu didasarkan pada pengalaman manusia.<sup>48</sup> Maksudnya, penelitian disajikan

---

<sup>47</sup> Abdul Manab, *Pendekatan Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: KALIMEDIA, 2015), hlm. 4-6

<sup>48</sup> Jozer R.Raco, *Metode Fenomenologi Aplikasi Pada Entrepreneurship*, (Jakarta:PT Grasindo,2012),hlm.26

dalam bentuk deskripsi berdasarkan kenyataan yang terjadi langsung dilapangan. Maka dari itu, peneliti mendeskripsikan keadaan atau gambaran tentang Pendampingan Orang tua Terhadap Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini di Perumahan Pasadena RW 13 Kelurahan Purwoyoso Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang.

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Tempat penelitian berada dirumah masing-masing anak di daerah Perumahan Pasadena RW 13 Kelurahan Purwoyoso Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang. Karena peneliti mengobservasi secara langsung kegiatan anak saat menggunakan *gadget* serta melakukan wawancara secara langsung terhadap orang tua dan keluarga anak.

Sedangkan waktu penelitian akan dilaksanakan pada Maret 2021 hingga penelitian ini selesai.

## **C. Sumber Data**

Data merupakan sekumpulan bukti atau fakta yang dikumpulkan dan tersaji untuk tujuan tertentu.<sup>49</sup> Jika peneliti memakai kuesioner atau wawancara pada

---

<sup>49</sup> Moh. Pabandu Tika, *Metodologi Riset Bisnis*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2006), hlm. 57

pengumpulan datanya maka sumber data disebut responden, yaitu orang yang merespon atau menjawab pertanyaan-pertanyaan tertulis juga lisan.<sup>50</sup> Adapun sumber data yang dipakai dalam penelitian ini sebagai berikut :

#### 1. Sumber data primer

Data primer merupakan sumber data yang memberikan data langsung ke pengumpul data.<sup>51</sup>

Sumber data primer yang termasuk yaitu:

- a. *Person* yaitu orang yang dapat memberikan data berupa jawaban lisan melalui wawancara.<sup>52</sup>
- b. *Place* sumber data yang berupa tempat yang menyajikan gambaran berupa keadaan yang berkaitan langsung dengan masalah dibahas.<sup>53</sup>

Dalam memperoleh informasi, data tersebut diperoleh langsung dari objek atau sumber utama yang berasal dari hasil wawancara mendalam. Penelitian ini menggunakan wawancara langsung

---

<sup>50</sup> Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta : PT. Renika Cipta, 1993), hlm. 107

<sup>51</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*, (Bandung : Alfabeta, 2012), hlm. 326

<sup>52</sup> Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian.....*, hlm. 172

<sup>53</sup> Mukhtazar, *Prosedur Penelitian Pendidikan*, (Yogyakarta: Absolute Media, 2020), hlm. 65

dengan orang tua dan keluarga mengenai pendampingan yang diberikan saat anak menggunakan *gadget* di Perumahan Pasadena RW 13 Kelurahan Purwoyoso Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang.

## 2. Sumber data sekunder

Sumber sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data.<sup>54</sup> Adapun bentuk sumber data sekunder yang diberikan bisa berupa catatan, rekaman, atau foto dan hasil observasi yang berhubungan dengan fokus penelitian.

Dalam penelitian ini, data sekunder diambil berasal dari hasil observasi mengamati anak kegiatan apa saja saat menggunakan *gadget* disertakan foto bentuk pendampingan yang diberikan tepatnya di Perumahan Pasadena RW 13 Kelurahan Purwoyoso Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang. Juga ada dari buku, artikel, dan jurnal yang berkaitan dengan penelitian ini.

---

<sup>54</sup> Amirudin dan Zainal Azikin, *Pengantar Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), hlm. 326



#### **D. Fokus Penelitian**

Fokus penelitian ini dimaksudkan untuk membuat studi kualitatif sekaligus membatasi penelitian guna memilih mana data yang relevan dan aman yang tidak relevan.<sup>55</sup> Maka peneliti memfokuskan untuk orang tua dan keluarga dalam memberikan pendampingan dan aktivitas apa saja yang dilakukan anak saat menggunakan *gadget* di Perumahan Pasadena Pasadena RW 13 Kelurahan Purwoyoso Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang.

#### **E. Teknik pengumpulan data**

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling strategis pada penelitian, lantaran tujuan utama berdasarkan penelitian adalah mendapatkan data.<sup>56</sup> Teknik yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu :

##### **1. Observasi**

Observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat bekerja

---

<sup>55</sup> Sutrisno Hadi, *Metedologi Research*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2001), hlm. 66

<sup>56</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 224

berdasarkan data, yaitu mengenai fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi.<sup>57</sup>

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi partisipan pasif yaitu pengumpul data, peneliti datang ditempat kegiatan orang yang diamati, tetapi tidak ikut terlibat dalam kegiatan tersebut. Dengan cara menanyakan orang tua atau keluarga mengenai waktu saat anak menggunakan *gadget*. Waktu tersebut digunakan peneliti untuk datang langsung kerumah partisipan untuk melakukan observasi langsung. Kegiatan observasi yang dilakukan yaitu mengamati perilaku aktivitas anak saat menggunakan *gadget*.

## 2. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan kepada responden untuk mencatat atau merekam jawaban responden. Wawancara dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung dengan menggunakan sumber data. Wawancara secara langsung dilakukan dengan individu yang menjadi sumber data tanpa

---

<sup>57</sup> Sutrisno Hadi, *Metodolgi Research*,  
....., hlm. 136

adanya perantara untuk mengumpulkan data yang diperlukan.<sup>58</sup>

Penelitian ini menggunakan wawancara semi terstruktur, yaitu untuk menemukan masalah yang terbuka, dimana pihak yang diajak wawancara di minta pendapat ide-idenya.<sup>59</sup> Dasar pertimbangan pemilihan wawancara ini karena pelaksanaannya lebih bebas dibandingkan dengan wawancara terstruktur sehingga akan timbul keakraban antara peneliti dan responden yang ada pada akhirnya akan memudahkan peneliti dalam menghimpundata. Wawancara ini digunakan peneliti untuk memperoleh informasi pendampingan yang diberikan orang tua dan keluarga di Perumahan Pasadena RW 13 Kelurahan Purwoyoso Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang. Tetapi karena masih kondisi masih adanya dampak Covid-19, peneliti tidak lupa menerapkan protokol Kesehatan dengan memakai masker, mencuci tangan dan siap siaga membawa handsanitizier sendiri.

---

<sup>58</sup> Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), hlm. 173

<sup>59</sup> Haris Herdiansyah, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2011), hlm. 121

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data kemudian ditelaah.<sup>60</sup> Selain itu pengertian dokumentasi adalah suatu kegiatan atau proses untuk menyediakan berbagai dokumen dengan memanfaatkan bukti akurat berdasarkan pencatatan berbagai sumber. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dokumentasi foto berupa memperoleh data mengenai foto saat peneliti sedang melakukan wawancara dengan narasumber serta hasil *screenshootan* aktivitas anak saat menggunakan *gadget*.

#### **F. Uji Keabsahan Data**

Peneliti menggunakan *member check* adalah proses pengecekan data yang diperoleh peneliti kepada pemberi data. Tujuan *member check* adalah untuk

---

<sup>60</sup> Blasius Sudarsono, "Memahami Dokumentasi", *Jurnal Acarya Pustaka*, (Vol. 3, No.1, tahun 2017, hlm. 39

mengetahui seberapa jauh data yang diperoleh sesuai dengan apa yang diberikan oleh pemberi data.<sup>61</sup>

Peneliti melakukan *member check* dengan cara memerikan hasil wawancara yang telah disajikan dalam bentuk verbatim kepada informan. Penelitian untuk diperiksa sesuai dengan data yang diberikan informasin pada proses wawancara. *Verbatim* merupakan penulisan atau kata-kata kalimat, ataupun percakapan dari rekaman berupa audio/video. Semua kata terekam, dituliskan dalam bentuk teks dapat dianalisis dengan teknik-teknik analisis data.<sup>62</sup>

## **G. Teknik Analisis Data**

Analisis data merupakan suatu proses berkelanjutan yang membutuhkan refleksi terus-menerus terhadap data, mengemukakan pertanyaan-pertanyaan yang analitis, dan membuat catatan-catatan singkat selama penelitian.<sup>63</sup> Langkah-langkah peneliti yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

---

<sup>61</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm.390

<sup>62</sup> Yohanes Kartika Herdiyanto, *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bali: Universitas Udayana, 2016), hlm.31

<sup>63</sup> Andi Mappiare, *Dasar-dasar Metodologi Riset Kualitatif untuk Ilmu Sosial dan Profesi*, (Malang: Jengala Pustaka Utama, 2009), hlm. 80

1. Reduksi data merupakan proses berfikir sensitif yang memerlukan kecerdasan dan keluasaan serta kedalaman wawasan yang tinggi. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dan menyusun data kearah pengambilan kesimpulan.<sup>64</sup>
2. Penyajian data adalah proses penyusunan informasi sistematis dalam rangka memperoleh kesimpulan-kesimpulan sebagai temuan penelitian. Pada penelitian ini data yang disajikan dalam deskripsi informasi yang ikhtisar (intisari).<sup>65</sup>
3. Kesimpulan  
 Penarikan konklusi dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah apabila tidak ditemukan bukti-bukti kuat yang mendukung dalam pengumpulan data berikutnya. Namun jika konklusi yang dikemukakan dalam termin awal, pada dukungan bukti-bukti yang valid dan konsisten waktu peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka konklusi yang

---

<sup>64</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*....., hlm. 233

<sup>65</sup> Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 173

dikemukakan adalah konklusi yg kredibel. Dengan demikian konklusi pada penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan perkara yang dirumuskan semenjak awal, namun mungkin juga nir, lantaran misalnya yang sudah dikemukakan bahwa perkara dan rumusan perkara pada penelitian kualitatif masih bersifat ad interim dan akan berkembang sehabis penelitian berada pada lapangan.<sup>66</sup>

---

<sup>66</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (cetakan ke-24), (Bandung: ALFABETA, 2016), hlm. 247-252

## BAB IV

### DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

#### A. Deskripsi Data

##### 1. **Gambaran Umum Perumahan Pasadena RW 13, Kelurahan Purwoyoso, Kecamatan Ngaliyan, Kota Semarang**

Perumahan Pasadena merupakan sebuah proyek perumahan di Semarang Indonesia yang sudah termasuk usaha properti di Ngaliyan, Semarang. Perumahan Pasadena dibagi 2 wilayah yaitu khusus daerah Perumahan dan Perkampungan. Walaupun perkampungan masih tetap termasuk Perumahan Pasadena. Saya melakukan penelitian di daerah kampung Perumahan Pasadena. Lokasi Perumahan Pasadena RW 13 berada di Jl. Silandak Timur 2, Semarang. Jarak dari pusat kota Semarang sekitar 8 km dari pusat kelurahan Purwoyoso sekitar 1,5 km dari pusat kecamatan Ngaliyan sekitar 1, km dan dari pusat jalan raya sekitar 20 m. Letak Perumahan Pasadena tidak berada di tepi jalan raya, namun berada masuk ke jalan Silandak.

Batas-batas Perumahan Pasadena RW 13 :

Utara : Krapyak



Barat : Perumahan Pasadena  
Timur : Perkampungan Perumahan  
Pasadena  
Selatan : Perumahan Pasadena

Perumahan Pasadena RW 13 memiliki 12 Rukun Tetangga yang masing-masing Rukun Tetangga kurang lebih minimal 15 keluarga dan ada 25 keluarga yang memiliki anak usia dini, namun hanya 24% atau 6 keluarga memiliki anak usia dini mempunyai *gadget* sendiri dan tinggal dirumah bersama orang tua anak. Enam keluarga tersebut ada 18 orang informasi yang terdiri dari 6 pasang orang tua dan 6 anggota keluarga lainnya selain orang tua nya sendiri.

**2. Aktivitas Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini yang berada di Perumahan Pasadena RW 13 Kelurahan Purwoyoso Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang**

*Gadget* memiliki arti perangkat teknologi informasi yang memiliki fungsi untuk mempermudah pekerjaan manusia ataupun bisa mendekatkan yang jauh melalui komunikasi jauh. Bentuk *gadget* sangatlah beragam seperti *handphone*, *laptop* maupun *komputer*. Penggunaan *gadget* yang dilakukan seseorang sangatlah

berbeda-beda termasuk pada anak usia dini sebagian besar digunakan untuk hiburan bukan untuk edukasi apabila digunakan sendiri. Maka supaya penggunaan *gadget* anak usia dini lebih bermanfaat perlu adanya pendampingan orang terdekat diantaranya orang tua dan keluarga.<sup>67</sup>Diantaranya aktivitas penggunaan *gadget* pada anak usia dini di Perumahan Pasadena Kecamatan Ngaliyan Kelurahan Purwoyoso RW 13 kota Semarang.

a. Melihat *Youtube*

Berdasarkan wawancara, anak biasanya lebih suka digunakan untuk melihat *youtube* apalagi video-video mengenai tutorial bermain *game* kemudian anak mendownload game tersebut dan langsung dipraktekan sesuai video yang dilihat. Selain itu juga anak menggunakan melihat video-video kartun yang lucu bisa melalu *offline* maupun *online*.<sup>68</sup>

Terlihat dari observasi yang dilakukan peneliti secara langsung pada hari Sabtu, 08 Mei 2021 memang benar anak lebih sering menggunakan gadget untuk melihat *youtube*.

---

<sup>67</sup> Hasil wawancara dengan Ayah TR, orang tua anak usia dini, pada tanggal 25 Juni 2021

<sup>68</sup> Hasil wawancara dengan Ibu GM, orang tua anak usia dini, pada tanggal 11 Mei 2021

Biasanya youtube digunakan untuk melihat *simulasi game scholl simulator, GTA, Run Hair Challenge* ataupun *game* memasak roti. Setelah dilihat videonya langsung saja mendownload game tersebut melalui link yang sudah tersedia di kolom youtube dan langsung mempraktekkannya sesuai video yang dilihat tadi.

Berdasarkan dokumentasi ada hasil foto *screenshotan* video *youtube* yang dilihat anak dari kakak yang diberikan ke peneliti. Memang benar anak melihat *simulasi game* beserta disetiap kolom deskripsi video tersebut terdapat *link* yang langsung tersambung mendownload aplikasi *game* sesuai yang video game yang diihat anak tersebut.

Adapun jugaa hasil observasi yang dilakukan peneliti secara langsung pada hari Minggu, 02 Juni 2021 anak memang sudah di download kan video kartun yang sekiranya di sukai abak dan biaoa mendapatkan manfaat setelah anak melihatnya. Adapun video yang sudah

didownloadkan oleh orang tua berupa video kartun yang sekiranya disukai anak dan bisa mendapatkan manfaat setelah anak melihatnya berupa video Adit Sopo Jarwo tentang pentingnya saling mencintai, Adit Sopo Jarwo tentang Punya Aquarium bin Adel, Adit Sopo Jarwo tentang bernyanyi bersama, *Baby Bus* tentang bersikap sopan saat naik bus, lagu anak-anak tentang trusck pemadam monster yang antusiaa, *Spiderman team dancing Pinaer in Elevator* dan dari Riskavlog tentang mainan tiup balon bersama. Saat anak menonton youtube memang diam tanpa merespon apabila ada hal yang lucu menurut anak hanya bersikap tersenyum saja.

Hasil dokumentasi terlihat dari hasil downloadtan di *youtube GO* yang ada digadget anak kemudian ibu memberi screenshotan hasil downloadtan video yang akan diberikan anak. Apabila anak sudah menonton semua video yang sudah didownloadkan maka ibu langsung

mengganti mendownloadkan lagi video-video yang baru.

b. Bermain *Game*

Selain digunakan untuk melihat video-video *youtobe* menurut wawancara anak jugaa senang digunakan bermain *game*. Biasanya *game* tersebut banyak bersifat menantang seperti petualangan-petualangan maupun bersifat kompetisi.<sup>69</sup>

Saat observasi yang dilakukan peneliti secara langsung pada hari Sabtu, 03 Juli 2021 terlihat anak memainkan game berupa *game challenge* tentang *game Run Hair Challenge* yang berisis tentang *game* petualangan untuk mendesain rambut menjadi lebih Panjang terus akan melewati beberapa rintangan apabila rambut terpotong sehingga rambut jadi pendek maka akan kalah, ada juga *game school simulator* tertarik dari *youtobe* sehingga langsung di *download* adapun juga *game PUBG* berupa *game* tembak-tembakan

---

<sup>69</sup> Hasil wawancara dengan Ibu RW, orang tua anak usia dini, pada tanggal 17 Juli 2021

yang menghindari dari musuh untuk menyelesaikan misi yang diterima. Game yang dimainkan anak setiap hari memang berubah-ubah sesuai apa yang diinginkan saja terjadi pada sehari setelah observasi pertama yang saya datangi lagi ternyata *game* yang di *gadget* anak sudah berubah lagi ada *game Doll design, S.T.A.R, Miggz World, PKXD, Pixel Art, Subway Surf, Idle Arks, Magic Tiks, Toca World, Anime Dress Up, Gacha Life dan Solar Smash.*

Adapun juga saat observasi pada hari Sabtu 22 Mei 2021 peneliti melihat anak sedang bermain *game call of duty* yaitu sejenis permainan yang bisa dimainkan personil ataupun kelompok dengan menyelesaikan beberapa misi terlihat anak sangat bersemangat menggebu-gebu menyelesaikan misi dengan satu kelompoknya sambil berkata “woy, ojo nengb kono ono musuh, ngumpet sek” selayaknya seperti mengarahkann temannya. Adapun juga setelah bermain *game call of duty* langsung ganti *GTA* yaitu sejenis permainan perang-

perangan menembak musuhnya apabila bisa terkena langsung mendapatkan senjata baru. Anak pun tak bosan mengganti *game* yang baru kemudian menggantinya lagi *baby bus* tentang bengkel mobil yaitu *game* yang membanytu *baby bus* membenarkan mobil dengan sudah diberitahu caranya sehingga anak mempermudah untuk memperbaikinya sendiri.

Adapun hasil dokumentasi dari hasil *screenshotan game* anak yang dijadikan satu folder oleh kakak supaya anak langsung membukanya dan tidak mampir-mapir ke aplikasi lain. Serta ada juga hasil foto *screenshotan* aplikasi *game* yang sering dimainkan oleh anak.

### c. Membuka *Tiktok*

Jaman sekarang aplikasi *Tiktok* memang sedang hitsnya dari yang dewasa, orang tua bahkan anak-anak pun sudah pintar menggunakannya sehingga membuat anak usia dini ikut mencobanya karena penasaran. Berdasarkan wawancara biasanya yang dilihat di aplikasi *tiktok* berupa melihat video-video

yang ada diberanda sekiranya video tidak diminati untuk dilihat langsung di *scroll* diganti yang disukai anak baru bisa dilihat lama. Adapun anak juga bisa membuat video sendiri berasal dari melihat video yang dilihat tadi dibuat persis ataupun sekreasinya. Anak bisa melakukan hal tersebut biasanya melihat teman atau keluarga yang dekat dan langsung mencontohnya.<sup>70</sup>

Bisa dilihat juga melalui observasi yang dilakukan peneliti secara langsung pada hari Sabtu, 03 Mei 2021 anak menggunakan gadget tentang video-video *girlsband* atau *boyband* korea, video kucing lucu. Saat melihat video tentang langsung merespon personil kesukaan anak seperti “Hii Jiiiminnn ganntengnyaa, haduhh jiminn comell bangetttttt” dan saat melihat video kucing lucu juga merespon “gembul ihh kucingnya aku yang coklatt ahh, bisa gerak barengg kanan kiri kanan kiriii aaaa mauuuu”

---

<sup>70</sup> Hasil wawancara dengan Ayah AK, orang tua anak usia dini, pada tanggal 09 Mei 2021



sedangkan saat melihat Anak memang kalau suka melihatnya video tersebut akan ditonton lebih lama kalau tidak suka langsung dipindah yang lainnya.

