

**PERAN ORANGTUA DALAM PENGAWASAN  
PENGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI  
TK PERTIWI 04 NGALIYAN SEMARANG**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh :  
**IKA RESTU NURHIDAYANTI**  
NIM :1803106056

**PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU TARBYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG  
2024**

# PERNYATAAN KASLIAN

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ika Restu Nurhidayanti

NIM : 1803106056

JURUSAN : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul :

**PERAN ORANGTUA DALAM PENGAWASAN PENGGUNAAN GADGET  
PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK PERTIWI 04 NGALIYAN  
SEMARANG**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian / karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 2 April 2024





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG  
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan Semarang  
Tlp. 024-7601295 Fax. 7615387

### PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini :

Judul : **Peran Orangtua dalam Pengawasan Penggunaan Gadget pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi 04 Ngaliyan Semarang**  
Penulis : Ika Restu Nurhidayanti  
NIM : 1803106056  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Telah diujikan dalam sidang *munaqasyah* 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, 6 Mei 2024

### DEWAN PENGUJI

Ketua/ Penguji I,

Sekretaris/ Penguji II,

**H. Mursid M.Ag**

NIP. 196703052001121000

**Agus Khunaifi M.Ag**

NIP. 197602262005011004

Penguji III,

Penguji IV,

**Dr. Sofa Muthohar M.Ag**

NIP. 197507052005011001

**Arsan Shanie M.Pd**

NIP. 199006262019031015

Pembimbing

**Dr. Dwi Istiyani M.Ag**

NIP. 197506232005012001

**PERNYATAAN KEASLIAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ika Restu Nurhidayanti

NIM : 1803106056

JURUSAN : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul :

**PERAN ORANGTUA DALAM PENGAWASAN PENGGUNAAN GADGET  
PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK PERTIWI 04 NGALIYAN  
SEMARANG**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian / karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 2 April 2024



NOTA DINAS

Semarang, 2 April 2024

Kepada Yth,  
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 : **Peran Orangtua dalam Pengawasan Penggunaan Gadget pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi 04 Ngaliyan Semarang**

Nama : Ika Restu Nurhidayanti

NIM : 1803106056

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas FITK UIN Walisongo Semarang untuk diajukan dalam sidang Munaqosyah

*Wasalamu 'alaikum Wr. Wb*

Pembimbing



**Dr. Dwi Istiyani, M.Ag**

**NIP : 197506232005012001**

## ABSTRAK

Judul Skripsi : **Peran Orangtua dalam Pengawasan Penggunaan Gadget pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi 04 Ngaliyan Semarang**

Penulis : Ika Restu Nurhidayanti

NIM 1803016056

Skripsi ini membahas tentang Peran Orangtua dalam Pengawasan Penggunaan Gadget pada anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi 04 Ngaliyan Semarang “. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peran orangtua terhadap penggunaan *Gadget* pada anak di TK Pertiwi 04 Ngaliyan Semarang. Jenis penelitian ini yaitu kualitatif serta analisis data deskriptif yang dilakukan di TK Pertiwi 04 Ngaliyan Semarang. . Pengumpulan data dilakukan dengan metode penelitian, yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. Menggunakan jenis sumber data primer dan sekunder dengan hasil dari wawancara, observasi, dan dokumentasi tersebut kemudian dianalisis. Subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, guru, dan orangtua siswa di TK Pertiwi 04 Ngaliyan Semarang. Uji keabsahan data dilakukan dengan menggunakan triangulasi data yaitu membandingkan data hasil observasi dengan data hasil wawancara yang disertai dengan dokumentasi sebagai pendukung. Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Peran orang tua dalam pengawasan penggunaan Gadget di TK Pertiwi 04 Ngaliyan Semarang ada dua yaitu sebagai pendidik dan pengawas. Peran orangtua sebagai pendidik yaitu: memberikan edukasi tentang dampak positif dan negatif penggunaan *Gadget*, memperkenalkan konten-konten edukasi yang dapat membantu proses perkembangan anak, membantu dan mempermudah anak. Peran orangtua sebagai pengawas yaitu mengawasi penggunaan *Gadget* baik secara langsung maupun melalui pengasuh dengan memberikan batasan waktu, membatasi penggunaan *Gadget* agar tidak berlebihan.

**Kata Kunci : *Gadget*, Anak Usia Dini, Orangtua, Peran**

## TRANSLITERASI

Transliterasi merupakan hal yang penting didalam penulisan skripsi karena pada umumnya banyak istilah Arab, nama orang, judul buku, nama lengkap dan lain sebagainya yang aslinya ditulis menggunakan huruf Arab dan disalin ke dalam huruf latin. Untuk menjamin konsistensi, perlu ditetapkan transliterasi sebagai berikut:

ا = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = h	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ,,	ي = y
ذ = dz	غ = gh	
ر = r	ف = f	

## Huruf Vokal

ó' =

a

ó = i

ó° =

u

ó" = an

ó = in

ó° = un

## Diftong

وَأ = au

= iy

يَا

أَي = ai

## KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah SWT, dengan berkat, petunjuk dan pertolongan-Nya laporan yang berbentuk skripsi ini dapat penulis selesaikan dan penulis hadirkan dihadapan pembaca. Sholawat serta salam semoga tercurahkan kepada baginda kita Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, serta pengikutnya yang setia.

Penelitian yang berjudul “Peran Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi 04 Ngaliyan Semarang” ini di dalam penelitian dan penulisannya mengalami beberapa kendala. Namun berkat bantuan dari banyak pihak akhirnya dapat diselesaikan. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan banyak trimakasih kepada:

1. Allah SWT, Tuhan Semesta Alam yang telah menciptakan manusia dengan sebaik-baiknya dan dengan seluruh potensi-potensinya.
2. Prof. Nizar, M.Ag selaku Rektor UIN Walisongo Semarang
3. Prof. Dr. Fatah Syukur, M. Ag selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang yang telah memberikan fasilitas yang baik yang diperlukan di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.

4. Dr. Sofa Muthohar, M.Ag dan Arsan Shanie, M.Pd selaku Ketua Jurusan dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
5. Dr. Dwi Istiyani M.Ag selaku Dosen Pembimbing dan Dosen Wali saya yang telah berkenan meluangkan waktu, tenaga dan juga pikiran untuk memberikan pengarahan dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan hasil penelitian sampai skripsi ini selesai, terimakasih juga atas segala nasehat yang telah beliau berikan.
6. Para Dosen Jurusan Pendidikan Islam anak Usia Dini dan staff pengajar di FITK UIN Walisongo Semarang yang telah membekali banyak ilmu dan pengalaman yang sangat bermanfaat bagi penulis.
7. Dwi Riyanti, S.Pd selaku Kepala TK Pertiwi 04 Ngaliyan Semarang dan Ibu Nurnaningsih, S.Pd selaku Guru Pamong Kelas B TK Pertiwi 04 Ngaliyan Semarang yang telah membantu dalam proses penelitian yang saya lakukan di TK Pertiwi 04 Ngaliyan Semarang.
8. Orang tuaku Ibu Kusnaningsih dan Bapak Slamet Suropto yang telah memberikan do"aa serta support penuh terhadap penulis.

9. Kedua Adikku Asriani Dwi Nur<sup>u</sup>Arofanti dan Teghar Tri Nurfirmansyah yang telah memberikan semangat kepada penulis.
10. Partnerku Arif Nor Rochman Chakim yang telah sabar dan setia menjadi pendengar dan selalu menemani penulis sampai saat ini.
11. Sahabat-sahabatku yang selalu memberikan semangat dan motivasinya
12. Rekan-rekan kerja Rocket Chicken Ngaliyan dan Mc<sup>u</sup>Donalds Ngaliyan yang selalu memberikan toleransi kepada penulis selama perkuliahan maupun
13. Teman-teman seperjuangan PIAUD B angkatan 2018 yang saling mendukung satu sama lain.

Atas jasa-jasa mereka penulis mengucapkan banyak terimakasih. Pada akhirnya penulis sangat menyadari sepenuh hati bahwa penulisan skripsi ini belum mencapai kesempurnaan, namun penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk semua yang membaca, khususnya bagi perkembangan Pendidikan Islam Anak Usia Dini di seluruh Indonesia.

## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN KASLIAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>NOTA DINAS .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>TRANSLITERASI.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>11</b>
A. Deskripsi Teori .....	11
1. Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini .....	11
2. Peran Orang Tua dalam Penggunaan Gadget Pada Usia 5-6 Tahun.....	27
B. Kajian Pustaka Relevan.....	41
C. Kerangka Berpikir.....	51
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>55</b>
A. Jenis Penelitian .....	55
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	56
1. Tempat Penelitian.....	56

2. Waktu Penelitian.....	57
C. Sumber Data .....	57
D. Fokus Penelitian .....	58
E. Pengumpulan Data .....	58
1. Observasi .....	59
2. Wawancara.....	59
3. Dokumentasi .....	60
F. Keabsahan Data.....	60
G. Teknik Analisis Data .....	61
<b>BAB IV DESKRIPSI DATA DAN ANALISA DATA.....</b>	<b>63</b>
A. Data Umum Hasil Penelitian .....	63
a) Sejarah berdirinya TK Pertiwi 04 Ngaliyan .....	63
b) Kurikulum dan Program Sekolah .....	64
1. Sarana dan Pra-Sarana .....	67
B. Data Khusus Hasil Penelitian.....	72
1. Penggunaan Gadget pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi 04 Ngaliyan Semarang.....	72
2. Peran Orang Tua dalam Pengawasan Penggunaan Gadget pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi 04 Ngaliyan Semarang.....	84
C. Analisis Data.....	93
D. Keterbatasan Penelitian.....	102
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>103</b>
A. Kesimpulan .....	103

B. Saran .....	103
C. Kata Penutup .....	104
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>105</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>110</b>

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan pertama bermula dari keluarga. Keluarga merupakan unit sosial terkecil yang mempunyai peran penting dan menjadi dasar perkembangan psikologi anak dalam konteks sosial yang lebih luas. Keluarga merupakan sekolah pertama anak sebelum berinteraksi dengan lingkungan sosial di luar rumahnya.<sup>1</sup> Keluarga merupakan titik awal yang penting bagi perkembangan anak. Orang tua menjadi faktor penentu keberhasilan hubungan sosial anak.<sup>2</sup> Orang tua dan anak harus saling memupuk keterbukaan sehingga hubungan mereka berkembang dengan baik, melalui keterbukaan tersebut, orang tua dan anak saling memahami kebutuhan dan perasaan masing-masing sekaligus kebutuhan dan perasaan orang lain.

---

<sup>1</sup> Alia, Tesa dan Irwansyah, "Pendampingan Orang Tua Pada Anak Usia Dini Dalam Penggunaan Teknologi Digital", *A journal of language, literature, Culture, and Education POLYGLOT*, (Vol. 14 No. 1 2018)

<sup>2</sup> Vitrianingsih, dkk., "Hubungan Peran Orang Tua Dan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Pra Sekolah Di Tk Gugus Ix Kecamatan Depok Sleman Yogyakarta", [https://www.researchgate.net/publication/337083597\\_hubungan\\_peran\\_orang\\_tua\\_dan\\_durasi\\_penggunaan\\_gadget\\_dengan\\_perkembangan\\_anak\\_pra\\_sekolah\\_di\\_tk\\_gugus\\_ix\\_kecamatan\\_depok\\_sleman\\_yogyakarta](https://www.researchgate.net/publication/337083597_hubungan_peran_orang_tua_dan_durasi_penggunaan_gadget_dengan_perkembangan_anak_pra_sekolah_di_tk_gugus_ix_kecamatan_depok_sleman_yogyakarta), diakses 3 Maret 2022

Orang tua merupakan pendidik utama dan pertama bagi anak-anak mereka, karena dari merekalah anak mula-mula menerima pendidikan. Dengan demikian bentuk pertama dari pendidikan terdapat dalam keluarga.<sup>3</sup>.

Rasulullah bersabda :

كُلُّ مَوْلُودٍ يُوَلَّدُ عَلَى الْفِطْرَةِ، فَأَبَوَاهُ يُهَيِّدَانِهِ أَوْ يُمَجِّسَانِهِ أَوْ يُنَصِّرَانِهِ

Artinya : Setiap anak yang dilahirkan dalam keadaan fitrah. Maka kedua orangtuanya-lah yang menjadikannya Yahudi, atau Majusi atau Nasrani.

Pada umumnya pendidikan dalam rumah tangga itu bukan berpangkal tolak dari kesadaran dan pengertian yang lahir dari pengetahuan mendidik, Secara kodrati suasana dan strukturnya memberikan kemungkinan alami membangun situasi pendidikan. Situasi pendidikan itu terwujud berkat adanya pergaulan dan hubungan pengaruh mempengaruhi secara timbal balik antara orang tua dan anak. Orang tua yang di maksudkan dalam penelitian ini adalah orangtua kandung. Orang tua kandung adalah ayah dan/atau ibu seorang anak, baik melalui hubungan biologis maupun sosial. Ayah kandung ialah ayah

---

<sup>3</sup> Raudhoh, "Peran Keluarga Dalam Pendidikan Anak Usia Dini", *Jurnal Studi Gender dan Anak*, (Vol. II, No. 1, 2017), hlm. 83 – 107

yang sebenarnya dan Ibu kandung ialah ibu yang sebenarnya. Oleh sebab itu pengawasan penuh terhadap anak merupakan tanggung jawab dari orangtua termasuk dalam hal penggunaan *Gadget*.