Ada juga saat observasi yang dilakukan pada hari Jumat, 09 Juli 2021 anak membuat video sendiri dari *tiktok* seperti yang dilihat dari video kemudian membuatnya persis ataupun memodifikasinya sendiri sesuai kreativitas anak dan sesuka hatinya diantaranya meniru gerakan dance seperti di video bahkan meniru kata-kata yang di video seperti “iri bilang boss ahayy papalepapalepaa”, dan menirukan lagu-lagu seperti “yameett kudassiii yameett kuadasiii”, “dinda jangaaann marah-marah nanti lekass tua, ampun bang jagoo sorry bang jagoooo” kemudian biasanya anak mengganti nama temannya saat lagi marah dinyanyikan lagu seperti itu.

Hasil dokumentasi dari *screenshotan* dalam bentuk foto aktivitas anak saat menggunakan *tiktok* terlihat dari beranda aplikasi *tiktok* yang berada di *gadgetnya* dan

hasil foto *searching* video *tiktok* yang disukai anak.

d) Menghias hasil *selfie* sendiri

Dari hasil wawancara anak sangat suka membuka kamera langsung berselfie-selfie bahkan foto bersama mengajak kakaknya untuk berfoto. Setelah itu melihat hasil foto sendiri dan langsung menghiasnya menggunakan stiker yang sudah disediakan di editan *gadget* tersebut bahkan juga ada yang berfoto menggunakan stiker langsung pas di kamera langsung diperlihatkan hasil foto tersebut ke ibunya.<sup>71</sup>

Terlihat saat observasi langsung yang dilakukan peneliti pada hari Minggu, 20 Juni 2021 anak memana lagi asyik berselfie-selfie sendiri kadang juga berfoto bersama kakak “ayo kak atu uaa ciss agi agii akak atuu uaaa cekrekkk” langsung anak menghias-hias sendiri menggunakan editan stiker yang berada digadget lalu meminta tolong ibu atau kakak untuk mengesave gambar tersebut.

---

<sup>71</sup> Hasil wawancara dengan Ibu GY, orang tua anak usia dini, pada tanggal 25 Juni 2021

Anak juga menggunakan foto menggunakan *stiker* langsung yang sudah dikamera *gadget* tersebut.

Terlihat dari hasil dokumentasi foto selfie berdua anak bersama kakak dihias-hias dan Adapun langsung berfoto menggunakan *stiker* yang sudah disediakan diaplikasi foto menggunakan aplikasi B612 yang dibuktikan lewat *screenshotan*.

**3. Bentuk Pendampingan Orang Tua dan Keluarga saat Anak Usia Dini menggunakan *Gadget* di di Perumahan Pasadena RW 13 Kelurahan Purwoyoso Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang**

Pendampingan memiliki arti kegiatan yang dilakukan individu ataupun kelompok untuk mengawasi ataupun menemani saat anak sedang bermain *gadget* supaya bisa bermanfaat saat menggunakannya. Orang tua ataupun keluarga memiliki pendampingan yang berbeda-beda sesuai dengan penggunaan *gadget* pada anak usia dini dengan beberapa cara yaitu:

**a) Peraturan Penggunaan *Gadget***

Berdasarkan wawancara ayah melakukan perjanjian terhadap anak kalau dipegangi *gadget* harus membuka *youtobe*

*kids* saja tidak boleh membuka yang lain apabila anak melanggar langsung saja *gadget* diambil secara paksa. Hal tersebut dilakukan supaya bisa melatih kesadaran diri bisa melaksanakan amanah dengan tanggung jawab.<sup>72</sup>

Hasil wawancara ini sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan penulis pada hari Sabtu, 05 Juni 2021 terlihat *gadget* anak memang memiliki aplikasi yang sangat banyak dari bawaan *gadget* itu sendiri. Ayah yang selalu memberitahu anak kalau membuka *youtobe* yang dikhususkan buat anak tetapi adanya sifat penasaran pernah membuka *youtobe* yang berbeda dengan anak serta kebetulan ada di *gadgetnya*. Langsung saja dibuka keduanya dan membandingkannya ternyata anak lebih tertarik dengan *youtobe* biasa daripada *kids* karena kata anak sangat membosankan. Saat melihat kelakuan anaknya langsung saja mengambil paksa

---

<sup>72</sup> Hasil wawancara dengan Ayah S, orang tua anak usia dini, pada tanggal 07 Juni 2021

*gadget* padahal lagi asyik-asyiknya membandingkannya.

Terlihat hasil dokumentasi juga dari foto *screenshot* dari *gadget* anak kalau dikhususkan *youtobe kids* dan aplikasi *screen time* penggunaan *gadget* di satu folder serta aplikasi lain sudah di sembunyikan.

Adapun hasil wawancara lain pendampingan saat anak usia dini menggunakan *gadget* dengan pemberian peraturan yang tegas supaya anak bisa bertanggung jawab terhadap kegiatan yang dilakukan. Peraturan yang dibuat berupa membuat perjanjian atau kesepakatan terhadap anak berapa lama boleh menggunakan *gadget* dan kapan waktunya diantaranya orang tua yang sibuk bekerja sehingga jarang ikut andil saat anak menggunakan gadget membuat perjanjian ke anak kalau menggunakan *gadget* hanya boleh saat *weekend* saja dengan alasan supaya orang

tua terutama ayah bisa menemani bermain *gadget* bersama dengan anak.<sup>73</sup>

Terlihat dari observasi pada hari Sabtu, 08 Mei 2021 informan meminta peneliti datang kerumah untuk melihat aktivitas penggunaan *gadget* saat *weekend* saja. Selain hari itu anak tidak dipegangi *gadget* supaya bisa fokus melakukan kegiatan sehari-hari. Saat *weekend* tiba anak sangat senang sekali dikarenakan hari tibanya menggunakan *gadget* sepuasnya terlihat orang tua maupun keluarga memang membiarkannya tanpa memberikan batasan sampai anak nanti bosan sendiri. Tanpa adanya batasan membuat anak merasa puas jadi selain hari *weekend* tidak ngributi atau ingin menggunakan *gadget* karena sudah merasa puasa saat hari *weekend* tersebut.

Hasil dokumentasi terlihat foto didepan layar kunci anak ada tulisan “Sabtu Minggu yaa mainan *HP*” yang sengaja anak membuat tulisan itu sendiri untuk

---

<sup>73</sup> Hasil wawancara dengan Ayah IW, orang tua anak usia dini, pada tanggal 26 Mei 2021

mengingatkan langsung dijadikan foto depan kayar kunci di *gadgetnya* sendiri. Kalau tiba-tiba anak ingin menggunakan *gadget* langsung ingat dengan sendirinya kalau boleh bermian *gadget* pas *weekend* saja.

Sedangkan hasil wawancara dengan ibu melakukan peraturan kalau sebelum mengerjakan tugas atau sedang makan atau sedang melakukan kegiatan lain harus focus terlebih dahulu sampai selesai maka baru diberikan *gadgetnya* kembali. Karena anak kalau disambi bermain *gadget* tidak focus melakukannya sehingga pekerjaan yang dilakukan buru-buru dan hasilnya tidak maksimal. Kalau udah begitu, focus anak sudah kearah ingin langsung menggunakan *gadgetnya* kembali dengan membuat berbagai alasan apapun untuk segera menggunakannya.<sup>74</sup>

Adapun hasil observasi juga pada hari Sabtu, 08 Mei 2021 anak harus menyelesaikan tugas dari sekolah lebih

---

<sup>74</sup> Hasil wawancara dengan Ayah AK, orang tua anak usia dini, pada tanggal 09 Mei 2021

dahulu dengan syarat di selesaikan harus dengan fokus. Memang anak selalu membuat alasan seperti gampang capek, kebelet pipis, lapar pengen makan dulu baru mau belajar. Hal itu dilakukan memang di sengaja anak supaya yang menemani merasa jengkel dan putus asa segera memperhentikan belajarnya. Apabila sudah diberhentikan maka akan semakin cepat menggunakan gadget maka dari itu harua bisa sabar dan cerdas dalam mengendalikan anak supaya bisa belajar dengan maksimal,

Ada jugaa saat observasi pada hari Minggu, 20 Juni 2021 kebetulan peneliti melakukan penelitian ketika anak sedang melakukan makan siang bersama ayahnya. Sebelum makan siang sudah diingatkan ayah untuk memperhentikan sejenak bermain *gadget* dengan ditaruh sebelahnya. Anak lalu bisa fokus makan dengan tenang apabila disengaja diburu-buru untuk menghabiskannya maka *gadget* tidak diberikan kembali.



Terlihat dari hasil dokumentasi foto anak sedang focus untuk makan tetapi *gadget* sudah diletakkan di sebelah anak dengan keadaan layar dimatikan supaya anak lebih focus saat makan siang. Jadi yang dimaksud anak focus makan terlebih dahulu baru bisa menggunakan *gadget*nya kembali.

#### **b) Pembatasan Penggunaan *Gadget***

Hasil wawancara selain diberikan peraturan yang tegas untuk menunjang pendampingan maka memberikan pembatasan penggunaan *gadget*. Anak memang anak diperbolehkan menggunakan *gadget* setiap harinya akan tetapi dalam sehari dibatasi penggunaannya melalui alarm pengingat. Biasanya orang tua memberi batasan setiap hari berbeda jamnya saat hari Senin boleh menggunakan *gadget* sampai jam 11 siang, hari Selasa sampai jam 10 pagi, hari Rabu sampai jam 10 pagi, hari Kamis sampai jam 9 pagi, hari Jumat sampai jam 11 siang

sedangkan hari Sabtu dan Minggu sampai jam 9 pagi saja.<sup>75</sup>

Ketika observasi yang dilakukan peneliti secara langsung pada hari Minggu, 25 Juli 2021 ayah memperlihatkan ke peneliti bahwa sudah di stel pembatasan waktu melalui alarm pengingat. Apabila alarm berbunyi maka anak langsung berhenti menggunakan gadget kalau tidak berhenti menggunakannya maka akan berbunyi secara terus-menerus karena hanya ayah saja yang bisa mematikan alarm tersebut.<sup>4</sup> Hasil dokumentasi dengan dibuktikan melalui sreenshot jadwal-jadwal alarm pada setiap harinya yang memiliki waktu berbeda-beda dalam penggunaan gadget.

Hasil dokumentasi terlihat sudah dipasang alarm oleh orang tua berbeda-beda setiap harinya. Apabila nanti alarm sudah berbunyi tandanya anak harus berhenti menggunakan *gadgetnya*. Anak sehari

---

<sup>75</sup> Hasil wawancara dengan Ayah BS, orang tua anak usia dini, pada tanggal 29 Juli 2021

menggunakan *gadget* hanya boleh sekali saja dengan batasan waktu beberapa jam saja.

Adapun hasil wawancara saat anak ditiptikan ke kakak selama orang tua sibuk bekerja sangat susah tidur siang maka dari itu kakak mendownloadkan aplikasi untuk menemani tidur bersama *unicorn* karena adek menyukai itu. Apabila nanti jam alarm *unicorn* berbunyi berarti sudah waktunya untuk tidur siang.<sup>76</sup>

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti secara langsung pada hari Minggu, 25 Juli 2021 yang dilakukan kakak membuat alarm khusus untuk adeknya melalui aplikasi alarm pengingat tidur. Adek yang sangat *unicorn* membuat kakak mencari aplikasi alarm pengingat tidur bersama *unicorn* supaya adek mau tidur tepat waktu. Biasanya adek mau tidur dikarenakan dirayu kakak kalau mau tidur nanti tidurnya ditemeni *unicorn* kesukaan adeknya.

---

<sup>76</sup> Hasil wawancara dengan kakak DA, keluarga anak usia dini, pada tanggal 29 Mei 2021

Adapun di tunjang dengan hasil dokumentasi adanya *screenshotan* aplikasi alarm *unicorn* saat waktunya tidur siang. Kakak menyetel waktunya saat tidur siang maka sudah waktunya alarm *unicorn* akan berbunyi sesuai dengan lagu yang ada di kartun *unicorn*. Maka adek akan termotivasi segera untuk melkaukan tidur siangnya karena sangat menyukai yang berhubungan dengan *unicorn*.

**c) *Quality Time***

Berdasarkan hasil wawancara Orang tua sibuk apapun harus bisa menyempatkan waktu bersama anak untuk menjalin kedekatan dan memperlancar interaksi. Dengan adanya interaksi pasti akan mudah saat diberikan pendampingan. Waktu bersama itu tidak harus secara langsung diantaranya saat orang tua tidak ada dirumah atau ditinggal kerja diluar kota pasti terhambat dengan jarak maka bisa melalui media misalnya melalui *vidcall* menanyakan kegiatan anak yang sudah dikerjakan diminta menceritakan hal-hal apa saja yang terjadi

serta meluangkan waktu menemani kegiatan anak walaupun melalui jarak jauh. Dengan adanya tersebut anak bisa menggunakan *gadget* yang bermanfaat.<sup>77</sup>

Terlihat saat observasi yang dilakukan peneliti mendatangi rumah informan pada hari Jumat, 09 Juli 2021 terlihat dirumahnya ada anak dan kakaknya saja. Dikarenakan kedua orang tua sibuk bekerja semua terkadang jarang pulang kerumah. Akan tetapi ada kejadian saat anak di *vidcall* oleh ibunya ternyata menanyakan kegiatan apa saja yang sudah dilakukan, udah mandi belum, udah makan belum dan selalu diingatkan tugasnya untuk selalu dikerjakan terlebih dahulu. Kebetulan pada minggu-minggu ini anak sudah tatap muka dalam belajar pasti ditanyakan jugaa yang dilakukan disekolah ada kesusahan atau tidak ataupun senang engga belajar disekolah. Secara otomatis anak langsung bercerita semua yang ditanyakan tersebut terlihat dikumentasi

---

<sup>77</sup> Hasil wawancara dengan Ibu RW, orang tua anak usia dini, pada tanggal 21 Juli 2021

screenshotan ketika anak sedang melakukan *vidcall* bersama ibunya.

Hasil wawancara saat *weekend* orang tua ada waktu libur bekerja maka kesempatan orang tua mengajak kegiatan bersama anak diantara bermain menjadi guru-guruan. Ayah dan ibu menjadi murid sedangkan anak menjadi guru, mengajak kegiatan bersih-bersih rumah bisa dimulai dari kamar anak sendiri lalu bisa membantu bersih-bersih ringan secara bersama, bisa juga ibu mengajak memasak serta mengenalkan berbagai macam aneka bumbu dapur ataupun peralatan masak.<sup>78</sup>

Hasil dokumentasi terlihat anak sedang melakukan video call saat ibu sudah waktunya istirahat kerjanya. Anak sangat asyik menceritakan kegiatann yang sudah dilakukannya. Ibu juga merespon dengan positif apa yang sudah diceritakan oleh anaknya membuat tambah semangat untuk selalu menceritakan kegiatannya sendiri.

---

<sup>78</sup> Hasil wawancara dengan ibu SFA, orang tua anak usia dini, pada tanggal 31 Juli 2021

Hasil wawancara ini juga sesuai dengan hasil observasi pada hari Minggu, 25 Juli 2021 hari *weekend* memang terlihat anak dipegangi gadget sebentar tetapi selang beberapa menit langsung diajak melakukan kegiatan mudah dirumah seperti kegiatan membantu membuat sarapan bersama sambil menggunakan topi-topian *chef* hasil buatan sendiri supaya menambah semangat anak untuk melakukan kegiatan tersebut. Kalau anak merasa *enjoy* dan suka melakukannya maka akan lupa sejenak dengan *gadget* maka bisa mengurangi penggunaan *gadget* walaupun sifat hanya sementara.

Berdasarkan dokumentasi juga terdapat foto anak sedang melakukan kegiatan memberi roti dengan *messes* yang dibentuk love serta menggunakan topi *chef* yang dibuat dengan sendirinya serta ada anak yang diajak untuk memasak bersama seperti belajar memotong sayur-sayuran dengan tetap diawasi oleh ibu serta ada anak yang membantu menumbuk-numbuk jahe untuk membuat minuman jahe hangat.

#### d) Aplikasi untuk Anak

Menurut hasil wawancara kebanyakan orang tua anak bekerja serta jarang dirumah sedangkan keluarga lain juga sibuk dengan kegiatan lainnya untuk mengantisipasi penyalahgunaan *gadget* maka disetting khusus *kids* seperti *browser kids*, *youtobe kids* ataupun *playstore* khusus *kids*. Jadi saat anak melihat iklan di *google* maupun di *youtobe* masih aman berhubungan tentang *kids*. Anak yang sangat terpengaruh terhadap sesuatu yang menarik maka sangat berbahaya bila yang *download* ada unsur tidak baik untuk anak.

79

Berdasarkan observasi pada hari Sabtu, 22 Mei 2021 anak saat menggunakan *gadget* bekas dari kakaknya. Memang ibu sudah mengkhususkan aplikasi *kids* seperti *youtobe* bahkan *game* nya akan tetapi terkadang anak masih menggunakan *game* dari kakaknya seperti *GTA*, *call Of Duty* maupun *minercarf* ataupun membuka *youtobe*

---

<sup>79</sup> Hasil wawancara dengan ibu VT, orang tua anak usia dini, pada tanggal 26 Mei 2021



umum untuk melihat *ASMR* video kesukaan kakak. Hal itu bisa terjadi dikarenakan kakak jugaa terkadang masih meminjam *gadget* dari adeknya walaupun ibu sudah mengkhususkan untuk *kids* tetapi anak masih tertarik terhadap aplikasi lain yang dulu masih punya kakaknya.

Terlihat saat dokumentasi dari *screenshotan* memang *gadget* anak memiliki banyak aplikasi didalamnya tetapi ibu sudah mengkhususkan *game* serta *youtobe* untuk *kids* saja tetapi anak masih saja tertarik dengan aplikasi lain yang sudah digadgetnya sendiri.

Adapun hasil observasi yang dilakukan secara langsung pada hari Jumat, 09 Juli 2021 terlihat saat anak ingin mendownload *game* karena termotivasi dari melihat iklan dari *youtobe* kemudian menuju langsung di *playstore* yang sudah dikhususkan untul anak jadi *playstore* tersebut berisi tentang aplikasi khusus anak-anak semua dari *game*, aplikasi belajar anak sampai ada lagu-lagu *offline* khusus anak yang dibuat

aplikasi khusus. Walaupun sudah dikhususkan anak tetapi harus ada kewaspadaan dikarenakan yang khusus anak belum tentu baik semua untuk anak masih harus dipilah-pilah

Terlihat dokumentasi dari hasil foto gadget anak yang sudah terdapat *playstore* khusus anak dan *browser kids*. *Playstore kids* berisi tentang aksi dan petualangan, game asah otak, bermain peran, kreativitas, music dan video anak, serta pendidikan yang bisa digunakan latihan belajar mandiri anak apabila dirumah ditinggal oleh orang tua sedangkan *browser kids* yang terdiri dari *kids mode* dan *parent mode*.

#### **e) *Monitoring Kegiatan Anak Menggunakan Gadget***

Hasil wawancara selain diberikan khusus *aplikasi kids* maka perlu adanya pengecekan aktivitas anak dikarenakan sebuah aplikasi yang dikhususkan kids belum tentu sepenuhnya aman pasti ada sesuatu terselip di aplikasi tersebut entah ada unsur kekerasan, adegan dewasa yang tidak pantas ditiru anak.

Maka dari itu orang tua menyempatkan untuk mengecek aktivitas penggunaan *gadget* melalui *history gadget* saat *weekend* karena hari itu ada waktu libur.<sup>80</sup>

Adapun saat observasi yang dilakukan peneliti pada hari Jumat, 21 Mei 2021 *gadget* anak memang hanya di *youtube kids* saja dikhususkan sesuai usia anak akan tetapi sebagai kakak pasti tidak tenang karena anak suka melihat video balapan-balapan motor sehingga selalu mengecek *history youtube* yang digunakan anak selama seminggu sekiranya ada video yang ditonton tidak sesuai langsung ditegur.