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi telah banyak membawa pada perubahan, perubahan terjadi hampir pada seluruh tataran kehidupan manusia. Teknologi adalah benda-benda atau alat-alat yang diciptakan oleh manusia untuk membantu dan mempermudah pekerjaan manusia dalam melakukan beberapa hal. Teknologi telah membantu dan mempengaruhi semua kalangan baik itu orang dewasa, remaja, bahkan anak – anak.<sup>4</sup> Sekarang hampir semua anak sudah menggunakan teknologi berbagai macam versi, yaitu *gadget*, *ipad*, *tab*, laptop dan sebagainya. Hal ini juga sangat mempengaruhi perkembangan anak usia sekolah dasar karena teknologi disebut juga sebagai alat atau media pembelajaran yang sangat efektif. Jadi tidak heran sekarang kita sering kali melihat banyak anak-anak usia sekolah dasar yang menggunakan *Gadget* misalnya *smartphone*.

---

<sup>4</sup> Saputri, Adek Diah dan Diah Ayuning Pambudi, “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Intraksi Sosial Anak Usia Dini”, *Proceedings of The 3<sup>rd</sup> Annual Conference on Islamic Early Childhood Education*, (Vol. 3 2018), hlm. 265 – 277

*Gadget* merupakan alat komunikasi yang berkembang sangat pesat di Indonesia. Menurut pakar teknologi dari Institut Teknologi Bandung (ITB), Dimitra Mahaya, sekitar 5-10 % gadget mania terbiasa menyentuh gadgetnya sebanyak 100=200 kali dalam sehari. Jika waktu efektif manusia beraktifitas 16 jam atau 960 menit sehari, dengan demikian orang yang kecanduan gadget akan menyentuh perangkatnya itu 4,8 menit sekali. Di Indonesia kini bahkan menjadi salah satu negara dengan *Facebook*, *Twitter*, dan *whastapp* terbesar di dunia yang penggunaannya masing-masing mencapai 52 juta. Melalui *Gadget* manusia berinteraksi antara satu dengan yang lainnya, sehingga *Gadget* menjadi fenomena unik yang berkembang di dalam masyarakat khususnya masyarakat pedesaan.<sup>5</sup> Berbagai fitur-fitur dan aplikasi yang menarik, bervariasi, interaktif dan fleksibel pada *Gadget* memudahkan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya dengan sangat cepat dan mudah. Seiring perkembangan zaman, *Gadget* tidak lagi dijadikan sebagai gaya hidup semata tetapi melalui *Gadget* manusia bisa menambah wawasan dan pengetahuan mereka dengan sangat luas dan tidak terbatas.

---

<sup>5</sup> Chusna, Puji Asmaul, “Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak”, *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*. (Vol. 17 No. 2 November 2017), hlm. 315-330.

Di era globalisasi ini kemajuan media informasi dan teknologi sudah di rasakan hampir seluruh lapisan masyarakat. Dengan terbukanya informasi membuat semua orang semakin mudah mengakses segala macam informasi. Bahkan anak-anak usia sekolah dasar sulit menentukan hal yang baik baginya dan hal yang buruk sehingga dengan mudah dapat terpengaruh dengan yang bersifat negatif. Seperti *Gadget* yang dapat memberikan dampak begitu besar. Sekarang ini setiap orang di seluruh dunia pasti sudah memiliki *Gadget*, tidak jarang kalau sekarang ini banyak orang yang memiliki lebih dari satu *Gadget*.<sup>6</sup> Pengguna *Gadget* tidak hanya berasal dari kalangan pekerja. Hampir semua kalangan termasuk anak dan balita sudah memanfaatkan gadget dalam aktifitas yang mereka lakukan setiap hari. Hampir setiap orang yang memanfaatkan *Gadget* menghabiskan banyak waktu mereka dalam sehari untuk menggunakan *Gadget*. *Gadget* juga memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi kalangan orang tertentu. Akan tetapi banyak dampak negatif yang muncul dalam pemanfaatan gadget bagi kalangan remaja, anak, bahkan balita. Meskipun sebagian besar dari masyarakat memanfaatkan *gadget* untuk komunikasi, urusan

---

<sup>6</sup> Chusna, Puji Asmaul, “Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak”, *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*. (Vol. 17 No. 2 November 2017), hlm. 315-330.

pekerjaan atau bisnis, mencari informasi, ataupun hanya sekedar untuk mencari hiburan.

Berdasarkan observasi awal bahwa peran orang tua dalam mengontrol anak pada penggunaan *gadget* di lingkungan TK Pertiwi 04, Ngaliyan, ternyata upaya orang tua dalam mengontrol anak pada penggunaan *Gadget* masih kurang karena orang tua tidak mengetahui dampak yang akan ditimbulkan oleh *Gadget*. Orang tua terlalu sibuk dengan pekerjaan sehingga kurang peka terhadap anak. Anak dengan lihai dapat mengoperasikan *Gadget* dan fokus pada *game* atau aplikasi lainnya. Orang tua banyak mempercayakan *Gadget* pada anak 5-6 tahun karena mereka beranggapan *Gadget* mampu menjadi pembantu anak dalam proses pembelajaran sehingga mendapatkan pengetahuan yang efektif. Tetapi tanpa sepengetahuan orangtua, kebanyakan anak sering berkumpul bersama teman – teman lainnya untuk bermain *game* secara terus menerus. Sehingga peran orang tua sekarang sudah tergantikan oleh *gadget*.

Melakukan penelitian tentang bagaimana pentingnya peran orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak. subyek dalam penelitian ini adalah orang tua dan anak usia dini. Dalam penelitian tersebut menyebutkan bahwa tidak sedikit anak usia dini yang telah menggunakan *gadget* dalam kehidupan sehari –

hari. Satu hal yang sering dilupakan adalah efek negatif yang dapat mempengaruhi terutama bagi anak – anak. Alasan mengapa kebanyakan orang terutama anak – anak mengabaikan fakta ini karena kurangnya pengawasan dari orang tua. Orang tua harus tegas dan tidak boleh memanjakan anaknya yang masih usia dini untuk menggunakan *Gadget* secara terus menerus karena lebih banyak dampak negatif yang timbul apabila seorang anak dibawah umur telah diberikan gadget.

Fokus penelitian untuk mengetahui pendampingan orang tua pada anak pengguna gadget atau gawai yang mana menunjukkan hasil bahwa kegiatan pendampingan dan bimbingan orang tua terhadap anak saat menggunakan gawai harus selalu diterapkan agar anak sudah terlanjur pengguna berat gawai berangsur– angsur dapat mengurangi aktivitasnya dalam penggunaan *Gawai*.<sup>7</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat memberikan pandangan bahwa masuknya teknologi canggih pada *Gadget* di kalangan anak-anak mengakibatkan adanya peran orang tua yang harus dijalankan agar penggunaan *Gadget* tersebut dapat dengan mudah diantisipasi melalui pengawasan-pengawasan yang dilakukan.