Terlihat juga dari hasil dokumentasi pengecekan *history youtube* anak yang dilakukan kakak masih terlihat aman dikarenakan yang ditonton masih berbaur kartun tetapi masih tetap selalu diawasi karena semua kartun belum tentu memiliki unsur positif semua pasti ada yang kesal unsur negatifnya.

---

<sup>80</sup> Hasil wawancara dengan kakak MS, keluarga anak usia dini, pada tanggal 19 Juni 2021

Ada juga hasil wawancara tante yang membantu orang tua dalam pengecekan aktivitas anak karena menunggu sampai hari *weekend* pasti kelamaan dan akan terlewat dalam pengecekan karena terlalu banyak aktivitas yang di lakukan anak. Padahal orang tua kalau pas *weekend* kadang lupa dan sering menunda-nunda apalagi anak kalau sering ditanya menjawab tidak sesuai yang dilakukannya membuat kurangnya kepercayaan saat anak dipegangi *gadget*<sup>81</sup>

Terlihat saat observasi secara langsung pada haru Minggu, 09 Mei 2021 anak memang sudah dpercaya apabila ditanya tadi lihat apa saja digadget pasti bilang cuma lihat *youtobe* saja padahal anak dalam sehari bisa. mmbuka aplikasi lain seperti *instagram*, *whatsshap* bahkan biasanya lebih lama membuka *tiktok* jadi tante ternyata sudah mendownloadkan aplikasi khusus pembaca saat anak menggunakan *gadget* jadi perhari saat menggunakan gadget bisa dilihat berapa

---

<sup>81</sup> Hasil wawancara dengan tante NS, Keluarga anak usia dini, pada tanggal 16 Mei 2021

lama anak menggunakan aplikasi tersebut yang bernama *screen time*. Lama aktif diaplikasi *tiktok* kah atau *youtobe* kah bisa terlihat jelas sehingga anak tidak bisa berbohong lagi.

Dokumentasi terlihat di *Sreenshoot* aplikasi *screen time* khusus pembaca lama penggunaan aplikasi yang digunakan anak serta total ala manak menggunakan gadget tersebut. Jadi anak tidak bisa berbohong lagi dikarenakan sudah terlihat jelas dari aplikasi tersebut.

#### **f). Bimbingan Orang Tua**

Setelah adanya pengecekan aktivitas menggunakan *gadget* harus ada nasehat yang diberikan untuk anak karena saat menggunakan *gadget* pasti ada penyalanggunaan dari yang suka *download* tin sembarang *game* karena hanya penasaran sampai yang terlalu asyik dalam menggunakannya sehingga melihatnya gadget terlalu dekat. Maka menurut hasil wawancara diberikan nasehat dan tegur

dengan lembut bukan dimarahi menjadikan lama -kelaman anak terbiasa.<sup>82</sup>

Saat dilakukan observasi anak memang suka melihat *gadget* terlalu dekat membuat nenek terus-menerus memberikan nasehat atau wejangan tentang bahaya kalau terlalu dekat melihatnya diantaranya nanti penglihatan anak bisa rusak, mata bisa merah. Awal-awal memang bisa mengontrol kedekatan tetapi lama-kelamaan tambah dekat karena terlalu asyik melihatnya. Dengan sabar nenek menasihatinya sehingga anak terbiasa menjaga jarak melihat *gadget*.

Dari hasil dokumentasi ada foto anak yang terlalu dekat melihat layar laptop sampai mata anak bisa tidak berkedip sama sekali karena terlalu focus melihatnya sehingga masih perlu nasehat yang diberikan dan Adapun ibu memberikan nasehat karena anak marah-marah disaat diminta untuk berhenti menggunakan *gadgetnya*.

---

<sup>82</sup> Hasil wawancara dengan nenek KR, keluarga anak usia dini, pada tanggal 26 Juni 2021

#### **4. Faktor penghambat orang tua dan keluarga memberikan pendampingan penggunaan *gadget* pada anak usia dini**

Berdasarkan hasil wawancara, ada beberapa pihak dari orang tua maupun keluarga memiliki hambatan yaitu:

##### **a) Faktor emosi anak**

Menurut hasil wawancara setiap anak yang mau masih usia dini memang masih memiliki *mood* yang berubah-ubah kadang bisa ceria tiba-tiba langsung marah. Sebagian besar anak mengalami itu karena keinginannya tidak dipenuhi sesuai yang diinginkan. Sehingga anak membuat pelampiasan dengan marah-marah, teriak bahkan bisa menangis terhadap orang terdekatnya.<sup>83</sup>

Hasil wawancara ini sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada hari Sabtu, 03 Juli 2021 anak mengajak ngobrol bersama ayah tentang meminta dibelikan jajan

---

<sup>83</sup> Hasil wawancara dengan ayah SY, orang tua anak usia dini, pada tanggal 17 Juli 2021

kesukaan anak tetapi ayah memberi syarat untuk berhenti dulu menggunakan *gadget* langsung anak marah-marah dengan nada tinggi dan menghampiri ayah sambil memukulinya. Ayah pun berkata ke peneliti kalau anak memang sudah biasa melakukan tersebut dikarenakan keinginannya tidak dipenuhi maka ayah membiarkannya supaya tidak jadi kebiasaan apa yang diminta harus dituruti dan tidak harus menurut apa yang dikatakan anak.

Adapun hasil observasi lain pada hari Sabtu, 19 Juni 2021 saat anak sedang asyik menggunakan *gadget* diminta ibu untuk mandi tetapi anak membuat alasan terus-menerus langsung *gadget* diambil paksa dan diberikan ke kakak. Reaksi anak langsung berteriak keras sambil memukulinya diri sendiri seperti kepala ditatap-tatapkan di lantai ataupun tangan dipukuli ditembok sampai nanti



gadget diberikan kembali. Melihat hal tersebut ibu langsung menasehatinya terlihat dari dokumentasi saat ibu menasehati anak.

**b) Faktor Kemampuan Literasi Digital**

Menurut hasil wawancara bersama Ibu tidak semua orang tau di zaman milenial ini bisa menggunakan *gadget* bahkan ada ibu yang belum paham tentang *gadget* bukan karena tidak mau belajar tetapi takut nanti seperti teman-temannya yang sudah kecanduan *gadget* tanpa mengurus pekerjaan rumah. Sehingga membuat ibu tidak mau memahami *gadget* "biarin saja mba saya engga bisa *gadget* asalkan bisa merawat dan membimbing anak dengan maksimal" kata ibu. Ibu memang agak kesulitan mengawasi anak saat menggunakan *gadget* tapi ada kakaknya yang selalu siap membantu ibu memberikan pendampingan ke adeknya. Meskipun sudah ada yang membantu, ibu merasa masih kurang

maksimal dalam melakukan pendampingan.<sup>84</sup>

Dilihat dari observasi yang dilakukan peneliti pada hari Minggu, 05 Juli 2021 terlihat ibu yang memasrahkan ke semua kakak saat anak menggunakan *gadget* karena memang tidak paham sekali yang ada digadget. Anak bermain disana, kakak juga mengikutinya ibu yang memiliki sifat yang sangat khawatiran akan tetapi tidak mengatasi sendiri selalu ngributi kakaknya untuk mengikuti atau melihat anak saat menggubakan *gadget*. Padahal saat kakak memang menemani adek disekolah tetapi juga ikut sibuk dengan *gadgetnya* sendiri. Ibu selalu mengingatkan untuk sesekali memperhatikan walaupun sibuk sendiri setelah anak menaruh *gadget* langsung ibu memberikan gadget ke kakaknya untukmeinta tolong menjelaskan apa

---

<sup>84</sup> Hasil wawancara dengan Ibu ZS, orang tua anak usia dini, pada tanggal 12 Juni 2021

saja aktivitas yang dilakukan anak selama dipegangi *gadget*.

## **5. Faktor Pendukung adanya pendampingan yang diberikan orang tua dan keluarga**

Keberadaan *gadget* memang memiliki banyak manfaat seperti memberikan pembelajaran lebih mudah di mengerti karena sangat menarik membuat termotivasi belajar lebih meningkat. anak yang sangat suka menggunakan *gadget* membuat ibu merancang pembelajaran dengan bantuan video ataupun game edukatif diantaranya mengenalkan warna melalui video kartun *Thomas Truck* adapun lewat *game* dengan berhitung jumlah gambar yang lucu-lucu.<sup>85</sup>

Menurut observasi pada hari Minggu, 20 Juni 2021 yang dilakukan peneliti saat ibu memang berusaha meluangkan waktu anak memegang *gadget*. Berusaha saat dipegangi bisa bermanfaat untuk anak dengan adanya edukasi. Dengan di download karena *game edukatif* yang berisi pencocokan warna, cara

---

<sup>85</sup> Hasil wawancara dengan Ibu GY, orang tua anak usia dini, pada tanggal 25 Juni 2021

penulisan abjad dengan tutorial diberi angka, dan menebak-nebak suara hewan. Adapun juga bisa lewat aplikasi youtube melihat kartun anak yang disukai secara *offline* karena sudah di downloadkan jadi lebih mudah mengawasinya kalau diluar pengawasan biasanya ibu tidak memberikan hotspotan melainkan bermain kamera yang sudah digadget seperti membuat video sendiri bahkan berfoto-foto sendiri.

**6. Dampak adanya pendampingan yang diberikan orang tua dan keluarga**

**a) Anak lebih bertanggung jawab**

Adapun hasil wawancara kakak yang memiliki adek yang susah diatur atau ngeyelan terus-menerus selalu mengingatkan adek untuk menggunakan gadget jangan di sambu untuk makan atau melihat televisi. Lama-kelamaan kakak merasa capek dan langsung diam tidak mengingatkan nya lagi. Maka membuat adek merasa aneh dengan kakak nya yang tidak cerewet lagi langsung berubah

seketika bisa bertanggung jawab dengan sendirinya.<sup>86</sup>

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti pada hari Sabtu, 03 Juli 2021 terlihat secara langsung ada perubahan sikap terhadap anak yang sebenarnya hanya perlu butuh diperhatikan saja tetapi kalau anak dibiarkan nanti bakal nurut dan paham sendiri. Memang anak sebenarnya sudah paham apa yang diminta oleh kakaknya tetap disengajain tidak paham supaya lebih diperhatikan karena kasihan maka kakak mengingatkan adek terus melakukannya yaitu anak terbiasa menyelesaikan kegiatannya baru menggunakan gadget, menaruh gadget diatas bukan disembarang tempat.

**b) Anak bisa mengkreasikan hasil tariannya sendiri**

Hasil wawancara saat anak membuka *tiktok* yang dilihat pasti *dance girls band* korea dan selalu mengikuti

---

<sup>86</sup> Hasil wawancara dengan kakak YM, keluarga anak usia dini, pada tanggal 21 Juli 2021

gerakannya. Awalnya anak hanya asal-asalan mengikuti gerakan yang ada video atau menari sesuka hati menyesuaikan lagu. Kakak yang melihat tersebut membuatnya hatinya tergerak untuk membantu mengajarnya gerakan tarian yang benar karena sering diajarkan membuat adek bisa mengkreasikan sendiri gerakannya sesuai dengan lagu yang didengar.<sup>87</sup>

Saat melakukan observasi pada hari Sabtu, 24 Juli 2021 yang dilakukan peneliti secara langsung dari awal anak memang memiliki *hobby* mencari tetapi gerakan tari yang masih asal-asalan belum teratur sehingga belum enak untuk diperlihatkan dan sangat kebetulan si kakak suka menari langsung diajarilah kakak menari yang baik dengan terbiasa dilakukan maka adek dengan sendirinya bisa melakukan tarian sendiri ditambah sudah dimasukkan sanggar membuat lebih bagus dalam gerakannya.

---

<sup>87</sup> Hasil wawancara dengan kakak LB, keluarga anak usia dini, pada tanggal 07 Agustus 2021

Hasil dokumentasi terlihat saat anak difotokan sedang berada disanggar menari dengan lincah karena sudah sering melakukan Latihan melalui video *tiktok* yang dilihat dan dari hasil latihan bersama kakakanya.

## **B. Analisis Data**

Berdasarkan deskripsi diatas bahwa anak usia dini adalah usia dimana masih memerlukan stimulus yang baik dari orang tua maupun lingkungannya. Untuk mewujudkan stimulus maksimal maka perlu adanya peran orang tua maupun anggota keluarga lainnya yang saling mendukung. Apalagi dimasa teknologi digital yang semakin maju misalnya perkembangan *gadget* membuat orang tua maupun keluarga membantu anak-anak bisa beradaptasi dengan perkembangannya. Adapun anak yang langsung otodidak sendiri tanpa bantuan orang lain langsung bisa menggunakan *gadget* karena sifat anak mudah meniru dan mencontoh apa yang dilakukan terdekatnya. Maka orang tua maupun keluarga lainnya harus berperan langsung melalui pendampingan saat anak menggunakan *gadget*.

Dengan adanya pendampingan maka penggunaan *gadget* anak lebih terkontrol dan mencegah supaya tidak timbul berdampak negatif misal kecanduan *gadget*. Berbagai macam bentuk-bentuk pendampingan yang diberikan sangatlah bervariasi sesuai dengan kebutuhan diantaranya memberikan batas waktu penggunaan *gadget* anak menjadikan bisa memanfaatkan waktu lain yang lebih bermanfaat misalnya untuk mengerjakan tugas sekolah, membantu kegiatan mudah dirumah ataupun untuk tidur siang. Adapun bentuk pendampingan yang lain memilikikan video sesuai usia anak dengan mengkhususkan *youtobe* kids ataupun sudah mendownloadkan secara *offline* menjadikan anak hanya fokus video yang sudah dipilihkan sehingga bisa berkembang sesuai dengan usianya dan mempermudah pendampingan. Serta bisa mencari kegiatan lain yang menyenangkan supaya bisa mengalihkan perhatian terhadap *gadget* seperti mengajak permainan ibu menjadi guru sedangkan anak menjadi murid. Saat ibu menjadi guru bisa mengajarkan anak sambil bernyanyi bersama-sama ataupun melakukan kegiatan belajar memaaak bersama bisa mengajarkan anak mengenal



berbagai alat-alat dapur dan beebagai bumbu masakan. Dengan seperti itu secara perlahan anak dapat mengurangi penggunaan *gadget* karena merasa nyaman lebih diperhatikan orang tua dan keluarga.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh *The Asian Parent Insights* pada November 2014, sebanyak 98 persen dari 2.714 orang tua di Asia Tenggara yang mengikuti penelitian ini mengizinkan anaknya untuk mengakses teknologi berupa komputer, *smartphone*, atau *tablet*. Penelitian ini dilakukan terhadap 2.714 orang tua di Asia Tenggara yang memiliki anak berusia 3 - 8 tahun. Para orang tua peserta penelitian ini berasal dari Singapura, Malaysia, Thailand, Indonesia, dan Filipina. Dari hasil survey tersebut kebanyakan orangtua memperbolehkan anaknya bermain *gadget* untuk tujuan edukasi.<sup>88</sup> Namun menurut hasil data obsevasi dilapangan aktivitas gadget anak digunakan hiburan saja seperti melihat *youtobe* berupa video-video tutorial bermain *game* dan langsung memainkan *game* nya tersebut sesuai dilihat dari

---

<sup>88</sup> Suryameng, "Pendampingan Dialogis Orangtua dalam Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini".....

*youtobe*, membuka aplikasi *tiktok* melihat video-video yang dirasa menarik ataupun membuat video *tiktok* sendiri, dan bermain game kesukaan anak yang berasal donnload di *playstore*.

Adanya berbagai bentuk pendampingan yang diberikan orang tua maupun keluarga saat anak usia dini menggunakan *gadget* pasti ada faktor pendukung diantaranya orang tua memang sudah memahami dampak positif maupun *negative* penggunaan *gadget*. Apabila digunakan berlebihan bisa timbul kecanduan anak, maka adanya pendampingan yang diberikan supaya anak menggunakan *gadget* bisa bermanfaat melalui pemberian video, game, maupun aplikasi edukasi tetapi harus ditemani oleh orang tua maupun keluarga apabila dibiarkan sendiri pasti belum memahami adanya pemberian tersebut. Ditemani sambil pelan-pelan menerangkan apa yang dimaksud dalam video tersebut atau *game* atau aplikasi tersebut. Adapun juga keluarga ikut andil dalam membantu memberikan pendampingan karena membantu orang tua ketika keduanya sibuk semuanya. Apabila sibuk semua secara otomatis harus ada orang lain yang menggunakan

pendampingan saat menggunakan *gadget*. Diusahakan anak menggunakan gadget harus ada temannya supaya bisa terkontrol atau bisa mengatur waktu untuk melakukan kegiatan lainnya.

Selain faktor pendukung untuk mendampingi anak usia dini menggunakan *gadget* dalam pelaksanaannya pasti ada faktor penghambat beserta solusinya misalnya, pertama faktor orang tua ataupun keluarga sibuk dengan kegiatan masing-masing sebagian besar orang tua pekerja karyawan swasta yang memiliki waktu tidak menentu untuk bisa mendampingi anak sehingga orang tua harus membuat peraturan ataupun mendampingi jarak jauh supaya tetap terawasi. Biasanya orang tua membuat peraturan menggunakan *gadget* saat waktu malam saja atau *weekend* karena waktu itu bisa fokus untuk mendampingi anak saat menggunakan *gadget*. Adapun saat mendampingi jarak jauh berarti membutuhkan bantuan anggota keluarga lain yang berada dirumah untuk bisa tetap berkomunikasi untuk mengetahui kegiatan yang dilakukan selama orang tua bekerja dan membantu memberikan pendampingan penggunaan *gadget*. Selain itu ada

juga orang tua merasa kesulitan melakukan pendampingan karena tidak bisa menggunakan *gadget* atau kurangnya literasi digital. Saat anak mengetahui kelemahan orang tua tersebut maka kesempatan anak menggunakan *gadget* sepenuhnya bahkan bisa memanipulasi kegiatan yang dilakukan anak sehingga membuat pendampingan kurang maksimal. Maka dari itu masih membutuhkan bantuan orang lain yang berada dirumah serta bisa memahami *gadget* seperti pengecekan riwayat kegiatan yang dilakukan anak, membantu memblokir akun-akun berbahaya dan membantu memblokir akun-akun berbahaya yang tidak seharusnya digunakan anak. Terkadang anak bisa terpengaruh mendownload *game* dari iklan youtube, padahal *game* tersebut belum tentu baik untuk anak jadi meminta bantuan mengkhususkan *playstore kids*. Dengan adanya beberapa faktor penghambat orang tua saat mendampingi anak menggunakan *gadget* pasti ada solusinya agar anak tetap terdampingi walaupun secara tidak langsung.

Sedangkan faktor penghambat yang terjadi pada anak beserta solusinya yaitu sifat emosinya yang masih labil karena diusia anak usia dini

mudah sekali marah dan kurang terkontrol sehingga bisa menimbulkan kekerasan misalnya disaat sedang asyik-asyiknya menggunakan *gadget*. Lalu diminta untuk berhenti karena waktunya tidur siang akan tetapi anak tidak mau sehingga akan timbul tindakan lebih tegas yang akan menimbulkan sifat marah-marah tidak terkontrol dan memukuli orang yang ada disekitarnya. Maka orang tua harus mempunyai segala cara supaya anak menurut apa yang diminta salah satunya dengan memberikan peraturan yang tegas saat mengingatkan anak hanya digunakan sejam saja apabila melanggar maka tidak akan diberikan lagi *gadget*nya. Selain memberikan peraturan, orang tua maupun keluarga harus mengikuti peraturan yang diberikan supaya anak terbiasa melaksanakannya tanpa adanya pemaksaan. Apabila terpaksa menggunakan maka harus bersembunyi dari anak ataupun bisa memberi pengertian alasan yang logis karena melanggar diperaturan tersebut supaya anak bisa mengerti. Selain itu sifat alamiah yang mudah meniru sekitarnya tanpa membedakan mana yang baik

ataupun buruk maka pendampingan harus dilakukan sangat *ekstra*.