---

<sup>7</sup> Karwati, Eui dan Donni Juni Priansa, *Manajemen Kelas*. (Bandung : Alfabeta, 2014), hlm. 129-131.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, secara garis besar rumusan masalah yang akan di teliti yaitu :

1. Bagaimana penggunaan *Gadget* pada anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Ngaliyan 04?
2. Bagaimana peran orangtua dalam penggunaan *Gadget* pada anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Ngaliyan 04?

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### 1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini, maka penelitian ini bertujuan untuk:

- (1) Mengetahui penggunaan *Gadget* pada anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Ngaliyan 04
- (2) Mengetahui peranan orang tua dalam penggunaan *Gadget* pada anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Ngaliyan 04.

### 2. Manfaat Penelitian

#### (1) Manfaat Teoretis

Secara teoritis penelitian kualitatif ini diharapkan bisa memberikan pemahaman, pengetahuan baru serta pengembangan ilmu pengetahuan mengenai peranan orang tua dalam mengontrol penggunaan *gadget* pada anak usia 5-6

tahun di Tk Pertiwi 04 Ngaliyan. Penelitian ini juga bisa dijadikan sebagai bahan kajian bagi teman – teman *se-profesi*, serta dapat menjadi bahan pertimbangan dan masukan bagi peneliti sejenis dengan memperhatikan subjek, objek dan tempat yang berbeda.

## (2) Manfaat Praktis

### a. Bagi Anak

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan efek positif bagi anak dalam penggunaan *gadget*. Anak lebih memanfaatkan *gadget* untuk pembelajaran yang dilakukan secara daring secara maksimal agar mendapat prestasi belajar yang baik.

### b. Bagi Orang tua

Sebagai bahan acuan dan sebagai wacana untuk mendidik dan mengarahkan anaknya agar lebih baik dalam penggunaan *gadget*, dan orang tua mengetahui peranan yang tepat dan benar sehingga anak terhindar dari dampak negatif penggunaan *gadget*.

### c. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sarana menambah informasi, wawasan, dan pengetahuan serta pengalaman yang diperoleh dari perkuliahan dengan kenyataan yang ada di lapangan. Peneliti juga dapat menganalisis hal – hal yang mempengaruhi peranan orang tua dalam mengontrol penggunaan *gadget* pada anak usia 5-6 tahun.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini

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

*Gadget* adalah salah satu bentuk nyata dari perkembangannya ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) pada zaman sekarang dan mendatang. *Gadget* merupakan alat elektronik yang digunakan sebagai media informasi, media belajar dan sebagai hiburan.<sup>8</sup> Definisi *gadget* sebagai objek baru baik berupa sebuah barang ataupun alat baru yang sering dijadikan ungkapan dalam menunjukkan sebuah alat/barang yang baru di ciptakan dan diluncurkan.<sup>9</sup> *Gadget* yaitu alat yang dapat tersambung dengan internet. Dengan begitu siswa sekolah dasar sudah mengenal fungsi internet sehingga banyak siswa sekolah dasar yang menyalahgunakan penggunaan internet.

---

<sup>8</sup> Chusna, Puji Asmaul, “Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak”, *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*. (Vol. 17 No. 2 November 2017), hlm. 315-330.

<sup>9</sup> Rosady Ruslan, *Metode Penelitian Public Relations dan Komunikasi*, (Jakarta :Raja Grafindo Persada, 2004), hlm. 24.

*Gadget* dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: komputer, *handphone*, game dan lainnya. salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya, dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.<sup>10</sup>

Berdasarkan pendapat para ahli maka penulis menyimpulkan bahwa pengertian *Gadget* adalah suatu alat elektronik dari perkembangannya ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) yang dapat memudahkan seseorang untuk memperoleh berbagai informasi.

#### b. Penggunaan *Gadget*

*Gadget* merupakan suatu media (alat) yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia, kini kegiatan komunikasi semakin berkembang lebih maju dengan munculnya *Gadget*. Contoh *Gadget* yaitu *Handphone*. Klemens menyebutkan bahwa *Handphone* adalah salah satu

---

<sup>10</sup> Chusna, Puji Asmaul, “Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak”, *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*. (Vol. 17 No. 2 November 2017), hlm. 315-330.

*Gadget* berkemampuan tinggi yang ditemukan dan diterima secara luas oleh berbagai negara di belahan dunia. Selain berfungsi untuk melakukan dan menerima panggilan, handphone berfungsi untuk mengiri dan menerima pesan singkat. *Gadget* menjadi sesuatu yang sangat disukai oleh berbagai kalangan usia karena kecanggihannya.<sup>11</sup>

Meningkatnya penggunaan *Gadget* atau alat-alat yang dapat dengan mudah terkoneksi dengan internet ini, mengambil peningkatan dari waktu ke waktu. Saat ini kurang lebih 45 juta menggunakan internet, dimana sembilan juta diantaranya menggunakan ponsel untuk mengakses internet. Di Indonesia *Gadget* merupakan barang yang hampir dimiliki oleh setiap orang baik tua dan muda bahkan anak-anak usia pendidikan dasar sudah banyak yang menggunakannya. Peminat *Gadget* di Indonesia bertumbuh sangat pesat ditandai dengan berita yang dikemukakan media bahwa Indonesia termasuk dalam 10 negara pengguna *Gadget* di dunia.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> Rahayu, Nur Sri, dkk., “Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini”, *Jurnal PAUD Agapedia*, (Vol.5 No. 2 Desember, 2021). hlm. 202-210

<sup>12</sup> Marpaung , Junierissa, “Pengaruh Penggunaan Gadget dalam Kehidupan”, *Jurnal Kopasta*, (Vol. 5, No.2, 2018), hlm. 55-64.

Penggunaan teknologi *Gadget* pada saat ini tidak mengenal umur mulai dari orang dewasa hingga anak-anak usia pendidikan dasar pun sudah menggunakannya.<sup>13</sup> Di era yang modern penggunaan *Gadget* menjadi hal yang biasa apalagi ditambah dengan adanya pandemi Covid-19 yang menjadikan kehidupan manusia lebih terikat lagi dengan *Gadget*.<sup>14</sup> Pelan tapi pasti, dunia manual bergeser kejagad *digital*.<sup>15</sup>

### c. Anak Usia 5-6 Tahun

Anak menurut bahasa adalah keturunan kedua sebagai hasil antara hubungan pria dan wanita. Dalam konsideran Undang-Undang No. 23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak, dikatakan bahwa anak adalah amanah dan karunia Tuhan Yang Maha Esa, yang dalam dirinya melekat harkat dan martabat sebagai manusia seutuhnya.<sup>16</sup>

---

<sup>13</sup> Marpaung, Junierissa, "Pengaruh Penggunaan Gadget dalam Kehidupan", *Jurnal Kopasta*, (Vol. 5, No.2, 2018), hlm. 55-64.