Menurut teori, pendampingan orang tua maupun keluarga terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia dini harus ada kedekatan dengan anak supaya terjalin hubungan baik sehingga bisa mensukseskan pendampingan yang diberikan. Diantaranya orang tua perlu adanya kontak komunikasi setiap saat dengan anaknya. Memang orang tua tidak terus-menerus bersama anak karena ada kesibukan masing-masing tetapi di jaman modern sekarang berkomunikasi tidak hanya dilakukan langsung saja tetapi bisa dilakukan melalui media seperti lewat *vidcall*, telpon atau chattingan bersama anak. Adapun juga bisa mendapat bantuan dari keluarga yang dekat bersama anak untuk mengetahui kegiatan apa saja yang dilakukan sehingga orang tua berada diluar rumah tanpa anak tetap bisa berkomunikasi. Selain itu harus menghabiskan waktu bersama anak jika semua sibuk diusahakan minimal saat weekend memberikan waktu khusus anak tanpa disambi *gadget* ataupun kerjaan kantor. Mengajak anak bermain bersama walaupun sederhana karena

terpenting hubungan antara orang tua ataupun keluarga bersama anak tetap berjalan baik.<sup>89</sup> Dengan adanya hubungan berjalan baik maka pendampingan bisa diberikan dengan mudah diantaranya memilihkan aplikasi atau *game* sesuai usia anak dengan memakai *browser* khusus anak-anak, menerapkan waktu pembatasan *gadget* dan memberikan peraturan yang tegas.<sup>90</sup> Adapun dampak pendampingan yang diberikan sangat positif bagi anak yaitu dapat meningkatkan daya ingat dan berpikir anak karena diarahkan penggunaan *gadget* yang konten-konten positif sehingga anak bisa merasakan *gadget* yang digunakan akan memberikan permainan yang menyenangkan sekaligus memiliki manfaat positif bagi tumbuh kembang anak sehingga penggunaan *gadget* lebih terarah karena bantuan dari

---

<sup>89</sup> Fera Andriane Djakfar Musthofa, *Upaya Mengatasi Kecanduan Anak menggunakan Gawai (Gadget) melalui Model Interaktif Orang Tua dan Anak Berdasar Al-Qur'an*, *Proceeding Ancoms*, (Surabaya: UIN Sunan Ampel, 2017), hlm. 651

<sup>90</sup> Suryameng, "Pendampingan Dialogis Orang Tua dalam Penggunaan Gadget Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, (Vol.2, No.2, tahun 2019), hlm. 46

pendampingan tersebut.<sup>91</sup> Ketika melakukan pendampingan pasti ada faktor pendukung dan penghambat yaitu orang tua dan keluarga takut anak akan kecanduan *gadget* karena sering bermain *gadget* serta masih stabil serta orang tua yang sibuk dengan kegiatannya sendiri menjadi faktor penghambatnya.<sup>92</sup>

Hasil dari analisis saya mengenai pendampingan orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia dini memiliki hal yang sama dengan teori yang dicantumkan yaitu dimana peran orang tua terhadap pendampingan memang sangat penting selain itu juga adanya peran keluarga yang memiliki peran yang sama pentingnya dengan peran orang tua sehingga harus ada kerja sama yang baik untuk mewujudkan pendampingan yang maksimal. Selain itu pemberian bentuk-bentuk pendampingan juga sama dengan teori sebelumnya

---

<sup>91</sup> Muhammad Ngafifi, “Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia dalam Perspektif Sosial Budaya”, *Jurnal Pembangunan Pendidikan Fondasi dan Aplikasi*, (Vol.2, No.2, tahun 2014), hlm. 47

<sup>92</sup> Ahmad Ramadhan Asif, “Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget dengan Gangguan Emosional dan Perilaku Remaja Usia 11-12 tahun”, *Jurnal Kedokteran Dipenogoro*, (Vol.6, No.2, tahun 2017), hlm.148



yaitu memberikan peraturan yang tegas oleh ayah, memilihkan atau mengkhususkan aplikasi khusus anak oleh ibu dan manasehatinya dan anggota keluarga lainnya. Dampak adanya pemberian pendampingan juga sangat terlihat jelas sebelumnya yakni kemampuan kognitif anak bertambah karena saat pendampingan diberikan edukasi oleh ibu, penggunaan *gadget* lebih terarah ke positif karena sering dinasehati dengan baik dari anggota keluarga lain serta melatih tanggung jawab anak terhadap peraturan yang diberikan dari ayah. Dalam penelitian ini dapat dilihat sangat dipentingkan oleh orang tua maupun anggota keluarga lain dengan adanya pendampingan saat anak menggunakan *gadget* dan pendampingan yang diberikan sangat *variatif* tergantung aktivitas anak menggunakan *gadget* tersebut.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Dalam penelitian yang berjudul “Pendampingan Orang Tua Terhadap Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini di Perumahan Pasadena RW 13 Kelurahan Purwoyoso Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang” ini tentunya masih terdapat banyak kekurangan karena keterbatasan peneliti, kekurangan tersebut diantaranya :

1. Penelitian yang dilakukan oleh penulis dilaksanakan dalam masa pandemic *Covid 19* yang sedang mewabah di Indonesia termasuk di kota Semarang sehingga Pemerintah menghimbau adanya tidak ada kerumunan serta tidak boleh berlama-lama saat bertemu, sehingga adanya keterbatasan penulis untuk melakukan observasi.
2. Penulis memiliki kendala untuk mengatur waktu saat wawancara terhadap orang tua maupun keluarga. Dukarenakan orang tua maupun keluarga juga memiliki kesibukan masing-masing sehingga penulis harus menyesuaikan waktu senggang untuk mendapatkan hasil wawancara yang maksimal serta tidak mengganggu kegiatannya. Sekiranya penulis kurang mendapatkan data harus lewat telepon ataupun *video call* dikarenakan terlalu susah untuk mendapatkan jadwal kosongnya.
3. Penulis juga menyadari adanya penelitian ini tidak lepas dari teori, maka dari itu masih banyak adanya kekurangan baik dari segi tenaga ataupun kemampuan berpikir. Akan tetapi penulis sudah berusaha semaksimal mungkin untuk menjalan penelitian yang sesuai dengan kemampuan keilmuan serta mendapat bimbingan dari dosen.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian kualitatif deskriptif yang dilaksanakan melalui beberapa metode yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi serta hasil pembahasan dan analisis data yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Peran orang tua maupun keluarga dalam mendampingi penggunaan *gadget* pada anak usia dini memiliki perbedaan antara peran ayah, peran ibu maupun peran keluarga lainnya. Adanya pemberian pendampingan sangat variatif tergantung aktivitas anak tersebut saat menggunakan *gadget*. Peran ayah lebih memantau kegiatan anak berupa memberikan peraturan yang tegas . Pada peran ibu lebih ke memberikan nasehat lembut saat anak mencontoh perilaku dari sosial media kurang baik yang dipraktikkan dikehidupan sehari-hari anak, turut terlibat dalam penggunaan *gadget* berupa mengajarkan edukasi pengenalan warna, memahami kosakata yang baru dikenal anak dari video *youtobe* mamupun belajar bernyanyi bersama dan melakukan pengecekan

aktivitas penggunaan *gadget* dalam seminggu sekali ketika anak sedang melakukan kegiatan lain apabila sudah dicek maka langsung diberi *pasworrd*. Sedangkan peran pada keluarga lainnya (Tante, Nenek, Kakak) lebih membantu adanya pendampingan yang sudah diberikan oleh orang tua artinya melakukan sesuai apa yang dipesan orang tua selagi anak ditinggal oleh kesibukan masing-masing berupa menemani anak ketika menggunakan *gadget* yang sesekali memperhatikan kegiatan apabila kegiatan yang tidak baik langsung dilaporkan orang tua, meminta tolong selagi menggunakan *gadget* diajarkan juga edukasi yang bermanfaat supaya anak tidak menjadi *pasif* karena hanya diam memperhatikan *gadget* dan saat anak susah untuk tidur siang, mengerjakan tugas ataupun makan dan minum langsung saja di kabarkan orang tuanya.

2. Faktor pendukung peran ayah, ibu maupun keluarga lainnya dalam mendampingi gadget pada anak usia dini yakni memiliki kesadaran dan pengetahuan tentang manfaat serta resiko penggunaan *gadget* dikalangan anak usia dini dapat menumbuhkan kesadaran yang lebih tinggi

akan pentingnya mendampingi anak saat bermain dengan *gadget*.

3. Faktor penghambat pendampingan ayah adanya keterbatasan waktu untuk anak karena sibuk bekerja. Pada faktor penghambat pendampingan ibu juga sama adanya keterbatasan waktu untuk anak dan *Gaptek* penggunaan *gadget* sedangkan faktor penghambat keluarga kalau sedang sibuk terhadap kegiatan masing-masing dan anak terlalu menyepelkan karena lebih nurut terhadap orang tuanya.
4. Dampak pendampingan orang tua maupun keluarga lain saat anak usia dini menggunakan gadget sangatlah beragam dari ibu yang selalu sabar menasehati walaupun *gaptek* lama kelamaan akan bisa luluh tidak marah-marah, dari ayah yang memberikan peraturan tegas menjadikan anak lebih tanggung jawab sedangkan dari keluarga lain yang meneruskan amanah dari orang tua menjadikan anak terbiasa dengan penggunaan *gadget* lebih bijak.

## **B. Saran**

### **1. Bagi Orang Tua dan Keluarga**

Diharapkan untuk orang tua agar lebih memperhatikan anak dengan meluangkan waktu luang terutama saat *weekend* untuk bermain bersama dan terus berusaha memberikan pendampingan secara maksimal saat anak menggunakan *gadget*. Sedangkan untuk keluarga tetaplah peduli dan menjalankan amanah dari orang tua untuk membantu pendampingan anak dengan baik.

### **2. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Diharapkan bisa dijadikan acuan tentang pendampingan orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia dini dengan menggali lebih dalam mengenai bentuk-bentuk pendampingan yang diberikan orang tua serta keluarga terhadap penggunaan *gadget*.

### **C. Kata Penutup**

Rasa syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala Rahmat, Hidayah serta Ridho-Nya, sehingga penulis skripsi dapat terselesaikan dengan ketentuan-ketentuan yang ada dalam penulisan Pendampingan Orang Tua dan Keluarga Terhadap Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini di Perumahan Pasadena RW 13 Kelurahan Purwoyoso Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang. Penulis meminta maaf yang sebesar-besarnya karena menyadari masih adanya kekurangan dalam penulisan skripsi ini sehingga masih banyak memerlukan kritik dan saran yang mendukung lebih baik. Serta berharap semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi penelitian selanjutnya dan bermanfaat bagi pembaca pada umumnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin Zainal.2012. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*.Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Arikunto Suharsini.1993.*Prosedur Penelitian*.Jakarta : PT. Rnika Cipta
- Asif Ramadhan Ahmad.2017. “Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget dengan Gangguan Emosional dan Perilaku Remaja Usia 11-12 tahun”.*Jurnal Kedokteran Dipenogoro*.Vol.6, No.2
- Aviani Damalia. 2020.“ Dampak Gaya Pengasuhan Permisif Terhadap Penggunaan Gadget pada Anak”, Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana, Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Azikin Zainal dan Amirudin.2003.*Pengantar Metodologi Penelitian*.Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Chaulah Siti.2018.*Prosiding Seminar Nasional Memaksimalkan Peran Pendidikan dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini sebagai Wujud Investasi Bangsa*, Jilid 3, Tuban: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Ronggolawe
- Desmita.2010. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik: Panduan Bagi Orang Tua dan Guru dalam Memahami Psikologi Anak Usia SD, SMP dan SMA*



- Dharma Prasetyo Yokie .2019. “Peran Orang tua Mengontrol Perilaku Anak dalam Penggunaan *Gadget*”, *Jurnal Pengabdian Masyarakat Khatulistiwa*, Vol. 1 , No.3
- Fitriansyah Fifit.2016. “Pemanfaatan Media Pembelajaran *Gadget* untuk Memotivasi Belajar Siswa SD”. *Jurnal Humaniora*,Vol.16, No. 1
- Hadi Sutrisno.2001. *Metedologi Research*.Yogyakarta: Andi Offset
- Hasan Maimuna.2019. *Pendidikan Anak Usia Dini*,Yogyakarta: Diva Press
- Herdiansyah Haris.2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*.Jakarta: Salemba Humanika
- Hidasari Puspa Fitriana.2019. “Intesitas Penggunaan *Gadget* dan Aktivitas Motorik Anak Usia 4-6 tahun”.*Jurnal Ilmu Olahraga dan Kesehatan*.Vol. 8, No. 2
- Hidayat Hikmat dkk.2017. *Pengasuhan di Era Digital*.Yogyakarta: Kementrian Pendidikan dan Budaya
- Ishariani Linda.2015. “Penggunaan *Gadget* dan *Sedentary Behavior* pada Anak Usia Prasekolah di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal III Pare”, *Jurnal Pendidikan*, Vol. 1, No.1
- Jarot Wijanarko.2016.et-al, *Ayah Ibu Baik Parenting Era Digital*.Jakarta; Keluarga Bahagia

- Junierissa Marpaung.2018.“Pengaruh Penggunaan *Gadget* dalam Kehidupan”. *Jurnal Konseling Pengawas*, Vol. 5, No.2
- Kesuma Ulfa.2019.“Perkembangan Fisik dan Karakteristiknya serta Perkembangan Otak Anak Usia Pendidikan Dasar”, *Jurnal Madaniyah*.Vol. 99, No. 2
- Khoiriah Noviyanti Aida.2019. “Perkembangan Bahasa dan Kognitif Anak Usia Prasekolah antara yang Mnegikuti dan Tidak Mengikuti Pendidikan Anak Usia Dini di TK-IT Insan Permata Malang”. *Journal Of Issue in Midwifery*,Vol. 3, No.2
- Mahmud.2011.*Metode Penelitian Pendidikan*.Bandung: CV Pustaka Setia
- Manab Abdul.2015.*Pendekatan Penelitian Kualitatif*.Yogyakarta: KALIMEDIA
- Mappiare Andi.2009. *Dasar-dasar Metodologi Riset Kualitatif untuk Ilmu Sosial dan Profesi*.Malang: Jengala Pustaka Utama
- Morisson S George.2012. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*.Jakarta: PT INDEKS
- Mukhtazar.2020. *Prosedur Penelitian Pendidikan*.Yogyakarta: Absolute Media
- Mursid.2015.*Belajar dan Pembelajaran PAUD*.Bandung: PT.Remaja Rosdakarya
- Musthofa Andriane Djakfar Fera.2017.*Upaya Mengatasi Kecanduan Anak menggunakan Gawai (Gadget)*

*melalui Model Interaktif Orang Tua dan Anak Berdasar Al-Qur'an, Proceeding Ancoms.Surabaya: UIN Sunan Ampel*

- Ngafifi Muhammad.2014.“Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia dalam PerspektifbSosial Budaya”, *Jurnal Pembangunan Pendidikan Fondasi dan Aplikasi*.Vol.2, No.2
- Novitasari Nurul.2019. “Strategi Pendampingan Orang tua terhadap Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak”.*Journal of Early Childhood Islamic Education*, Vol. 3, No. 2
- Nurhalimah Siti.2019.*Media Sosial dan Masyarakat Pesisir: Refleksi Pemukiman Mahasiswa Bidikmisi*, Yogyakarta: Deepublish,
- Nurhidayah Ikeu.2021. “Peran Orang Tua dalam Pencegahan Terhadap Kejadian Adiksi Gadget Pada Anak.Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa, Vol. 4, No. 1
- Nurjanah.2017.“Mengembangkan Kecerdasan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Keteladanan”.*Jurnal Bimbingan Konseling dan Dakwah Islam*,Vol.14, No.1
- Purbasari Anjarwati Yulia.2020.“Peran Orangtua dalam Pendampingan Anak Digital Native”. *Jurnal Pendidikan*, Vol. 1, No. 1, tahun 2020
- Raco R Jozer.2012. *Metode Fenomenologi Aplikasi Pada Entrepreneurship*.Jakarta:PT Grasind

- Rahman Fadzhul Ferry.2020 “Edukasi Konten Pornografi dalam Penggunaan Gadget di Sekolah Menengah Kujuruan (SMK) Medika Samarinda”.*Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol. 26, No. 2
- Rahmawati Dwi Zuli.2020. “Penggunaan Media Gadget dalam Aktivitas Belajar dan Pengaruh Terhadap Perilaku Anak” .*Jurnal Studi Pendidikan Islam*,Vol. 3, No. 1
- Rahmawati Istina.2015. “ Peran Keluarga dalam Pengasuhan Anak” .*Jurnal Pendidikan*,Vol. 6, No. 1
- Ramadhan Ahmad.2017.“Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget dengan Gangguan Emosi dan Perilaku Remaja Usia 11-12 tahun”, *Jurnal Kedokteran Diponegoro*,Vol. 6, No. 2
- Rohmatun.2014. “Hubungan antara Pola Asuh Otoriter dengan Self-Efficacy pada Mahasiswa yang sedang menyelesaikan di Universitas Islam Sultan Agung Semarang, *Jurnal Proveksi*,Vol. 2, No. 2
- Santosa T Elizabeth. 2014.*Raising Children In Digital Era*, Jakarta: Pt. Alex Media Komputindo
- Santrock W John.2007. *Perkembangan Anak Jilid 2*, Jakarta: Erlangga
- Setianingsih dkk. 2018.”Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas” .*Jurnal GASTER*, Vol.XVI, No. 2

- Shin Jin Yee.2014. *Mendidik Anak di Era Digital*, Jakarta: Naura Books
- Sudarsono Blasius.2017.“Memahami Dokumentasi”, *Jurnal Acarya Pustaka*.Vol. 3, No.1
- Sugiyono.2012.*Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*.Bandung : Alfabeta
- Sugiyono.2013.*Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.Bandung: Alfabeta
- Sugiyono.2013.*Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.Bandung: Alfabeta
- Sugiyono.2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (cetakan ke-24).Bandung: ALFABETA
- Sulyandari Kusuma Ari.2019. “Pengaruh *Gadget* pada Perkembangan Anak Usia Dini”. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*,Vol. 1, No. 1
- Sunanih.2017. “Kemampuan Membaca Huruf Abjad Bagi Anak Usia Dini Bagian dari Perkembangan Bahasa”.*Jurnal Pendidikan*, Vol. 1, No. 1
- Suryameng. 2019.”Pendampingan Dialogis Orangtua dalam Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini”, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 2 No.2
- Suryameng.2019. “Pendampingan Dialogis Orang Tua dalam Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini”.*Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* ,Vol. 2, No.2

- Susilowati Endang.2012.“Pola Asuh Orang Tua dan Perkembangan Anak Prasekolah. *Jurnal Ilmiah Sultan Agung*, Vol.1, No. 126
- Syifa Layyinatus dkk.2019.“Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol. 3, No. 4
- Tika Pabandu Mohammad.2006. *Metodologi Riset Bisnis*.Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Uce Loeziana. 2017.“The Golden Age: Masa Efektif Merancang Kualitas Anak”. *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 1, No. 2
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, Pasal 1, Butir 14.
- Vitrianingsih,dkk. 2018.“Hubungan Peran Orang Tua dan Durasi Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Anak Pra Sekolah di TK Gugus IX Kecamatan Depok Sleman Yogyakarta”. *Jurnal Formal Ilmiah*,Vol. 3, No. 2
- Warmiti Ni KD Surya dkk.2014. “Penerapan Metode Pemberian Tugas Melalui Kegiatan Meronce untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Kelompok B”. *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 2, No. 1
- Widiastiti Mita Ni Luh Gede.2020. “Intensitas Penggunaan Gadget oleh Anak Usia Dini Ditinjau dari Pola Asuh Orang Tua, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*.Vol. 8, No.2