<sup>14</sup> Rahayu, Nur Sri, dkk., "Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini", *Jurnal PAUD Agapedia*, (Vol.5 No. 2 Desember, 2021), hlm. 202-210.

<sup>15</sup> J. Sumardianta dan Wahyu Kris Aw, *Mendidik Generasi Z&A*, (Jakarta: PT Grasindo, 2018), hlm. 6.

<sup>16</sup> M. Nasir Djamil, *Anak Bukan Untuk Dihukum*, (Jakarta : Sinar Grafika, 2013), hlm. 8.

Lebih lanjut anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 tahun. Menurut Beichler dan Snowman anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Sedangkan hakikat anak usia dini adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Dari berbagai definisi, peneliti menyimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang sedang dalam terhadap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental.<sup>17</sup>

Anak usia dini adalah usia sejak lahir hingga 6 tahun. Sebagaimana yang telah dibahas dalam ilmu *psikologi*, tumbuh kembang dan pendidikan anak usia dini memiliki tahapan-tahapan usia. Beberapa pakar psikologi pendidikan memiliki pemahaman dan pengamatan yang berbeda tentang usia dini.<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup> Aisyahsiti, *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. (Tangerang Selatan : Universitas Terbuka, 2013), hlm. 1-3.

<sup>18</sup> Helmawati, *Mengenal dan Memahami PAUD*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2015), hlm. 43.

Menurut Piaget, tahap-tahap perkembangan yaitu Tahap Sensorimotor (*Sensorimotor Stage*), Tahap Praoperasional (*Preoperational Stage*), Tahap Operasional Konkret (*Concrete Operational Stage*), Tahap operasional formal (*formal operational stage*).

Menurut J. Black usia dini itu dimulai sejak masih dalam kandungan atau sebelum dilahirkan (*pranatal*) sampai dengan usia 6 tahun.<sup>19</sup> Pada usia tersebut, perkembangan terjadi sangat pesat.<sup>20</sup> Ketika masih dalam kandungan ini, otak anak akan mengalami perkembangan yang sangat pesat. Setelah anak lahir, selsel otak ini sebagian mengalami eliminasi, sementara yang lainnya membentuk jalinan yang sangat kompleks. Hal ini yang menyebabkan anak bisa berpikir logis dan rasional. Ketika anak dalam kandungan, organ-organ penting lainnya seperti organ keseimbangan dan organ sensoris seperti pendengaran, penglihatan, pengecap, pencium dan perabaan juga sudah mulai berkembang.<sup>21</sup>

Usia dini disebut *golden age* karena fisik dan motorik anak berkembang dan tumbuh dengan cepat, baik

---

<sup>19</sup> Wibowo Agus, *Pendidikan Karakter Usia Dini*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2012), hlm. 25.

<sup>20</sup> Khaironi Mulianah, "Perkembangan Anak Usia Dini", *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University*, (Vol. 3 No. 1, 2018), hlm.1-12.

<sup>21</sup> Wibowo Agus, *Pendidikan Karakter Usia Dini*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2012), hlm. 25

perkembangan emosional, intelektual, bahasa maupun moral (budi pekerti). Bahkan ada yang menyatakan bahwa pada usia 4 tahun 50% kecenderungan telah tercapai dan 80% kecerdasan tercapai pada usia 8 Tahun.<sup>22</sup>

Pendidikan Anak Usia Dini juga dapat diartikan sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar pada ke arah pertumbuhan dan perkembangan baik koordinasi motorik (halus & kasar). Kecerdasan emosi, kecerdasan jamak maupun kecerdasan spiritual.<sup>23</sup>

Usia dini adalah masa yang paling tepat untuk menstimulasi perkembangan individu. Dengan begitu agar dapat memberikan upaya pengembangan yang baik, maka perlu mengetahui tentang perkembangan-perkembangan yang terjadi pada anak usia dini.<sup>24</sup>

#### d. Penggunaan *Gadget* Anak Usia 5-6 Tahun

---

<sup>22</sup> Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Kajian Neurosains*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 30.

<sup>23</sup> Suyadi, *Konsep Dasar PAUD* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 17.

<sup>24</sup> Khaironi Mulianah, "Perkembangan Anak Usia Dini", *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University*, (Vol. 3 No. 1, 2018), hlm.1-12.

Semakin berkembangnya zaman tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berlangsung semakin pesat bahkan penggunaannya telah menjangkau ke berbagai lapisan kehidupan masyarakat dari segala bidang, usia dan tingkat pendidikan. Oleh sebab itu *Gadget* menjadi hal yang menarik bagi anak-anak karena *Gadget* menyediakan dimensi-dimensi gerak, warna, suara dan lagu sekaligus dalam perangkat untuk berbagai tujuan seperti bermain game, menonton video, mendengarkan music, mengobrol dan menjelajahi situs web.<sup>25</sup>

*Gadget* dapat memberikan banyak manfaat bagi setiap orang termasuk anak-anak, bahkan dengan adanya *Gadget* anak-anak banyak yang tertarik untuk menggunakan *Gadget*.<sup>26</sup> Intensitas pengguna *Gadget* dapat dilihat dari seberapa seringnya anak menggunakan *Gadget* dalam satu hari. Intensitas penggunaan *gadget* yang terlalu sering pasti akan mengarah pada kehidupan anak yang cenderung hanya

---

<sup>25</sup> Rahayu, Nur Sri, dkk., “Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini”, *Jurnal PAUD Agapedia*, (Vol.5 No. 2 Desember, 2021), hlm. 202-210.

<sup>26</sup> Sairo Sriwahyuni, “Teknis Pendampingan Anak Usia 5-6 Tahun Dalam Penggunaan Gadget”, [file:///C:/Users/ASUS/Downloads/ARTIKEL%20TEKNIS%20PENDAMPINGAN%20ANAK%20USIA%205%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/ASUS/Downloads/ARTIKEL%20TEKNIS%20PENDAMPINGAN%20ANAK%20USIA%205%20(1).pdf), diakses 14 Juni 2022.

mempedulikan *Gadget*-nya saja ketimbang dengan bermain diluar rumah.<sup>27</sup>

Ketika *Gadget* masih dimanfaatkan sebagai alat untuk mencari informasi penting, alat bantu mengerjakan tugas sekolah, menonton film bersama keluarga, atau bermain *game* edukasi dengan batas waktu tertentu, tentunya *Gadget* masih dikatakan bermanfaat untuk anak-anak. Namun apabila *Gadget* dirasakan sudah berubah fungsi menjadi senjata yang mematikan, yang menimbulkan keresahan dan kekhawatiran terhadap kesehatan fisik maupun mental, sebaiknya pertimbangkan lagi kalau ingin membiarkan anak bermain *Gadget*.<sup>28</sup>

Keberadaan media elektronik dalam proses pembelajaran di PAUD memiliki peranan yang penting, adanya teknologi di dunia pendidikan menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan.<sup>29</sup>

---

<sup>27</sup> Hurlock, *Psikologi Perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*, (Jakarta: Erlangga, 1993), hlm. 54.