- Wulansari Mas Diane Nyi.2017. *Didiklah Anak Sesuai Zamannya*.Jakarta: PT.Visimedia Pustaka
- Yohanes Herdiyanto Kartika.2016. *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bali: Universitas Udayana
- Zaenab Siti.2020. *Mindful Parenting Berbasis Perkembangan Otak Anak di PAUD Fortune*  
Sidoarjo: Zifatama Jawara
- Zati Dwi Amalia Vidya.2018. “Upaya untuk meningkatkan Minat Literasi Anak Usia Dini, Bunga Rampai Usia Emas,Vol. 4, No. 1

## DAFTAR TABEL

No	Informan	Pengumpulan Data	Waktu Pelaksanaan
1.	Subjek 1	Observasi	Sabtu, 08 Mei 2021
		Wawancara	Minggu, 09 Mei 2021
		Wawancara 2	Selasa, 11 Mei 2021
		Wawancara 3	Minggu, 16 Mei 2021
2.	Subjek 2	Observasi	Jumat, 21 Mei 2021
		Observasi	Sabtu, 22 Mei 2021
		Wawancara	Rabu, 26 Mei 2021
		Wawancara 1	Sabtu, 29 Mei 2021
3.	Subjek 3	Observasi	Sabtu, 5 Juni 2021
		Wawancara	Senin, 7 Juni 2021
		Wawancara 2	Sabtu, 12 Juni 2021
		Wawancara 3	Sabtu, 19 Juni 2021
4.	Subjek 4	Observasi	Minggu, 20 Juni 2021
		Wawancara	Jumat, 25 Juni 2021
		Wawancara 2	Sabtu, 26 Juni 2021
.5.	Subjek 5	Observasi	Sabtu, 03 Juli 2021
		Observasi	Jumat, 09 Juli 2021
		Wawancara	Sabtu, 17 Juli 2021
		Wawancara 2	Rabu, 21 Juli 2021
6.	Subjek 6	Observasi	Sabtu, 24 Juli 2021
		Observasi	Minggu, 25 Juli 2021
		Wawancara	Kamis, 29 Juli 2021
		Wawancara 2	Sabtu, 31 Juli 2021
		Wawancara 3	Sabtu, 07 Agustus 2021

Table 4.1 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan Penelitian



No. Subjek	Informan	Status	Usia	Pendidikan Terakhir	Pekerjaan	Alamat
1.	AK	Ayah	35 tahun	S1 Hukum	Karyawan Swasta	Perumahan Pasadena RT 03/RW 13
	GM	Ibu	32 tahun	S1 Teknik	Karyawan Swasta	Perumahan Pasadena RT 03/ RW 13
	NS	Tante	25 tahun	SMA	Karyawan Swasta	Perumahan Pasadena RT 13/ RW 13
2.	IW	Ayah	40 tahun	SMA	Pedagang	Perumahan Pasadena RT 03/RW 13
	VT	Ibu	36 tahun	SMA	Karyawan Swasta	Perumahan Pasadena RT 03/RW 13
	DA	Kakak	18 tahun	Masih sekolah SMA	Masih sekolah	Perumahan Pasadena RT 03 /RW 13
3.	S	Ayah	57 tahun	D3	Buruh	Perumahan Pasadena RT 03/RW 13
	ZS	Ibu	47 tahun	SMA	Ibu Rumah Tangga	Perumahan Pasadena RT 03/RW 13
	MS	Kakak	21 tahun	SMA	Karyawan Swasta	Perumahan Pasadena RT 03/RW 13
4.	TR	Ayah	37 tahun	S1	Karyawan Swasta	Perumahan Pasadena RT 08/RW 13
	GY	Ibu	35	SMA	Ibu	Perumahan

			tahun		Rumah Tangga	Pasadena RT 08/RW 13
	KR	Nenek	60 tahun	SMA	Dirumah Saja	Perumahan Pasadena RT 08/RW 13
.5.	SY	Ayah	48 tahun	SMA	Karyawan Swasta	Perumahan Pasadena RT 12/RW 13
	RW	Ibu	47 tahun	SMA	Karyawan Swasta	Perumahan Pasadena RT 12/RW 13
	YM	Kakak	22 tahun	Masih kuliah	Masih kuliah	Perumahan Pasadena RT 12/RW 13
6.	BS	Ayah	39 tahun	S1	Karyawan Swasta	Perumahan Pasadena RT 15/RW 13
	SFA	Ibu	38 tahun	D4	Guru	Perumahan Pasadena RT 15/RW 13
	LB	Kakak	14tahun n	Masih SMP	Masih Sekolah	Perumahan Pasadena RT 15/RW 13

Tabel 4.2 Data demogran informan orang tua dan keluarga

## LAMPIRAN I : PEDOMAN WAWANCARA

### **PEDOMAN WAWANCARA MENGENAI PENDAMPINGAN ORANG TUA TERHADAP PENGGUNAAN *GADGET* PADA ANAK USIA DINI DI PERUMAHAN PASADENA RW 13 KELURAHAN PURWOYOSO, KECAMATAN NGALIYAN, KOTA SEMARANG.**

Responden : Orang Tua dan Keluarga di Perumahan Pasadena RW 13 Kelurahan Purwoyoso, Kecamatan Ngaliyan, Kota Semarang

Nama :

Hari/Tanggal :

<b>Pertanyaan Penelitian</b>	<b>Formulasi Pertanyaan</b>
1. Bagaimana bentuk-bentuk perilaku pendampingan orang tua dan keluarga terhadap penggunaan <i>gadget</i> anak?	1. Kegiatan apa saja yang dilakukan anak ketika menggunakan <i>gadget</i> ? 2. Apakah orang tua dan keluarga melakukan pendampingan saat anak menggunakan <i>gadget</i> ? a. Jika iya, bagaimana cara untuk melakukan pendampingan saat anak menggunakan <i>gadget</i> ? b. Jika tidak, ceritakan alasannya? 3. Aturan apa saja yang dilakukan orang tua dan keluarga ketika anak menggunakan <i>gadget</i> ?
2. Faktor apa saja yang mendukung dan menghambat orang tua dan keluarga dalam pendampingan terhadap penggunaan <i>gadget</i> anak ?	1. Hal apa saja yang memudahkan orang tua dan keluarga dalam pendampingan anak menggunakan <i>gadget</i> ? 2. Kendala atau kesulitan apa saja yang di alami orang tua dan keluarga saat mendampingi anak menggunakan <i>gadget</i> ? 3. Bagaimana orang tua dan keluarga dalam menangani kendala-kendala tersebut? 4. Apa alasan orang tua dan keluarga dalam mendampingi penggunaan <i>gadget</i> anak?
3. Bagaimana dampak pendampingan yang dilakukan oleh orang tua terhadap penggunaan <i>gadget</i> anak?	1. Bagaimana perilaku keseharian anak saat menggunakan <i>gadget</i> ? 2. Bagaimana reaksi anak ketika tidak diberikan <i>gadget</i> ? 3. Apa saja manfaat dan resiko saat anak menggunakan <i>gadget</i> ?

## LAMPIRAN II : PEDOMAN OBSERVASI

### **PEDOMAN OBSERVASI MENGENAI PENDAMPINGAN ORANG TUA TERHADAP PENGGUNAAN *GADGET* PADA ANAK USIA DINI DI PERUMAHAN PASADENA RW 13 KELURAHAN PURWOYOSO, KECAMATAN NGALIYAN, KOTA SEMARANG.**

Responden : Anak Usia Dini menggunakan *gadget* di Perumahan Pasadena RW 13 Kelurahan Purwoyoso, Kecamatan Ngaliyan, Kota Semarang

Nama :

Hari/Tanggal :

Waktu Observasi :

<b>Event Sampling</b>			
<b>Topik : Pendampingan Orang Tua Terhadap Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Anak Usia Dini Di Perumahan Pasadena Rw 13 Kelurahan Purwoyoso, Kecamatan Ngaliyan, Kota Semarang</b>			
Usia Anak :			
Usia Orang Tua :			
Usia Keluarga :			
Hari & Tanggal :			
Waktu observasi :			
No	Aktivitas penggunaan <i>gadget</i> anak	Waktu dan durasi penggunaan <i>gadget</i> anak	Peristiwa yang terjadi saat anak melakukan aktivitas pada <i>gadgetnya</i>
1.			
2.			
3.			
4.			

### LAMPIRAN III : HASIL WAWANCARA

#### **PEDOMAN WAWANCARA MENGENAI PENDAMPINGAN ORANG TUA TERHADAP PENGGUNAAN *GADGET* PADA ANAK USIA DINI DI PERUMAHAN PASADENA RW 13 KELURAHAN PURWOYOSO, KECAMATAN NGALIYAN, KOTA SEMARANG.**

Responden : Orang Tua Anak Usia Dini di Perumahan Pasadena RW 13 Kelurahan Purwoyoso , Kecamatan Ngaliyan, Kota Semarang

Nama : AK (Ayah)

Hari/Tanggal : Minggu, 09 Mei 2021

<b>Pertanyaan Penelitian</b>	<b>Jawaban</b>
1. Bagaimana bentuk-bentuk perilaku pendampingan Ayah terhadap penggunaan <i>gadget</i> anak?	Saya lebih menekan anak untuk pembatasan penggunaan <i>gadget</i> mba soalnya anak kalau dah fokus udah lupa segalanya. Nek anak susah dibilangin <i>hotspotan</i> langsung saya matikan. Saya juga kalau ada waktu longgar sesekali melihat aktivitas anak saat menggunakan gadget
4. Faktor apa saja yang mendukung dan menghambat Ayah dalam pendampingan terhadap penggunaan <i>gadget</i> anak ?	Anak pas menggunakan gadget suka ngawur si mbak sembarangan sesuka hati anak yang penting nyaman jadi saya khawatir bisa merusak kesehatan mata anak. Saat saya kerja juga tak kasih gadget ya biar ada komunikasi nya tapi pas sama tantenya sering dibiarkan enggak ada yang cereweti anak kalau ada posisi melihat gadget yang salah.
5. Bagaimana dampak pendampingan yang dilakukan oleh Ayah terhadap penggunaan <i>gadget</i> anak?	Semenjak saya sering memberikan pembatasan waktu penggunaan gadget, waktu istirahat anak saya tercukupi yang dulu suka ngeluh mata perih sehabis melihhat gadget sudah tidak mengeluh lagi dan saya yang sering mengingatkan tantenya.

**PEDOMAN WAWANCARA MENGENAI PENDAMPINGAN  
ORANG TUA TERHADAP PENGGUNAAN *GADGET* PADA ANAK  
USIA DINI DI PERUMAHAN PASADENA RW 13 KELURAHAN  
PURWOYOSO, KECAMATAN NGALIYAN, KOTA SEMARANG.**

---

Responden : Orang Tua Anak Usia Dini di  
Perumahan Pasadena RW 13  
Kelurahan Purwoyoso , Kecamatan  
Ngaliyan, Kota Semarang

Nama : GM (Ibu)

Hari/Tanggal : Selasa, 11 Mei 2021

<b>Pertanyaan Penelitian</b>	<b>Jawaban</b>
1. Bagaimana bentuk-bentuk perilaku pendampingan Ibu terhadap penggunaan <i>gadget</i> anak?	Saya juga perkerja mbak dari pagi-sore jadi waktu longgar saat wekeend saja. Jadi waktu weeknd saya mengecek kegiatan anak selama menggunakangadget. Kalau anak saya membuka situs yang tidak sesuai langsung tak nasehati, saya juga memblokir akun-akun youtube yang tidak sesuai langsung saya ganti di youtube kids saja. Anak saya juga suka mendownload dari iklan youtube padahal kalau dari iklan belum tentu baik untuka anak jadi langsung ganti juga playstore kids.
2. Faktor apa saja yang mendukung dan menghambat Ibu dalam pendampingan terhadap penggunaan <i>gadget</i> anak ?	Anak saya kalau dipegangi gadget langsung lupa waktu mbak. Tak suruh makan ataupun belajar susah poll soale yaa udah nyaman sama gaadgetnya bilangny nanti—nanti terus. Saya mempunyai inisiatif tidak memberikan gadget saat saya ada dirumah saja. Maka anak saya bermain maianan yang ada dirumah saja seperti masak—masakan sendiri. Memang suka bermain sendiri tapi lamakelmaan jadi bosan terpaksa saya kasihke gadget nya soale kalau engga dikasih sukaganguinsaya ngerjain tugas kantor kok mbak.
3. Bagaimana dampak pendampingan yang	Anak saya memang tipe nya harus halus mbak kalaundimarahin nanti tambah

<p>dilakukan oleh Ibu terhadap penggunaan <i>gadget</i> anak?</p>	<p>menjadij adi emosinya. Saya biasanya kasih nasehat secara pelan-pelan sampai anak paham kesalahan yang diperbuat. Anak saya yang sering meniru jogetan video ditiktok padahal yaa semua jogetan tidak menambah edukasi memang simbak anaksaya jadi aktif bergerak tapi gerkannya itu loh ada yang sopan kalau langsung ditegur pasti marah jadi saya nasehati saat anak sedang santai. Karena sering dinasehati secara halus, anak saya jadi paham mana yang harus ditiru dan mana yang harus tidak ditiru. Serta semenjak gadget nya saya sering cek pas weekend sangat berhatihati memilih vvideo yang saat ditonton. Terkadang juga to mbak lapor kesaya kalau mau menonton video ini boleh atau tidak. Saat saya engga bolehin lihat langsung nurut engga lihat video itu.</p>
---	---

**PEDOMAN WAWANCARA MENGENAI PENDAMPINGAN  
ORANG TUA TERHADAP PENGGUNAAN *GADGET* PADA ANAK  
USIA DINI DI PERUMAHAN PASADENA RW 13 KELURAHAN  
PURWOYOSO, KECAMATAN NGALIYAN, KOTA SEMARANG.**

Responden : Keluarga Anak Usia Dini di  
Perumahan Pasadena RW 13  
Kelurahan Purwoyoso , Kecamatan  
Ngaliyan, Kota Semarang

Nama : NS (Tante)

Hari/Tanggal : Minggu, 16 Mei 2021

<b>Pertanyaan Penelitian</b>	<b>Jawaban</b>
1. Bagaimana bentuk-bentuk perilaku pendampingan kakak terhadap penggunaan <i>gadget</i> anak?	Biasanya saya menemani pas keponakan lagi mainan gadget si mbak terkadang juga sesekali melihat apa yang sedang ditonton. Kalau ada sesuatu yang kurang pas langsung saya kasih tau tapi keponakan saya orange ngeyel trus juga kalau dikasih tau pake nada tinggi langsung marah dan menangis,saya juga negesin ngasih waktu pembatasan saat menggunakan gadget walaupun anak suka ngrayu-ngrayu biar dikasih <i>gadgetnya</i> lagi,
2. Faktor apa saja yang mendukung dan menghambat tante dalam pendampingan terhadap penggunaan <i>gadget</i> anak ?	Saya sih sebenarnya membantu pas orang tua nya pada kerja semua. Soalnya kalau engga ditemani si anak itu yang suka oget-joget kayak ditiktok kurang terkontrol karena belum bisa membedakan gerakan yang baik ataupun buruk.
3. Bagaimana dampak pendampingan yang dilakukan oleh tante terhadap penggunaan <i>gadget</i> anak?	Semenjak saya tegesi anak jadi mudah datur dan sedikit demi sedikit mulai memahami gerakan yang harus tiru ataupun tidak boleh ditiru. Dan anak tidak merasakan pusing ataupun mata berair saat setelah menggunakan gadget karena sudah membenarkan poosisi melihat gadget dengan benar. Sama anak mulai menggunakan waktu yang bermanfaat kayak ngerjain tugas sekolah, main bareng teman-teman sekitar rumah.



**PEDOMAN WAWANCARA MENGENAI PENDAMPINGAN  
ORANG TUA TERHADAP PENGGUNAAN *GADGET* PADA ANAK  
USIA DINI DI PERUMAHAN PASADENA RW 13 KELURAHAN  
PURWOYOSO, KECAMATAN NGALIYAN, KOTA SEMARANG.**

---

Responden : Orang Tua Anak Usia Dini di  
Perumahan Pasadena RW 13  
Kelurahan Purwoyoso , Kecamatan  
Ngaliyan, Kota Semarang

Nama : IW (Ayah)

Hari/Tanggal : Rabu, 26 Mei 2021

<b>Pertanyaan Penelitian</b>	<b>Jawaban</b>
1. Bagaimana bentuk-bentuk perilaku pendampingan Ayah terhadap penggunaan <i>gadget</i> anak?	Anak suka main game terus kalau dipegangi <i>gadget</i> miss yaa kayak GTA, call off duty gituu. Saya sebenarnya lebih membiarkan anak selagi tidak membahayakan yaa tidak masalah. Anak saya diusia tersebut juga sudah mandiri dan paham sama tugasnya
2. Faktor apa saja yang mendukung dan menghambat Ayah dalam pendampingan terhadap penggunaan <i>gadget</i> anak ?	Kalau anak dirasa membahayakan saat menggunakan <i>gadget</i> saya hanya manesahntinya dengan nada rendahh missbiar langsung nurut trus tak suruh juga pake pengaman radiasai. Anak memang penurut tapi paling susah kalau diminta tidur siang susah poll mesti mengeluarkan banyak alasan terumenrus sampai saya pusing ngasihh tau nya miss.
3. Bagaimana dampak pendampingan yang dilakukan oleh Ayah terhadap penggunaan <i>gadget</i> anak?	Kalau pas mau tak kasih <i>gadget</i> anak langsung rajin mau bantu-bantuin nyiapin dagangan susu saya miss trus juga bisa semangat belajar tapi kalau udah asyik sama <i>gadget</i> nya langsung lupa sama tugas-tugasnya yaa jadi terpaksa saya ambil paksa <i>gadget</i> nya langsung anak mau mengerjakannya.