<sup>28</sup> Mona Ratuliu, *Digital Parentthink*, (Jakarta: PT Mizan Publika, 2017), hlm. 50-56

<sup>29</sup> Widiastiti Ni Luh Gede Mita dan Gusti Ngurah Sastra Agustika, "Intensitas Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini Ditinjau Dari Pola Asuh Orang Tua", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* (Vol. 8 (2), 2020), hlm. 112-120

Akan tetapi penggunaan *Gadget* pada anak usia dini memiliki dampak positif dan negatif. Berikut dampak positif penggunaan *Gadget* :

- a. Berkembangnya imajinasi seperti melihat gambar kemudian menggambarinya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan.
- b. Melatih kecerdasan seperti anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar.
- c. Meningkatkan rasa percaya diri.
- d. Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah. Dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa.<sup>30</sup>
- e. *Gadget* yang terhubung dengan internet bisa menjadi sebagai media pembelajaran, sumber

---

<sup>30</sup> Saputri, Adek Diah dan Diah Ayuning Pambudi, “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Intraksi Sosial Anak Usia Dini”, *Proceedings of The 3<sup>rd</sup> Annual Conference on Islamic Early Childhood Education*, (Vol. 3 2018), hlm. 265 – 277

edukasi, jaringan sosial antar teman, juga sebagai media hiburan.<sup>31</sup>

- f. Menambah pengetahuan, dengan menggunakan *gadget* yang berteknologi canggih, anak-anak dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi mengenai tugasnya disekolah.
- g. Memperluas jaringan persahabatan karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke sosial media jadi kita dengan mudah berbagi bersama teman kita.
- h. Mempermudah komunikasi karena gadget suatu alat yang memiliki teknologi yang canggih sehingga semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia, serta melatih kreativitas anak.

Selain memiliki dampak positif, penggunaan *Gadget* pada anak memiliki dampak negatif yaitu :

- a. Penurunan konsentrasi saat belajar.
- b. Malas menulis dan membaca

---

<sup>31</sup> Roza Emilia, dkk., “Pelatihan Memantau Penggunaan Gadget pada Anak”. *Jurnal SOLMA*. (Vol.7 No.2, 2018), hlm. 208 – 214

- c. Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi karena terlalu focus sehingga tidak memperdulikan keadaan disekelilingnya.
- d. Kecanduan
- e. Dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada gadget dan juga dapat merusak kesehatan mata anak)
- f. Perkembangan kognitif anak terhambat.
- g. Menghambat kemampuan berbahasa karena anak yang terbiasa menggunakan gadget akan cenderung diam.
- h. Dapat mempengaruhi perilaku anak yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman.<sup>32</sup>

Untuk mengurangi dampak negatif yang ditimbulkan dalam penggunaan *Gadget* pada anak usia dini, para orangtua harus memahami beberapa aturan penggunaan Gadget pada anak sesuai anjuran yang dikeluarkan oleh American Association of Pediatrics (AAP) sebagai berikut :

1. Usia di bawah 18 bulan

---

<sup>32</sup> Marpaung , Junierissa, “Pengaruh Penggunaan Gadget dalam Kehidupan”, *Jurnal Kopasta*, (Vol. 5, No.2, 2018), hlm 55-64

Anak hanya dikenalkan fitur *chatting* dan *video call* agar anak hanya mengetahui kegunaan *Gadget* untuk berkomunikasi.

2. Usia 18-24 bulan

Anak diperkenalkan dengan program / aplikasi *edukatif* yang berkualitas baik. Pada usia ini anak perlu pendampingan dan pengawasan supaya tidak terlalu fokus dengan *Gadget*-nya. Saat mendampingi penggunaan *Gadget* usahakan melakukan aktivitas interaktif agar kemampuan bicara dan perkembangan sosialnya tidak terganggu.

3. Usia 2-5 tahun

*Pertama*, batasi waktu anak bermain *Gadget*, yaitu maksimal 2 jam per hari dan tetapkan kapan dan dimana anak boleh atau tidaknya menggunakan *Gadget*. *Kedua*, jangan izinkan anak bermain *Gadget* saat makan, belajar, dan satu jam sebelum tidur harus matikan televisi. *Ketiga*, pilih program televisi yang *edukatif*, *informatif* dan tidak mengandung kekerasan serta dampingi selalu saat menonton televisi

maupun bermain *handphone*. *Keempat*, jangan berikan anak *Gadget* pada saat rewel karena akan menjadi kebiasaan yang dapat mempengaruhi perkembangan pengendalian emosinya. *Kelima*, jangan meletakkan televisi di kamar anak agar tidak mempengaruhi kualitas tidur anak. *Keenam*, pastikan anak tetap melakukan aktivitas fisik yang interaktif.

4. Usia 6 tahun dan lebih

Batasi waktu dan jenis tayangan yang ditampilkan pada *Gadget*. Ini dilakukan untuk memastikan bahwa penggunaan perangkat tidak mempengaruhi perilakunya, aktivitas fisik, dan kualitas tidurnya. Orangtua dapat menyiapkan waktu khusus untuk berbicara dengan anak agar komunikasi tetap terjalin. Misalnya, saat makan siang atau makan malam, di dalam mobil, atau di kamar tidur. Selain itu, pastikan orangtua memberi tahu anak tentang batasan penggunaan

perangkat, moral dan cara menghargai orang baik di dunia nyata maupun di dunia maya.<sup>33</sup>

Menurut salah satu pakar psikologi, ada delapan aspek perkembangan anak yang akan terpengaruh oleh penggunaan *Gadget* yaitu :

1. Perkembangan Motorik

Anak yang kecenderungan memainkan *gadget* secara berlebihan membuat mereka jadi kehilangan waktu untuk melakukan permainan yang melibatkan fisik.

2. Perkembangan Fisik

Menyibukkan diri dengan gadget kadang membuat anak malas melakukan aktifitas fisik. Padahal, beraktivitas fisik melepaskan hormon endorfin yang dapat mendatangkan perasaan senang dan nyaman sehingga dapat membuat seseorang berenergi.