**PEDOMAN WAWANCARA MENGENAI PENDAMPINGAN  
ORANG TUA TERHADAP PENGGUNAAN *GADGET* PADA ANAK  
USIA DINI DI PERUMAHAN PASADENA RW 13 KELURAHAN  
PURWOYOSO, KECAMATAN NGALIYAN, KOTA SEMARANG.**

---

Responden : Orang Tua Anak Usia Dini di  
Perumahan Pasadena RW 13  
Kelurahan Purwoyoso , Kecamatan  
Ngaliyan, Kota Semarang

Nama : VT (Ibu)

Hari/Tanggal : Rabu, 26 Mei 2021

<b>Pertanyaan Penelitian</b>	<b>Jawaban</b>
1. Bagaimana bentuk-bentuk perilaku pendampingan Ibu terhadap penggunaan <i>gadget</i> anak?	Anak memang suka lihat video asmr makanan tapi sifat anak yang terkadang kepo sama video iklan langsung diklik ganti melihatnya. Ya memang saya agak khawatir. Sebelum menggunakan gadget saya kasih perjanjian dulu kayak nanti gunain gadget sejam aja ya nak trus kalau mau lihat video tanya ibu dulu boleh ataau engga yaa gitu. Kalau saya ada waktu lega saya usahakan ngecek-ngecek sehabis gadget digunakan anak saya.
2. Faktor apa saja yang mendukung dan menghambat Ibu dalam pendampingan terhadap penggunaan <i>gadget</i> anak ?	Saya kan memang suka maksa pas mau ngambil gadgetnya jadi membuat anak saya marah-marah soalnya kalau engga dipaksa engga mau tidur siang kok miss. Tapi pas anak sudah tenang langsung saya kasih pengertian alsan ibu ngambil paksa gadget. Terkadang saya juga dibawa emosi karena efek tugas dari kerjaan bnayk ditambah anak susah dibilangin apalagi ngejar deadline tugas kerjaan seharian ngadep kelaptop terus sampai anak belum keurus.
3. Bagaimana dampak pendampingan yang dilakukan oleh Ibu terhadap penggunaan	Saya yang sering mengingatkan anak terus-menerus membuat anak menjadi ingat untuk melakukan kegiatannya dulu sebelum menggunakan gadget. Memang anak nya

<i>gadget</i> anak?	suka mood-moodan kalau ngerjainnya sambil males-malesan terpenting sudah mau mengerjakan tidak apa-apa. Saya sebenarnya ngasih gadget pas weekend saja biar pas hari-hari biasa ngerjain yang lain atau bermain yang ada dirumah tapi ayahnya yang serig kasihan ke anak membuat gadget diberikan deh miss. Walaupun begitu saya tetap pantau dengan baik walaupun tak sambi ngerjain tugas dari kerjaan. Dan Alhamdulillah hasil belajar anak bisa maksimal
---------------------	--

**PEDOMAN WAWANCARA MENGENAI PENDAMPINGAN  
ORANG TUA TERHADAP PENGGUNAAN *GADGET* PADA ANAK  
USIA DINI DI PERUMAHAN PASADENA RW 13 KELURAHAN  
PURWOYOSO, KECAMATAN NGALIYAN, KOTA SEMARANG.**

---

Responden : Keluarga Anak Usia Dini di  
Perumahan Pasadena RW 13  
Kelurahan Purwoyoso , Kecamatan  
Ngaliyan, Kota Semarang

Nama : DA (Kakak)

Hari/Tanggal : Rabu, 26 Mei 2021

<b>Pertanyaan Penelitian</b>	<b>Jawaban</b>
1. Bagaimana bentuk-bentuk perilaku pendampingan kakak terhadap penggunaan <i>gadget</i> anak?	Saya sebenarnya hanya membantu orangtua melakukan pendampingan selagi mereka pada sibuk si kalau pas saya lagi ngerjain tugas tak temeni disebaliknya sambil tak sambil nugas. Biasanya dipesenin orang tua sebelum melakukan kegiatannya kayak nanti adek harus tidur siang bagaimanapun caranya harus bisa tidur siang terus di inta lapor kalau adek melakukan kegiatan yang tidak baik. Jadi yaa saya harus memutar otak supaya bisa melaksanakan amanah dengan baik seperti kan adek suka tu ngegame jadi tak ajak nge game bareng tapi dengan perjanjian yang menang arus mau tdr siang dengan cara itu adek mau tidur siang.
2. Faktor apa saja yang mendukung dan menghambat kakak dalam pendampingan terhadap penggunaan <i>gadget</i> anak ?	Ya saya dapat amanah itu mbak dari orang tua mau tidak mau harus dilaksanakan apalagi ibu yang super duper khawatiran kalau tak biarin bakal kena omelan. Kalau adek dibiarin mainan gadget dari pagi sampai tidur malem betah poll samapi engga makan, mandi pun gg ada masalah bagi adek. Tetapi kalau saya ada waktu lega yaa bakal tak perhatikan walaupun saya memang rada cuek sama adek si soale memang agak ngeyelan orange.

<p>3. Bagaimana dampak pendampingan yang dilakukan oleh kakak terhadap penggunaan <i>gadget</i> anak?</p>	<p>Adek yaa memang udah bisa mandiri sih tapi yaa gitu kalau lagi asyik nge game bareng temene engga mau di ganggu apalgi disuruh suruh yaa kayak semaunya dia katanya sih udh paham apa yang akan dilakuin. Tapi orang tua engga bakal setuju dengan pendapat adek begitu karena masih dianggap masih kecil masih perlu diperhatikan dan nurut apa yang dikasih tau. Adek kalau semakin dikasih tau terus jadine yaa gitu ngeyelan haruse memang dibiarkan supaya memiliki tanggung jawab sendiri.</p>
---	---

**PEDOMAN WAWANCARA MENGENAI PENDAMPINGAN  
ORANG TUA TERHADAP PENGGUNAAN *GADGET* PADA ANAK  
USIA DINI DI PERUMAHAN PASADENA RW 13 KELURAHAN  
PURWOYOSO, KECAMATAN NGALIYAN, KOTA SEMARANG.**

Responden : Orang Tua Anak Usia Dini di  
Perumahan Pasadena RW 13  
Kelurahan Purwoyoso , Kecamatan  
Ngaliyan, Kota Semarang

Nama : S (Ayah)

Hari/Tanggal : Senin, 7 Juni 2021

<b>Pertanyaan Penelitian</b>	<b>Jawaban</b>
1. Bagaimana bentuk-bentuk perilaku pendampingan Ayah terhadap penggunaan <i>gadget</i> anak?	Anak saya memang suka banget lihat balapan-bakapan motor di youtube sampai-sampai suara balapan itu ditirukan. Saya kasih pendampingan lebih ke memantau saja seperti memperhatikan dan mengingatkan anak saat menggunakan gadget kurang baik. Kalau soal-soal nasehati lebih ke ibunya soalnya lebih sabar kalau saya yang kasih anak langsung marah-marah dan teriak keras.
2. Faktor apa saja yang mendukung dan menghambat Ayah dalam pendampingan terhadap penggunaan <i>gadget</i> anak ?	Saya melihat anak di kehidupan sehari-hari suka meniru perkataan dari melihat video dari youtube yaa menurut saya yang usia anak masih segitu kurang pantas didengar sih jadi langsung tak tegur supaya tidak mengulaginya. Pas saya kerjaa mbak kan shift-shifan jadi jarang dirumahh adanya waktu dehta dngan anak menjadi kurang maksimal.
3. Bagaimana dampak pendampingan yang dilakukan oleh Ayah terhadap penggunaan <i>gadget</i> anak?	Anak tipe yang pengingat sekali di omongi langsung ingat terus-menerus pas saya tegur ngomong kurang pas dia langsung tidak ngulangi lagi. Terus juga saat saya memantau walaupun dari jauh tetap bertanya boleh ditonton atau tidak membuat saya tidak terlalu khawatir.

**PEDOMAN WAWANCARA MENGENAI PENDAMPINGAN  
ORANG TUA TERHADAP PENGGUNAAN *GADGET* PADA ANAK  
USIA DINI DI PERUMAHAN PASADENA RW 13 KELURAHAN  
PURWOYOSO, KECAMATAN NGALIYAN, KOTA SEMARANG.**

---

Responden : Orang Tua Anak Usia Dini di  
Perumahan Pasadena RW 13  
Kelurahan Purwoyoso , Kecamatan  
Ngaliyan, Kota Semarang

Nama : ZS (Ibu)

Hari/Tanggal : Sabtu, 12 Juni 2021

<b>Pertanyaan Penelitian</b>	<b>Jawaban</b>
1. Bagaimana bentuk-bentuk perilaku pendampingan ibu terhadap penggunaan <i>gadget</i> anak?	Saya sejujurnya gaptek banget kalau bahas-bahas <i>gadget</i> mbak soalnya saya juga engga punya <i>gadget</i> mau beliar kok takut keranjingan kayaak tementeman saya jadi mutuskan tidak mengenal <i>gadget</i> . Jadi saya pasrahkan ke kakaknya saja.
2. Faktor apa saja yang mendukung dan menghambat ibu dalam pendampingan terhadap penggunaan <i>gadget</i> anak ?	Se gapteknya saya tetap tak perhatike anake mbak soale banyak anak tetangga yang engga bisa lepas dari <i>gadget</i> takut nanti anak sayaa gitu jadi mau tidak mau kakake seng tak suruh-suruh terus. Lah apaapa kan sama kakake pas lagi nugas kurang maksimal ngawassine.
3. Bagaimana dampak pendampingan yang dilakukan oleh ibu terhadap penggunaan <i>gadget</i> anak?	Semenjak kakake mau bantu pendampingan alhamdulillah menolong saya banget jadi tau apa saja yang dilakuke anak. Saya lebih ke nasehati sih mbak jadi anake gampang ngertiin.

**PEDOMAN WAWANCARA MENGENAI PENDAMPINGAN  
ORANG TUA TERHADAP PENGGUNAAN *GADGET* PADA ANAK  
USIA DINI DI PERUMAHAN PASADENA RW 13 KELURAHAN  
PURWOYOSO, KECAMATAN NGALIYAN, KOTA SEMARANG.**

Responden : Keluarga Anak Usia Dini di  
Perumahan Pasadena RW 13  
Kelurahan Purwoyoso , Kecamatan  
Ngaliyan, Kota Semarang

Nama : MS (Kakak)

Hari/Tanggal : Sabtu, 19 Juni 2021

<b>Pertanyaan Penelitian</b>	<b>Jawaban</b>
1. Bagaimana bentuk-bentuk perilaku pendampingan kakak terhadap penggunaan <i>gadget</i> anak?	Saya ya mbantu ibu karena gaptek supaya tetap terawasi adek saat menggunakan gadget kayak pas adek lihat video diyoutobe saya tanyake dulu boleh atau engga dilihat kalau engga boelh pasti ibu meminta memblokir akun tersebut ataupun memprivasinya, terus ibu juga minta hanya aplikasi youtobe saja di gadget adek jadi saya bantu hapus-hapusin aplikasi lainnya.
2. Faktor apa saja yang mendukung dan menghambat kakak dalam pendampingan terhadap penggunaan <i>gadget</i> anak ?	Memang adane aplikasi youtobe tetapi pas tak tengokin bentar eh ketahuan dong lagi coba downloadtin game Pas tak bilangke ayo download apaan langsung buru-buru kembali ke home gadget maka harus sesring mungkin diperhatikan. Sama hal yang lainnya kalau saya sedang sibuk apalagi kerja jadi tidak bisa membantu ibu ditambah lagi ayah jadi kerja yaa jadi leluasa adek gunain gadget.
3. Bagaimana dampak pendampingan yang dilakukan oleh kakak terhadap penggunaan <i>gadget</i> anak?	Walaupun saya sering tidak ada dirumah ada ibu yang super sabar dalam mendidik anak supaya menjadi lebih baik yaa meskipun gaptek setidaknya nanti adek mempunyai kesadaran atas kesalahan yang dilakukan



**PEDOMAN WAWANCARA MENGENAI PENDAMPINGAN  
ORANG TUA TERHADAP PENGGUNAAN *GADGET* PADA ANAK  
USIA DINI DI PERUMAHAN PASADENA RW 13 KELURAHAN  
PURWOYOSO, KECAMATAN NGALIYAN, KOTA SEMARANG.**

---

Responden : Orang Tua Anak Usia Dini di  
Perumahan Pasadena RW 13  
Kelurahan Purwoyoso , Kecamatan  
Ngaliyan, Kota Semarang

Nama : TR (Ayah)

Hari/Tanggal : Jumat, 25 Juni 2021

<b>Pertanyaan Penelitian</b>	<b>Jawaban</b>
1. Bagaimana bentuk-bentuk perilaku pendampingan Ayah terhadap penggunaan <i>gadget</i> anak?	Anak saya pas main gadget sendiri memang engga di kasih hotspotan si mbak tapi udah didownloadkan videonya biar aman nanti pas dampunginya. Video yang didownloadkan biasanya yaa tentang bernyanyi anak-anak ataupun video tentang kartun. Saya memang engga terlalu mengekang lebih ke ngasih peraturan apalagi kalau ngasih peraturan saya juga mengikuti aturan yang saya buat sendiri.
2. Faktor apa saja yang mendukung dan menghambat Ayah dalam pendampingan terhadap penggunaan <i>gadget</i> anak ?	Saya ngasih gadget jane cuma ngenalin biar anak engga kudet gitu tapi kok anak lama-lama kepo pengen nggunain juga aplikasi yang digadget tersebut. Untungnya hotspotan engga tak kasih jadi anak bisa terkontrol tidak terlalu bebas nggunainnya. Saya juga sibuk kerja apalagi kerjanya dishift jadi jarang ada waktu bareng anak
3. Bagaimana dampak pendampingan yang dilakukan oleh Ayah terhadap penggunaan <i>gadget</i> anak?	Semenjak saya juga ngikutiin peraturan yang saya buat anak jadi sadar akan tugasnya tanpa adanya pemaksaan untuk melakukannya. Alhamdulillah anak saya mulai bisa mengurangi pemakaian gadget.

**PEDOMAN WAWANCARA MENGENAI PENDAMPINGAN  
ORANG TUA TERHADAP PENGGUNAAN *GADGET* PADA ANAK  
USIA DINI DI PERUMAHAN PASADENA RW 13 KELURAHAN  
PURWOYOSO, KECAMATAN NGALIYAN, KOTA SEMARANG.**

Responden : Orang Tua Anak Usia Dini di  
Perumahan Pasadena RW 13  
Kelurahan Purwoyoso , Kecamatan  
Ngaliyan, Kota Semarang

Nama : GY (Ibu)

Hari/Tanggal : Jumat, 25 Juni 2021

<b>Pertanyaan Penelitian</b>	<b>Jawaban</b>
1. Bagaimana bentuk-bentuk perilaku pendampingan ibu terhadap penggunaan <i>gadget</i> anak?	Saya sudah milihinn sama downlodke video yang sudah saya seleksi dulu sih trus ayahe minta kalau lagi mainan gadget sendiri jangan dikasih hotspot tunggu sampai ada nemenin saja. Trus saya juga nyempetin nemenin anak pas udah selesai kerjaan rumah dengan mengenalkan huruf melalui video sama memberitahu maksud video yang sedang menonton anak.
2. Faktor apa saja yang mendukung dan menghambat ibu dalam pendampingan terhadap penggunaan <i>gadget</i> anak ?	Anak saya tu suka banget ngrekam-ngrekam sendiri digadget selayaknya kayak youtober-youtober kadang kalau ngrekam engga lihat-lihat tempat itu bahaya atau engga jadi saya agak was-was tak tinggal gawean rumah takute nanti nek jatuh gitu yaa terpaksa kerjaan rumah tak tinggal dulu.
3. Bagaimana dampak pendampingan yang dilakukan oleh ibu terhadap penggunaan <i>gadget</i> anak?	Yaa semenjak saya temenin mainan gadget anak masih aman-aman saja engga sampe terjadi hal yang berbahaya truss ama engga tak kasih hotpotan mudah untuk dikontrol juga. Ada waktu lega yaa ajarkan edukasi sedikit demi sedikit supaya anak tidak pasif diam saja dan menumbuhkan sikap kepercayaan diri.

**PEDOMAN WAWANCARA MENGENAI PENDAMPINGAN  
ORANG TUA TERHADAP PENGGUNAAN *GADGET* PADA ANAK  
USIA DINI DI PERUMAHAN PASADENA RW 13 KELURAHAN  
PURWOYOSO, KECAMATAN NGALIYAN, KOTA SEMARANG.**

---

Responden : Keluarga Anak Usia Dini di  
Perumahan Pasadena RW 13  
Kelurahan Purwoyoso , Kecamatan  
Ngaliyan, Kota Semarang

Nama : KR (Nenek)

Hari/Tanggal : Sabtu, 26 Juni 2021

<b>Pertanyaan Penelitian</b>	<b>Jawaban</b>
1. Bagaimana bentuk-bentuk perilaku pendampingan nenek terhadap penggunaan <i>gadget</i> anak?	Saya walaupun usia udah tua loh mbak tapi perhatian ke cucu sangat diperhatikan sekali. Saya memang sering nasehati cucu kalau engga berbuat tidak baik secara lembut dan membenarkan apalagi saat bernyanyi ada kesalahan. Kalau engga saya lagi yaa siapa mbak lah wong ayah ibuke do sibuk dewe-dewe jadi tak bantuin juga.
2. Faktor apa saja yang mendukung dan menghambat nenek dalam pendampingan terhadap penggunaan <i>gadget</i> anak ?	Cucu saya ki suka lupa posisine menggunakan gadget dengan benar bola bali wes tak kandani loh mbak mesti lali neh. Maka dari itu saya harus mengawasine setiap saat dan langsung tak benerke. Saya kendalanya udah tua ini penglihatannya kurang jelas dan terkadang saya keasyikan ngespon grup whatsshapp jadi lupa kalau sedang ngawsi cucu sendiri.
3. Bagaimana dampak pendampingan yang dilakukan oleh nenek terhadap penggunaan <i>gadget</i> anak?	Setiap saya membenarkan benyanyi cucu jadi terbiasa benyanyi dengan benar dan sudah terbiasa dengan posisi menggunakan dengan benar.

**PEDOMAN WAWANCARA MENGENAI PENDAMPINGAN  
ORANG TUA TERHADAP PENGGUNAAN *GADGET* PADA ANAK  
USIA DINI DI PERUMAHAN PASADENA RW 13 KELURAHAN  
PURWOYOSO, KECAMATAN NGALIYAN, KOTA SEMARANG.**

---

Responden : Orang Tua Anak Usia Dini di  
Perumahan Pasadena RW 13  
Kelurahan Purwoyoso , Kecamatan  
Ngaliyan, Kota Semarang

Nama : RW (Ayah)

Hari/Tanggal : Sabtu, 17 Juli 2021

<b>Pertanyaan Penelitian</b>	<b>Jawaban</b>
1. Bagaimana bentuk-bentuk perilaku pendampingan Ayah terhadap penggunaan <i>gadget</i> anak?	Anak saya memang sudah kecanduan <i>gadget</i> soalnya susah banget nglepasnya. Bangun tidur ki loh mbak yang dicari <i>gadget</i> nya padahal udah tak sembunyike tetep aja dicariin sampai nangis-nangis loh. Kalau saya engga sibuk bisa taka jak mainan yang lain kalau pas kerjaa yaa jadine terpaksa <i>gadget</i> tak kasihke.
2. Faktor apa saja yang mendukung dan menghambat Ayah dalam pendampingan terhadap penggunaan <i>gadget</i> anak ?	Saking kecanduan <i>gadget</i> mainan <i>gadget</i> sampai battery habis terkadang tu loh masih dichass masih digunakan nge-game terus setiap ada game baru langsung di downloadtin. Saya juga sibuk bekerja jadi bagi waktunya agak susah untuk bener-bener bisa menemani anak saat menggunakan <i>gadget</i> supaya lebih terkontrol.
3. Bagaimana dampak pendampingan yang dilakukan oleh Ayah terhadap penggunaan <i>gadget</i> anak?	Anak saya kalau diminta belajar jane gampang nyantol pembelajaran sampai saya rayu ngasih jajan kesukaane biar mau nurut apa yang dikatakan ayah tapi kalau dikasih jajan terus-menerus buat boros.

**PEDOMAN WAWANCARA MENGENAI PENDAMPINGAN  
ORANG TUA TERHADAP PENGGUNAAN *GADGET* PADA ANAK  
USIA DINI DI PERUMAHAN PASADENA RW 13 KELURAHAN  
PURWOYOSO, KECAMATAN NGALIYAN, KOTA SEMARANG.**

Responden : Orang Tua Anak Usia Dini di  
Perumahan Pasadena RW 13  
Kelurahan Purwoyoso , Kecamatan  
Ngaliyan, Kota Semarang

Nama : SY (Ibu)

Hari/Tanggal : Sabtu, 21 Juli 2021

<b>Pertanyaan Penelitian</b>	<b>Jawaban</b>
1. Bagaimana bentuk-bentuk perilaku pendampingan ibu terhadap penggunaan <i>gadget</i> anak?	Kalau saya sibuk bekerja yaa jarang ada waktu buat anak kadang sampe minta tolong ke kakaknya. Anak tu hanya nurut kesaya jujur yaa mba saya memang galak jadi anak langung engga berani mbantah. Sedangkan pas weekend saya sempetke buat belajar bersama baru tak kasih <i>gadget</i> .
2. Faktor apa saja yang mendukung dan menghambat ibu dalam pendampingan terhadap penggunaan <i>gadget</i> anak ?	Anak saya kalau engga di stop buat berhenti nggunain <i>gadget</i> yaa bakal mainan <i>gadget</i> terus engga ada bosennya. Anak semakin hari engga tambah pinter sekolahnya malah pinter bikin tiktokan. Apalagi ditambah ada temennya yang ngajak nge game malah tambah keasyikan dia sampai lupa dengan sekitarnya.
3. Bagaimana dampak pendampingan yang dilakukan oleh ibu terhadap penggunaan <i>gadget</i> anak?	Sebenere saya engga masalah anak saya bermain <i>gadget</i> asalkan digunakan dengan baik seperti buat belaja nambah edukasi gt. Eh malah ini digunakan tiktokan masyaallah mbak tobat. Saya juga udah berbagai cara untuk mengurangi <i>gadget</i> tapi memanag anaknya butuh diperhatikan lebih tetapi kendala saya sibuk bekerja jadi belum bisa diberikan.

**PEDOMAN WAWANCARA MENGENAI PENDAMPINGAN  
ORANG TUA TERHADAP PENGGUNAAN *GADGET* PADA ANAK  
USIA DINI DI PERUMAHAN PASADENA RW 13 KELURAHAN  
PURWOYOSO, KECAMATAN NGALIYAN, KOTA SEMARANG.**

---

Responden : Keluarga Anak Usia Dini di  
Perumahan Pasadena RW 13  
Kelurahan Purwoyoso , Kecamatan  
Ngaliyan, Kota Semarang

Nama : YM (Kakak)

Hari/Tanggal : Rabu, 21 Juli 2021

<b>Pertanyaan Penelitian</b>	<b>Jawaban</b>
1. Bagaimana bentuk-bentuk perilaku pendampingan kakak terhadap penggunaan <i>gadget</i> anak?	Saya sebenarnya ngawasi adek seleganya tapi gg tega lihat mainan gadget terus kalau dibiarkan gitu. Jadi saya berhenti bentar buat ngurusi adek ngrayu biar mau makan dengan tak masakin masakan kesukaannya sama pesan orang tua diminta dinasehati kalau niru omongan yang kurang pas.
2. Faktor apa saja yang mendukung dan menghambat kakak dalam pendampingan terhadap penggunaan <i>gadget</i> anak ?	Saya tu loh mbak memang dirumah terus tap ikan kuliah online setiap hari ada apalagi tugas-tugas banyak yang deadline ditambah lagi diminta ngurusi adek yang super ngeyel sukanya nge game terus-menerus jadi radak kewalahan saya.
3. Bagaimana dampak pendampingan yang dilakukan oleh kakak terhadap penggunaan <i>gadget</i> anak?	Saya mencoba untuk telaten dan sabar nemani adek pas mainan gadget. Tak coba pilihin video yang beredukasi supaya nanti pas tak tinggal ngerjain kuliah ataupun pas kuliah online bisa tenang

**PEDOMAN WAWANCARA MENGENAI PENDAMPINGAN  
ORANG TUA TERHADAP PENGGUNAAN *GADGET* PADA ANAK  
USIA DINI DI PERUMAHAN PASADENA RW 13 KELURAHAN  
PURWOYOSO, KECAMATAN NGALIYAN, KOTA SEMARANG.**

---

Responden : Orang Tua Anak Usia Dini di  
Perumahan Pasadena RW 13  
Kelurahan Purwoyoso , Kecamatan  
Ngaliyan, Kota Semarang

Nama : BS (Ayah)

Hari/Tanggal : Kamis, 29 Juli 2021

<b>Pertanyaan Penelitian</b>	<b>Jawaban</b>
1. Bagaimana bentuk-bentuk perilaku pendampingan Ayah terhadap penggunaan <i>gadget</i> anak?	Saya tak coba ngotak-ngatik biar bisa dampingi semua orang jadi tak buat bisa nyambung ditelevisi, sama pas lagi nyari video kesukaan juga tak ajari ngetik sendiri biar sekalian belajar nulis kalau dilihat dari televisi kan enak semua orang bisa ngajari juga sama pendampingannya saat anak saya lihat apa saja terlihat jelas.
2. Faktor apa saja yang mendukung dan menghambat Ayah dalam pendampingan terhadap penggunaan <i>gadget</i> anak ?	Anak saya ki terpengaruh sama temen deket rumah soale mesti kalau main kerumah bawane <i>gadget</i> jadi anak ngikut-ngikut ngunain juga. Anak saya ki susah nurut sama orang lain mbak sukane yaa sama saya padahal yaa engga dirumah terus ini jadi agak kesusahan buat dampingiya kadang saya kasih pengertian supaya bisa nurut selain saya
3. Bagaimana dampak pendampingan yang dilakukan oleh Ayah terhadap penggunaan <i>gadget</i> anak?	Semenjak saya nagajarin ngetik dikeyboard <i>gadget</i> anak saya sedikit demi sedikit mengenal huruf abjad terus juga mulai mau menulis dikertas sesuai dengan yang dipikirkan.

**PEDOMAN WAWANCARA MENGENAI PENDAMPINGAN  
ORANG TUA TERHADAP PENGGUNAAN *GADGET* PADA ANAK  
USIA DINI DI PERUMAHAN PASADENA RW 13 KELURAHAN  
PURWOYOSO, KECAMATAN NGALIYAN, KOTA SEMARANG.**

Responden : Orang Tua Anak Usia Dini di  
Perumahan Pasadena RW 13  
Kelurahan Purwoyoso , Kecamatan  
Ngaliyan, Kota Semarang

Nama : SFA (Ibu)

Hari/Tanggal : Sabtu, 31 Juli 2021

<b>Pertanyaan Penelitian</b>	<b>Jawaban</b>
1. Bagaimana bentuk-bentuk perilaku pendampingan Ayah terhadap penggunaan <i>gadget</i> anak?	Saya biasanya tak ngrayu buat makananan kesukaan anak biar mau berhenti <i>gadget</i> nya kadang nek masih ngeyel tak minta tolongi sm gurune soale lebih nurut sama gurune si. Biasane guru ngasih nasehat-nasehat lewat <i>goggle meet</i> setelah ngasih pembelajaran.
2. Faktor apa saja yang mendukung dan menghambat Ayah dalam pendampingan terhadap penggunaan <i>gadget</i> anak ?	Jane to mbak sesuai perjanjian gunain <i>gadget</i> pas malem tok tapi orangtuane pada sibuk semua yaa terpaksa tak kasihke biar kakake yang bantu lebih mudah ngawasine. Selama orang tua kerja, anak saya memang harus di dalam rumah.
3. Bagaimana dampak pendampingan yang dilakukan oleh Ayah terhadap penggunaan <i>gadget</i> anak?	Semenjak gurune aktif memberikan nasehat ke anak saya alhamdulillah jadi mau nurut apa yang katakana saya. Tidure juga sudah teratur sesuai jadwal. Sama bisa bagi waktu <i>gadget</i> dengan kegiatannya sendiri.



**PEDOMAN WAWANCARA MENGENAI PENDAMPINGAN  
ORANG TUA TERHADAP PENGGUNAAN *GADGET* PADA ANAK  
USIA DINI DI PERUMAHAN PASADENA RW 13 KELURAHAN  
PURWOYOSO, KECAMATAN NGALIYAN, KOTA SEMARANG.**

---

Responden : Keluarga Anak Usia Dini di  
Perumahan Pasadena RW 13  
Kelurahan Purwoyoso , Kecamatan  
Ngaliyan, Kota Semarang

Nama : LB (Kakak)

Hari/Tanggal : Sabtu, 07 Agustus 2021

<b>Pertanyaan Penelitian</b>	<b>Jawaban</b>
1. Bagaimana bentuk-bentuk perilaku pendampingan kakak terhadap penggunaan <i>gadget</i> anak?	Saya kan cuma bantu orang tua pas lagi kerja semua yaa semampunya saja soale kadang saya juga teledor karena juga keasyikan sama <i>gadget</i> saya sendiri. Tapi gitu-gitu saya juga peduli ke adek saya dengan cara tak dekati pas lagi gunain <i>gadget</i> terus sampe tak belike jajan supaya mau nurut sama saya
2. Faktor apa saja yang mendukung dan menghambat kakak dalam pendampingan terhadap penggunaan <i>gadget</i> anak ?	Kalau adek saya engga ditemeni mainan <i>gadget</i> nanti bisa meniru semua yang ada disana padahal belum tentu baik untuk ditiru padahal orang tua bilang katane diminta disambungin ditelevisi biar mudah ngawasine tapi saya engga bisa nyambunginnya jadi terpaksa ngikuti adek yang suka pindah-pindah saat gunain <i>gadget</i> .
3. Bagaimana dampak pendampingan yang dilakukan oleh kakak terhadap penggunaan <i>gadget</i> anak?	Semenjak saya ngarahin adek melihat video-video tarian tradisional karena suka nari jadi lebih lincah gerakannya dan mulai paham sama tarian yang ada dan sering melihat video yang berbahasa inggris jadi mulai bisa menirukan berbahasa inggris.

## LAMPIRAN IV : HASIL OBSERVASI

### Subjek 1

<b>Event Sampling</b>			
<b>Topik : Pendampingan Orang Tua Terhadap Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Anak Usia Dini Di Perumahan Pasadena Rw 13 Kelurahan Purwoyoso, Kecamatan Ngaliyan, Kota Semarang</b>			
Usia Anak : 5 tahun			
Usia Orang Tua : 35 tahun & 32 tahun			
Usia Keluarga : 25 tahun			
Hari & Tanggal : Sabtu, 08 Mei 2021			
Waktu observasi : 18.00-19.00 WIB			
<b>No</b>	<b>Aktivitas pengguna an <i>gadget</i> anak</b>	<b>Waktu dan durasi pengguna an <i>gadget</i> anak</b>	<b>Peristiwa yang terjadi saat anak melakukan aktivitas pada <i>gadget</i>nya</b>
1.	Bermain <i>Game</i>	15 menit	a) Anak bertanya “ <i>bun, mana hp nya?</i> ” lalu bundanya meminta anak untuk mengambil sendiri <i>gadget</i> nya di dekat meja. Lalu anak duduk dan bermain <i>gadget</i> di ruang tamu. Sedangkan ibunya mengerjakan pekerjaan kantornya, ayah lagi mengoobrol dengan teman di depan rumah. b) Anak menggunakan <i>gadget</i> dekat dengan peneliti kemudian anak bilang ke peneliti “ <i>miss nisa, bajunya bagus yaa di sini</i> ”. Ternyata <i>game</i> yang dimainkan anak bernama <i>sakura school simulator</i> . Kemudian anak menjelaskan <i>game</i> tersebut ke peneliti “ <i>miss, game nya bagus nanti to mainnya arahin orangnya mau kemana misal mau kepantai</i> ”

			<i>jadi orang itu harus pake baju pantai gitu miss”.</i>
2.	Membuka Youtube	15 menit	<p>a) Anak setelah bermain <i>game</i> kemudian membuka aplikasi <i>youtube</i> ternyata anak membuka video tentang cara bermain <i>game sakura school simulator</i>. Apabila ada video yang menarik, anak langsung mengklik video tersebut dan langsung mempraktikan di <i>game</i> tersebut.</p> <p>b) Tiba-tiba tantenya usil ke anak sambil bilang “<i>dolanan HP terus</i>” respon anak “<i>apa sih tante</i>” kemudian menangis dan lapor ke bundanya. Dan bundanya bilang “udah nangisnya nanti tante gembosin bunda”</p>
3.	Membuka Tiktok	10 menit (youtube) dan 30 menit (menonton televisi)	<p>a) Setelah bosan melihat <i>youtube</i>, anak men <i>scroll scroll</i> video <i>tiktok</i> yang menarik akan ditonton sampai selesai. Misalnya ada kata-kata di video tersebut “<i>iri bilang boss</i>” anak langsung mengikuti kata tersebut. Bundanya yang mendengar hanya merespon tertawa saja sambil melanjutkan kesibukan dengan <i>gadget</i> nya.</p> <p>b) Kemudian anak tersebut tertarik lagu yang ada di <i>tiktok</i> sehingga anak ingin membuat video bersama temannya. Anak memanggil temannya “<i>kinar buat video tiktok kayak gini yuk</i>”. Temannya ternyata sudah kelas 1 SD. Temannya pun</p>

			<p>mengiyakan ajakannya.</p> <p>c) Setelah membuat video <i>tiktok</i> bersama temannya ternyata acara televisi kesukaan anak sudah tayang yaitu <i>Ikatan Cinta</i> saking senengnya sampai melihat televisi paling depan sendiri. Tiba-tiba bundanya bilang ke anak “<i>kak, jangan dekat-dekat lihatnya nanti mata kakak sakit</i>”. Respon anak hanya terdiam karena terlalu fokus melihat televisi.</p>
--	--	--	--

## Subjek 2

Event Sampling			
Topik : Pendampingan Orang Tua Terhadap Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Anak Usia Dini Di Perumahan Pasadena Rw 13 Kelurahan Purwoyoso, Kecamatan Ngaliyan, Kota Semarang			
Usia Anak : 6 tahun			
Usia Orang Tua : 40 tahun & 36 tahun			
Usia Keluarga : 18 tahun			
Hari & Tanggal : Sabtu, 22 Mei 2021			
Waktu observasi : 09.00-11.00 WIB			
No	Aktivitas penggunaan <i>gadget</i> anak	Waktu dan durasi penggunaan <i>gadget</i> anak	Peristiwa yang terjadi saat anak melakukan aktivitas pada <i>gadgetnya</i>
1.	Bermain <i>Game</i>	30 menit	<p>a) Anak mengambil <i>gadget</i> langsung membuka game yang bernama <i>call of duty</i>. Game ini sejenis game online yang cara mainnya bisa dilakukan personal maupun kelompok dengan menyelesaikan misi di <i>game</i> tersebut</p> <p>b) Pada menit ke +3 anak berbicara dengan temannya online yang satu kelompok game nya, “<i>woy ojo neng kono ono musuh, ngumpet sek</i>” dan setipa nge game sambil berbicara untuk mengarahkan permainan ke teman online nya supaya tidak kalah.</p> <p>c) Ibunya berada disamping anak sambil bekerja karena <i>WFH</i> jadi kerja dirumah, dan tiba-tiba berkata “<i>ojo banter-banter nang, ibu jek kerjo</i>”. Setelah itu anak pindah ke ruang teras sambil menarik tangan peneliti untuk menemaninya sedangkan ayahnya pergi</p>

			<p>berdagang.</p> <p>d) Anak bosan bermain <i>game</i> tersebut ganti <i>game</i> bernama <b>GTA</b>. <i>Game</i> tersebut sejenis dengan <b>call of duty</b> tetapi beda versi. Peneliti hanya melihat saja saat anak dengan lihaihnya memainkan jari-jemarinya di <i>gadget</i>. Tiba-tiba ibunya bilang ke peneliti “<i>biasa itu miss kalau engga ada temennya main game itu sampai sore betah</i>”. Kakaknya yang pulang kerja tiba-tiba mengajak adiknya bermain <b>GTA</b> bersama-sama.</p>
2.	Bermain PS3	15 menit	<p>a) Anak masuk ke dalam rumah kemudian mengambil PS3 nya di pasang televisi yang berada di ruang tengah. Anak menarik tangan peneliti untuk menemaninya. Ternyata <i>game PS3</i> yang dipilih adalah mine carft. Kata anak <i>game</i> itu sejenis membangun kota yang diinginkan. Anak bilang “<i>miss, aku to punya film spongebob yang baru loh miss, lihat yaa habis ini</i>” kemudian peneliti mengiyakan tersebut.</p> <p>b) Anak tersebut langsung menaruh PS nya tanpa membereskan ibunya langsung teriak “<i>nang, habis PS san dibereskan lagi nanti bisa rusak</i>”, anak tersebut menjawabnya “<i>oh iyaa lupa, iya buk</i>”. Sebelum membereskan, anak memamerkan kaset DVD ke peneliti. Setelah membereskan langsung menyetel kasetnya. Ada intro spongebob anak ikut</p>

			bernyanyi sambil berjoget-joget dan bilang “ <i>itu miss ada tuan crab, eh spongebbnya kaget hahaha</i> ”.
3.	Membuka Youtube	10 menit	a) Anak berteriak “ <i>ibu, hp aku mana? Aku mau lihat youtube bentar</i> ”. Ibunya langsung jawab “ <i>maem sek, engga usah mainan hp terus nanti habis makan boleh mainan hp lagi, itu miss dibilangin susahh anake</i> ”. Akhirnya anak mainan hp buka youtube sambil bilang “ <i>iya bu ntaran habis ini</i> ”. Anak membuka konten tentang <b>mukbang ASMR</b> yaitu konten tentang orang yang lag makan banyak. Tiba-tiba anak merasa lapar dan meminta ibunya masak mie ramen pedas dengan porsi banyak yang sama ditonton di <i>youtube</i> . ibunya langsung membuatkan karena anaknya penting mau makan dan dihabiskan.

### Subjek 3

<b>Event Sampling</b>			
<b>Topik : Pendampingan Orang Tua Terhadap Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Anak Usia Dini Di Perumahan Pasadena Rw 13 Kelurahan Purwoyoso, Kecamatan Ngaliyan, Kota Semarang</b>			
Usia Anak : 6 tahun			
Usia Orang Tua : 57 tahun & 47 tahun			
Usia Keluarga : 21 tahun			
Hari & Tanggal : Sabtu, 5 Juni 2021			
Waktu observasi : 12.00-13.00 WIB			
<b>No</b>	<b>Aktivitas penggunaan <i>gadget</i> anak</b>	<b>Waktu dan durasi penggunaan <i>gadget</i> anak</b>	<b>Peristiwa yang terjadi saat anak melakukan aktivitas pada <i>gadgetnya</i></b>
1.	Membuka <i>Youtube</i>	15 menit	<p>a) Anak bertanya “<i>buk, hp ne neng ndi?</i>” lalu ibu memminta anak untuk mengambil sendiri diatas meja dikamar tidur. Lalu anak duduk dan bermain <i>HP</i> sendirian diteras depan rumah, sedangkan ayah pergi untuk bekerja. Kemudian peneliti bertanya dengan siapa anak bermain <i>HP</i> lalu ibu menjawab bahwa anak bermain <i>HP</i> ditemani kakaknya. Sembari berkata “ya ditemani mbaknya disebelaha tapi mbake juga ikut dolanan <i>HP</i> si mbak”.</p> <p>b) Saat peneliti menghampiri anak ternyata sedang duduk diatas kursi dengan kakaknya yang juga sedang melihat streamingan di <i>youtube</i> lalu anak membuka video motor balapan sehingaa anak mengikuti suara balapan motor itu tersebut.</p> <p>c) Kemudian anak pergi kedepan</p>



			<p>televisi untuk menonton kartun upin ipin dan tiba-tiba berlari ke ibunya dan menunjukkan ke televisi “<i>bu ibu, lihat upin ipin terus sama kak ros suka menanam kayak ibu</i>”. Terus ibunya bilaang “<i>oalah iya kayak ibu suka menanam</i>”, kemudian anak berlari kedepan televisi lagi.</p>
2	Membuat video	15 menit	<p>a) Setelah menonton televisi anak mengambil <i>HP</i> nya lagi untuk membuat video video seperti youtober itu, anak bergaya gaya seperti youtober “<i>hai guys, aku Rizky ini ada mbakku disebelah juga. Aku mau jalan-jalan di sekitar rumah ayo ikut yuk</i>”.</p> <p>b) Anak juga memilah milih striker yang menurut dia lucu seperti memilih stiker jadi batman-batmanan ada juga yang jadi kelinci, ada juga lampu kelap kelip yang membuat anak tertawa lepas melihat dirinya sendiri.</p> <p>c) Setelah membuat video kemudian disetel anak kembali. Menurut anak kurang bagus jadi menghapus video tersebut dan membuat video lagi sampai menurut anak video itu bagus.</p>