---

<sup>33</sup> Halodoc, “Aturan Aman Penggunaan Gadget pada Anak”,

<https://www.halodoc.com/artikel/aturan-aman-penggunaan-gadget-pada-anak>, diakses 15 Mei 2024.

### 3. Perkembangan Moral

Saat menggunakan *Gadget* anak akan mudah terpapar konten yang tidak sesuai dengan usia mereka. Misalnya, games yang mellihatkan adegan kekerasan, tindakan kriminal, menyakiti orang lain, baik disengaja ataupun tidak, bahkan perbuatan asusila. Hal-hal negatif tersebut akan terpatri dalam otaknya yang dapat terbawa hingga mereka dewasa dan memungkinkan mereka untuk mempraktikan apa yang mereka lihat saat ini.

### 4. Perkembangan Sosial

Anak yang terlalu sibuk dengan gadget akan memiliki kecenderungan malas untuk bersosialisasi. Anak akan terlalu asyik dengan *gadget*-nya.

### 5. Perkembangan Identifikasi Gender

Banyak tayangan ataupun konten yang secara sadar maupun tidak telah menyajikan pergeseran nilai peran gender wanita dan pria yang sesungguhnya.

### 6. Perkembangan Bahasa

Penggunaan *Gadget* terlalu dini pada dapat menyebabkan keterlambatan berbicara atau

*speech delay*. Hal ini disebabkan karena anak lebih sering mendengar suara dan menonton *gadget*. Akibatnya anak lebih banyak mendengar kosakata pasif yang tidak membutuhkan komentar darinya.

#### 7. Perkembangan Neurologi

Semakin banyak stimulasi yang terekspos saat menggunakan *gadget*, semakin banyak informasi yang diserap oleh anak sehingga semakin berkembanglah sambungan saraf-saraf ini dengan kukuh.

#### 8. Perkembangan Negatif

Semakin canggihnya teknologi akan memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap perkembangan pola pikir dan logika anak.

## **2. Peran Orang Tua dalam Penggunaan *Gadget* Pada Usia 5-6 Tahun**

### a. Peran Orang Tua

Peran adalah suatu tindakan yang membatasi seseorang atau suatu organisasi untuk melakukan suatu tugas sesuai dengan tujuan dan ketentuan yang telah disepakati agar dapat dilakukan dengan sebaik –

baiknya.<sup>34</sup> Peran berarti sesuatu yang dimainkan atau dijalankan.<sup>35</sup>

Soerjono Soekanto berpendapat bahwa "Peranan merupakan aspek dinamis kedudukan (status)." Seseorang menjalankan suatu peranan jika ia melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan kedudukannya.<sup>36</sup>

Orang tua adalah ayah dan atau ibu seorang anak, baik melalui hubungan biologis maupun sosial. Orang tua adalah orang pertama yang dikenal oleh anak serta orang yang mengasuh dan membimbing anaknya dengan sebaik-baiknya untuk harapan kelak bisa menjadi anak yang membanggakan kedua orang tuanya. Orang tua merupakan komponen yang terdiri dari ibu dan ayah serta hasil terhadap perkawinan sah yang kemudian dapat membentuk sebuah keluarga,<sup>37</sup> orang tua tentunya mempunyai tanggung jawab yang besar terhadap anak

---

<sup>34</sup> Syaron Brigitte Lantaeda, dkk, "Peran Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Dalam Penyusunan RPJMD Kota Tomohon", *Jurnal Administrasi Publik*, (Vol. 04 No. 048, tahun 2017), hlm. 1-9.

<sup>35</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat*, (Jakarta:PT. Gramedia Pustaka Utama, 2014).

<sup>36</sup> Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, ( Jakarta:PT Raja Grafindo Persada, 2012), hlm. 213.

<sup>37</sup> Suryati Nanik, "Optimalisasi Peran Orang tua dalam Meminimalisir Penggunaan Gawai bagi Anak", *Taujihat: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, (Vol.1 No.1, 2020), hlm. 47 – 65

seperti membimbing, membina, mengasuh dan mendidik anak-anaknya untuk tercapainya kepada tahapan yang diharapkan sehingga anak tersebut dapat siap untuk terjun dalam kehidupan bermasyarakat.

Orang tua adalah orang tua kandung atau wali yang mempunyai tanggung jawab dalam pendidikan anak.<sup>38</sup> Orang tua berperan penting pada tumbuh kembangnya anak. Orang tua sebagai panutan bagi anaknya, ia berperan untuk mengenalkan hal yang baik maupun buruk kepada anaknya dan menjawab pertanyaan – pertanyaan dari anaknya dengan jelas mengenai apa yang belum pernah diketahui anaknya.

Peran orang tua adalah perilaku yang berkenaan dengan orang tua dalam memegang posisi tertentu dalam lembaga keluarga yang didalamnya berfungsi sebagai pengasuh, pembimbing dan pendidik bagi anak. Peran orang tua yaitu sebagai penanggung jawab, pengasuh, pendamping, pengawas perkembangan anak, menjamin kehidupan emosional anak, menanamkan dasar pendidikan moral, memberikan dasar pendidikan sosial

---

<sup>38</sup> Wahidin, “Peran Orang Tua dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar pada Anak Sekolah Dasar”. *Jurnal Pancar*, (Vol. 3 No. 1, 2019), hlm. 232-245

peletakkan dasar – dasar keagamaan, serta orang tua sebagai pendidik dirumah.<sup>39</sup>

Orang tua mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan anak karena anak memandang orang tua sebagai sosok model yang paling sempurna untuk ditiru. Anak akan meniru apapun yang dilakukan oleh orang tuanya.<sup>40</sup> Saat anak-anak masih kecil, orang tua wajib menelaah secara bijaksana lingkungan media apa yang akan diterapkan dikeluarga.<sup>41</sup>

Beberapa peran orang tua dalam pengasuhan anak yaitu :

- a) Terjalannya hubungan yang harmonis dalam keluarga melalui penerapan pola asuh islami sejak dini.

---

<sup>39</sup> Novita, Dina, dkk., “Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Perkembangan Anak Usia Dini di Desa Air Pinang Kecamatan Simeulue Timur”, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kewarganegaraan Unsyiah*, (Vol. 1 No.1, 2016), hlm. 22 – 30.

<sup>40</sup> Jarot Wijanarko dan Ester Setiawati, *Ayah Ibu Baik Parenting Era Digital*, (Jakarta:Keluarga Indonesia Bahagia Bumi Bintaro Permai, 2016), hlm. 49.

<sup>41</sup> Yalda, *Media Moms & Dads Menjadi Orang Tua Bijak Di Era Digital*, (Solo: PT Tiga Serangkai, 2016), hlm. 15.