#### Subjek 4

<b>Event Sampling</b>			
<b>Topik : Pendampingan Orang Tua Terhadap Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Anak Usia Dini Di Perumahan Pasadena Rw 13 Kelurahan Purwoyoso, Kecamatan Ngaliyan, Kota Semarang</b>			
Usia Anak : 4 tahun			
Usia Orang Tua : 37 tahun & 35 tahun			
Usia Keluarga : 60 tahun			
Hari & Tanggal : Minggu, 20 Juni 2021			
Waktu observasi : 10.00-11.00 WIB			
No	Aktivitas penggunaan <i>gadget</i> anak	Waktu dan durasi penggunaan <i>gadget</i> anak	Peristiwa yang terjadi saat anak melakukan aktivitas pada <i>gadget</i> nya
1.	Membuka <i>Youtube</i>	15 menit	<p>a) Anak berlari ke bundanya yang di dapur serta bilang “<i>ibu, utub- utub mau buka itu</i>” dan ibunya bilang “<i>iya habis ini ya</i>”. Setelah anak menunggu akhirnya ibunya mengambil HP nya dan sudah membuka kan pilihan youtube anak-anak-anak yang sudah di download. Bunda menghampiri peneliti dan berkata “<i>maaf yaa mbak tak tinggal gawean</i>”.</p> <p>b) Ternyata video yang sudah di downloadkan berupa video menyanyi anak-anak naik kereta api. Saat anak membuka video tersebut langsung mengikuti bernyanyi sambil geleng-geleng kepala</p> <p>c) Setelah video bernyanyi selesai mengganti video tayo saat ada lagu tayo langsung ikut bernyanyi lagi.</p>
2.	Membuka <i>Tiktok</i>	10 menit	<p>a) Kakaknya baru pulang bermain langsung menghampiri adeknya “<i>dek, lihat tiktok yuk sini mbak</i>”</p>

			yang memegang dulu , adek lihat dekat sini”. Ada video tiktok yang menarik langsung adeknya ikut bergoyang dan bernyanyi “saya ting-ting, saya ting-ting”.
3.	Membuka Kamera	10 menit	<p>a) Anak membuka kamera di HP dan memfoto-foto yang ada dirumah termasuk peneliti pun ikut difoto setelah itu membuat video merekam ke arah peneliti dan bilang “allo akak” sambil kameranya juga di dekat-dekatakan wajah peneliti.</p> <p>b) Melihat video-video yang sudah di edit kakaknya misal ada video saat idhul adha penyembelihan hewan qurban. Anak itu bertanya dengan kakaknya “<i>akak itu moo apa mbekkk</i>” kakaknya menjawab “<i>yang itu moo terus sebelahnya mbekk</i>”. Anak bilang lagi “<i>banyak banyak moo mbek kok arah arah banyak uga hii gamau huekk</i>”. Kakaknya pun tertawa melihat tingkah adeknya sendiri.</p>

## Subjek 5

<b>Event Sampling</b>			
<b>Topik : Pendampingan Orang Tua Terhadap Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Anak Usia Dini Di Perumahan Pasadena Rw 13 Kelurahan Purwoyoso, Kecamatan Ngaliyan, Kota Semarang</b>			
Usia Anak : 5 tahun		Usia Orang Tua : 48 tahun & 47 tahun	
Usia Keluarga : 22 tahun			
Hari & Tanggal : Jumat, 09 Juli 2021		Waktu observasi : 20.00-22.00 WIB	
No	Aktivitas penggunaan <i>gadget</i> anak	Waktu dan durasi penggunaan <i>gadget</i> anak	Peristiwa yang terjadi saat anak melakukan aktivitas pada <i>gadget</i> nya
1.	Membuka Youtube	20 menit	a) Anak berlari dikamar kakaknya untuk mengambil HP yang sedang dichas dan bilang ke kakaknya “ <i>kak, HP nya aku ambil</i> ”. Kemudian membuka video diyoutube melihat kumpulan tiktok kucing-kucing lucu da langsung merespon “ <i>ihh lucunya gendut-gendut</i> ”. b) Tiba-tiba temannya yang didepan rumah menghampiri anak tersebut dan bilang “ <i>yuk lihat video game sakura school simulator</i> ”. Anakpun mengiyakan ajakan temannya. Sang kakak hanya menemaninya disebelah anak sambil sibuk mengerjakan tugas kuliahnya. Kalau ibu dan ayahnya masih bekerja kebetulan masuk pagi dan pulang sore hari.
2.	Bermain Game	45 menit	a) Setelah menonton video <i>game sakura school simulator</i> di <i>youtube</i> langsung dipraktekan di <i>game</i> nya. Anak menirukan kegiatan yang sama dilakukan saat

			<p>menonton video itu bersama temannya.</p> <p>b) Temannya mengajak pindah di game lainnya. Ternyata dimasing masing <i>HP</i> anak dan temannya memiliki jenis <i>game</i> yang sama jadi bisa bermain bersama sama. Teman anak meminta game run hair challenga. Saat peneliti bertanya “<i>game apa itu</i>”, anak langsung menjawab “<i>game nya kayak manjang-manjangin rambut gitu nanti bisa berubah warnanya pas lari trus ada rintangan lah nanti pas lari jangan sampai kepotong rambutnya gitu miss</i>”. Temannya langsung bertanya ke anak “<i>kamu udah sampe mana</i>”(sambil mlirik <i>HP</i> anak), anakpun bilang “<i>nih sampe sini, lahh kamu mana?</i>”. Temannya merespon “<i>wah kita sama yaa, lah panjang rambutnya juga sama</i>”. “<i>iya ik sama</i>” respon anak. Temannya mengajak anak mengulangi <i>game</i> tersebut untuk dimainkan.</p> <p>c) Kemudian anak ganti game lagi yang bernama <i>baby bus</i> sejenis <i>game</i> belajar memasak roti ulang tahun bersama <i>baby bus</i> yang sudah ada panduannya. Anak bilang ke temennya “<i>kamu mau roti ulang tahun warna apa ?, aku mau warna pink ah</i>”. Teman anak menjawab “<i>aku juga sama warna pink</i>”. Kakaknya pun tiba-tiba menghampiri anak “<i>dek maem dulu, HP ne taruh</i>”. Adeknnya pun</p>
--	--	--	--

			<p>menjawab “<i>engga mau kak maem sambil maenan HP maunya</i>”. Kakaknya pun mengiyakan dan lanjut mengerjakan tugasnya.</p> <p>d) Kakaknya pun masuk ke kamar dan bilang “<i>hotspootane tak matiin yaa dek, HP kakak baterry nya habis nanti lagi</i>”. Adeknya pun bilang “<i>alah kak sebentar aja (hampir mau menangis)</i>”. Langsung dihotspotin kakaknya tapi adeknya harus berjanji hanya sebentar. Dan akhirnya anak mengganti game yang offline yaitu bernama <b>candy crush saga</b> bersama temannya cepet-cepetan menyelesaikan <i>game</i> tersebut.</p> <p>e) Anak langsung mendekat dengan kakak ke 2 nya untuk mengajak game <b>PUBG</b> bersama tetapi adeknya bilang “<i>mas tapi aku minta hotsptin yaa</i>”, akhirnya kakaknya menghotspotin adeknya dan bermain bersama. Kakaknya bilang “<i>ojo neng kono dek awas ono musuh ngumpet</i>”. Adeknya jawab “<i>sek to mas hpne ngelag ki loh</i>”. Mas nya pun jawab “<i>yah kalah deh, gara-gara koe sih dek ketahuan musuh mati to dadine</i>”. Adeknya pun mengajak mengulangi <i>game</i> tersebut.</p>
--	--	--	--

**Subjek 6**

<b>Event Sampling</b>			
<b>Topik : Pendampingan Orang Tua Terhadap Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Anak Usia Dini Di Perumahan Pasadena Rw 13 Kelurahan Purwoyoso, Kecamatan Ngaliyan, Kota Semarang</b>			
Usia Anak : 4 tahun			
Usia Orang Tua : 39 tahun & 38 tahun			
Usia Keluarga : 14 tahun			
Hari & Tanggal : Minggu, 25 Juli 2021			
Waktu observasi : 19.00-20.30 WIB			
<b>No</b>	<b>Aktivitas penggunaan <i>gadget</i> anak</b>	<b>Waktu dan durasi penggunaan <i>gadget</i> anak</b>	<b>Peristiwa yang terjadi saat anak melakukan aktivitas pada <i>gadgetnya</i></b>
	Membuka <i>Youtube</i>		<p>a) Mamanya memanggil anak untuk bersalaman dengan peneliti dan meminta duduk dekat dengan peneliti. Kemudian anak ditanyain mamanya “<i>adek lihat apa</i>” anakpun menjawab “<i>ini a liat mainan LOL, mah beliin mau mainan ini ya</i>”. Lalu mamanya menjawab : “<i>iya nunggu mama gajian</i>” mamanya bilang ke peneliti “ <i>itu mbak, kalau lihat mainan baru di youtube langsung minta</i>”.</p> <p>b) Setelah membuka video mainan baru LOL lalu membuka kartun LOL. Anak suka banget dengan kartun itu sampai tokoh LOL pun dia hafal. Anak menonton dengan tenang dan diam.</p> <p>c) Anak mengganti video tentang Dull House Toys karena di video itu ada mainan berwarna pink kesukaan anak. Video tersebut berisi tentang menyusun mainan menjadi bentuk rumah boneka.</p>

			<p>Saat sudah jadi anak merespon <i>“wah, bagus mama adek mau ini juga yaa yang besar kan baru punya yang kecil”</i>. Dan mamanya pun mengiyakannya <i>“memang saya iyakan dulu mbak kalau engga nanti anaknya rewel nangis-nangis”</i> bilang ke peneliti.</p> <p>d) Anakpun mendekati kakaknya yang sedang melihat drama korea di youtube, adeknya pun bertanya <i>“kak itu apa?”</i> kakaknya pun menjawab <i>“itu orang korea dek namanya ada Jimin, Taehyung gitu”</i>. Adeknya pun bilang <i>“oh jimin jimin korea”</i>. Adeknya pun ikut menonton drama korea bersama kakaknya.</p>
2	Membuka Tiktok		<p>a) Anak meminta kakaknya untuk mencarikan lagu yang dimaksud saat sedang melihat tiktok dan meminta merekamkan videonya. Anak dengan gembira dan lincah berjoget-joget sepertiartis korea <i>“kak udah miripkan sama yang korea-korea”</i> kakanya pun langsung tertawa sedangkan mamanya langsung menambahi <i>“sering lihat kakaknya tiktokan jadi suka niru—niru mbak”</i>.</p>



## LAMPIRAN V : DOKUMENTASI KEGIATAN

1. Wawancara terhadap orang tua dan keluarga terhadap pendampingan anak usia dini saat menggunakan gadget

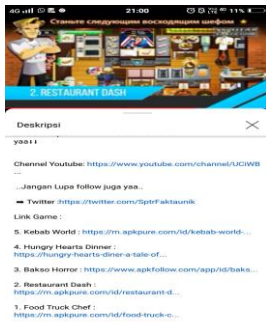
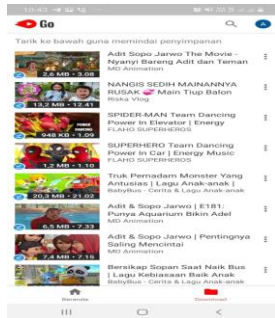






### 3. Aktivitas anak menggunakan gadget

#### a. Membuka Youtube





**NAMATIN GTA San Andreas di Handphone!**

**PART 1**

954.1K views · 1 tahun yang lalu · #windahbasudara #gta-sanandreas #gtaonline

20 likes · 1 rb · Bagikan · Download · Simpan

**Windah Basudara**  
4.9K subscribers

3,5K komentar

1 comment: Bang durasiya pendek sedikit iya kalo buat video baru



**KABUR DARI BU ANI TRON GURU JAHAD - Escape Miss Ani-Tron's Detention!**

Roblox Fidele · 212 rb x ditonton · 2 hari yang lalu



**KABUR DARI BU ANI TRON GURU JAHAD - Escape Miss Ani-Tron's Detention!**

Roblox Fidele · 212 rb x ditonton · 2 hari yang lalu



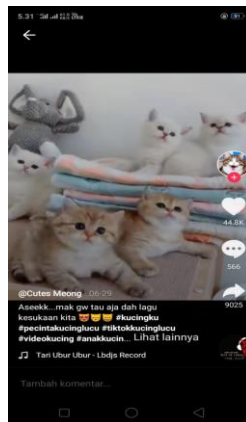
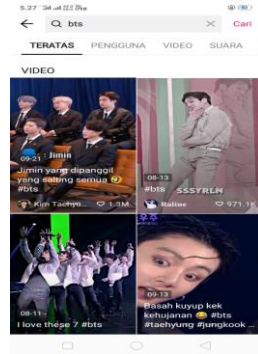
b. Bermain Game



### c. Membuka Tiktok



TikTok Lite





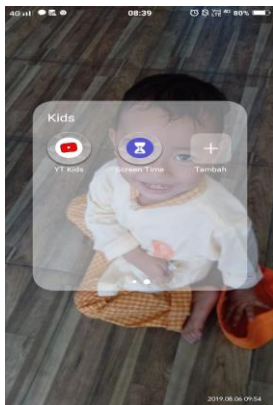
d. Menghias hasil foto selfie sendiri



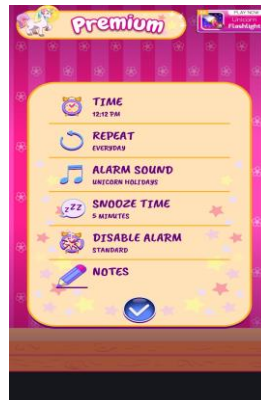
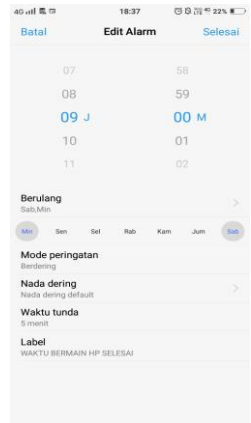


### 3. Bentuk Pendampingan

#### a. Memberi Peraturan Tegas



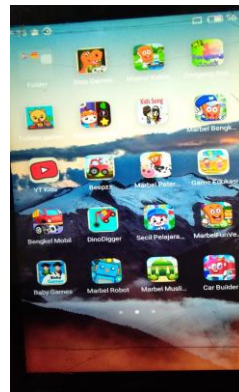
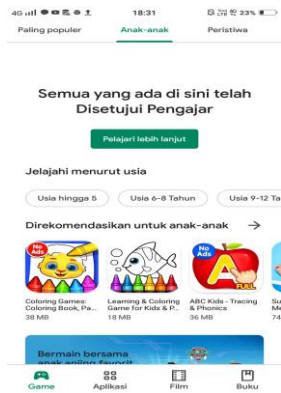
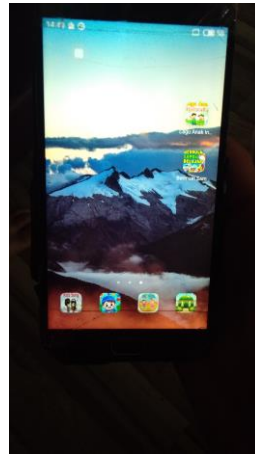
b. Pembatasan penggunaan *gadget*

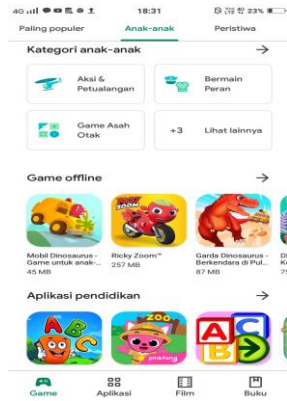


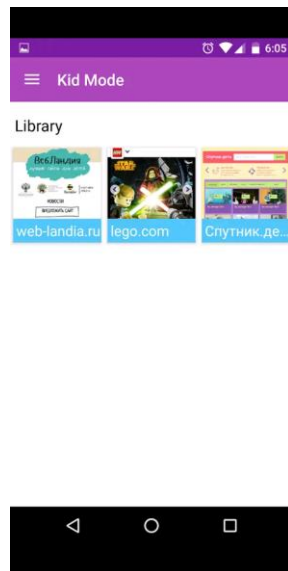
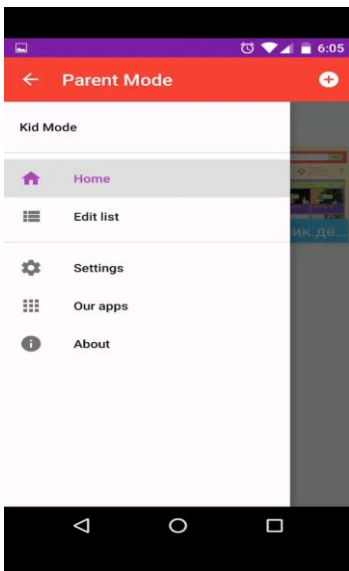
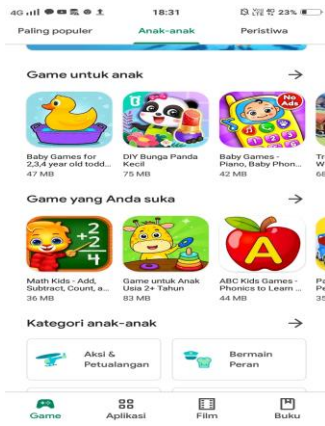
c. Memperbanyak waktu bersama anak



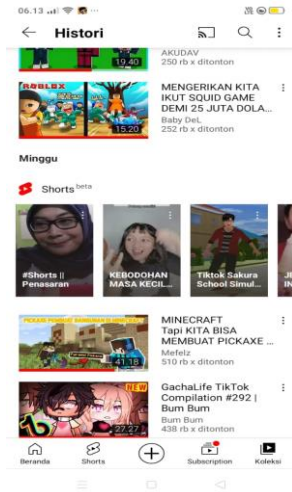
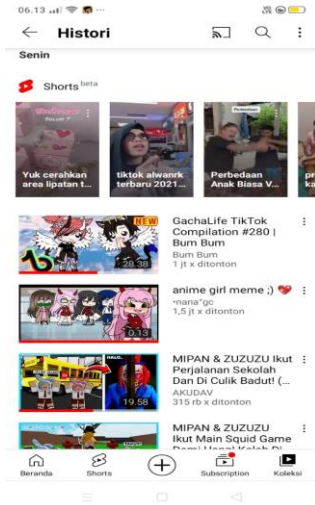
d. Aplikasi khusus kids





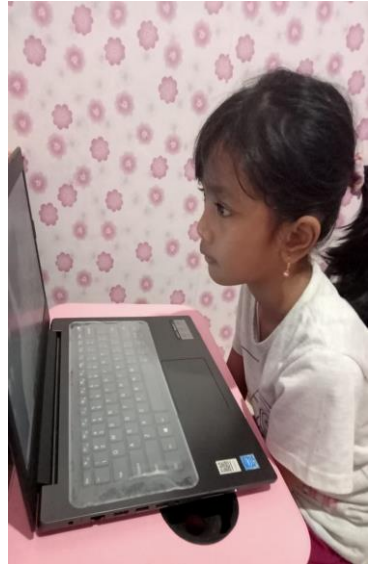


### e. Mengecek aktivitas anak





f. Dinasehati





## RIWAYAT HIDUP

### A. Identitas Diri

Nama : Annisa Romadhon  
TTL : Purworejo, 20 Desember 1998  
Alamat : Jl. Silandak Timur 2 RT 03/RW 13  
Kelurahan Purwoyoso, Kecamatan  
Ngaliyan, Kota Semarang  
No.WA : 081215143558  
Email : [annisaromadhon2098@gmail.com](mailto:annisaromadhon2098@gmail.com)

### B. Riwayat Pendidikan

1. TK PGRI 08 Purwoyoso Semarang
2. SD Negeri Purwoyoso 04 Semarang
3. SMP Negeri 31 Semarang
4. SMA Negeri 6 Semarang
5. UIN Walisongo Semarang

### C. Riwayat Organisasi

1. Anggota Paskibraka SD N Purwoyoso 04 Semarang
2. Pengurus Paduan Suara SMP N 31 Semarang
3. Dewan Ambalan Fatmawati SMA N 6 Semarang