- b) Kesabaran dan ketulusan hati orang tua yang dapat mengantarkan kesuksesan anak serta meningkatkan pengendalian diri.
- c) Orang tua wajib mengusahakan kebahagiaan bagi anak dan menerima keadaan anak apa adanya, mensyukuri nikmat yang diberikan oleh Allah SWT, serta mengembang potensi yang dimiliki oleh anak.
- d) Mendisiplinkan anak dengan kasih sayang serta bersikap adil.
- e) Komunikatif dengan anak dengan membicarakan hal yang ingin diketahui anak dan menjawab pertanyaan anak secara baik
- f) Memahami anak dengan segala aktivitasnya termasuk pergaulannya.<sup>42</sup>

Berdasarkan pendapat para ahli peneliti menyimpulkan bahwa peran orang tua adalah suatu cara ataupun tindakan yang dilakukan oleh orang tua dengan penuh tanggung jawab kepada anak serta sebagai panutan yang sangat berpengaruh untuk anak.

---

<sup>42</sup> Rifa Hidayah, *Psikologi Pengasuhan Anak*, (Malang: UIN Malang Pres, 2009), hlm.21.

Orang tua mempunyai kewajiban untuk selalu berusaha mengarahkan anaknya agar terhindar dari segala macam bentuk kesulitan. Orang tua adalah orang yang paling bertanggung jawab atas pengembangan anak sejak lahir, sehingga mereka harus memperhatikan pola pendidikan agar anak dapat mencapai hasil optimal dan menjadi anak yang terdidik dengan baik sejak dini. Orang tua harus memperhatikan pola pendidikan ini agar anak dapat berkreasi, mandiri, dan memberikan kontribusi nyata di masa depan.<sup>43</sup>

Data Komnas Anak tahun 2006 menunjukkan bahwa 1.124 kekerasan terhadap anak terjadi, di antaranya 485 kekerasan seksual, 433 kekerasan fisik, dan 106 kekerasan psikis. Dari jumlah tersebut, 23,95% kejahatan anak terjadi di dalam keluarga, termasuk kekerasan fisik yang dilakukan orang tua pada anak, penelantaran anak, kekerasan seksual pada anak usia dini, dan bahkan orang tua yang tega membunuh anak mereka sendiri.

Karena itu, peran pemerintah, lingkungan masyarakat, dan keluarga sangat penting dalam

---

<sup>43</sup> Adrian dan Muhammad Irfan Syaifuddin, "Peran Orang Tua Sebagai Pendidik Anak dalam Keluarga", *EDUGAMA: Jurnal Kependidikan Dan Sosial Keagamaan*, (Vol.03 No.02, 2017), hlm. 147-167.

perkembangan anak. Keluarga memainkan peran yang sangat penting karena keluarga merupakan tempat pertama di mana anak-anak membangun dasar pendidikan mereka.<sup>44</sup>

Peran orangtua sebagai pendidik karena orangtua merupakan tempat pertama dimana anak – anak membangun dasar pendidikannya sejak lahir. Segala perilaku maupun ucapan pasti akan selalu ditiru oleh anak.

Dalam proses perkembangan anak, peran orangtua antara lain :

1. Pendamping

Setiap anak butuh perhatian orangtua. Akan tetapi ada orangtua yang menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bekerja, sehingga mereka tidak memiliki cukup waktu untuk berkumpul dengan keluarga. Namun, meskipun para orangtua menghabiskan sebagian besar waktunya di luar rumah, kewajiban mereka untuk mendampingi dan menemani anak-anak mereka tetap ada. Dengan waktu yang

---

<sup>44</sup> Novindra, dkk, “Peran Orangtua dalam Pendidikan Anak Usia Dini ditinjau dari Latar Belakang Pendidikan”, [file:///C:/Users/ASUS/Downloads/3721-Article%20Text-4449-6665-10-20180112%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/ASUS/Downloads/3721-Article%20Text-4449-6665-10-20180112%20(1).pdf), diakses pada 15 Mei 2024.

singkat, orang tua dapat memberikan perhatian yang signifikan kepada anak mereka dengan menemani mereka, seperti mendengarkan cerita mereka, bercanda atau bersenda gurau, bermain bersama, dan sebagainya. Anak-anak tidak akan senang jika mereka tidak memiliki segalanya untuk bermain. Anak merupakan makhluk sosial yang memiliki kebutuhan sosial, yaitu berinteraksi dengan orang lain, mendapatkan perhatian serta kehangatan dari orang-orang yang ada di sekitarnya.

## 2. Menjalin komunikasi

Dalam hubungan antara orang tua dan anak, komunikasi sangat penting karena berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan keinginan, harapan, dan respons masing-masing pihak. Orang tua dapat menyampaikan masukan, dukungan, dan harapan mereka kepada anak melalui komunikasi, dan anak juga dapat bercerita dan menyampaikan pendapatnya. Suasana keluarga yang hangat dan nyaman dapat diciptakan melalui komunikasi yang diwarnai dengan keterbukaan dan tujuan yang baik.

## 3. Pemberi kesempatan

Orang tua harus memberi anak kesempatan. Kesempatan pada anak dapat diartikan sebagai kepercayaan. Kesempatan ini tidak hanya diberikan

tanpa bimbingan dan pengawasan. Apabila anak diberi kesempatan untuk mencoba, berbicara, mengeksplorasi, dan membuat keputusan, mereka akan tumbuh menjadi individu yang percaya diri. Kepercayaan diri ini sangat penting, sehingga arahan, bimbingan, dan bantuan orang tua kepada anak akan "menyatu" dan memudahkan anak untuk memahami artinya.

#### 4. Pengawas

Anak-anak diberikan pengawasan penuh agar mereka tetap dapat mengarahkan dan mengontrol diri mereka sendiri. Tentunya pengawasan yang dimaksud bukan berarti dengan memata-matai dan main curiga. Tetapi pengawasan yang dibangun dengan dasar komunikasi dan keterbukaan. Orangtua perlu secara langsung dan tidak langsung untuk mengamati dengan siapa dan apa yang dilakukan oleh anak, sehingga dapat meminimalisir dampak pengaruh negatif pada anak.

#### 5. Pendorong atau pemberi motivasi

Menurut Bimo Walgito, motivasi adalah kondisi dalam diri individu atau *organisme* yang mendorong perilaku untuk mencapai tujuan tertentu. Sumber motivasi dapat berasal dari dalam individu (internal) atau dari luar individu (eksternal). Dukungan, motivasi, dan penghargaan akan membuat orang senang. Anak-anak

dimotivasi untuk terus meningkatkan dan mempertahankan apa yang sudah mereka capai. Jika anak belum berhasil, motivasi dapat membuat mereka pantang menyerah dan mau mencoba lagi.

## 6. Pengarah

Menurut M. Sohib, Orangtua memiliki posisi strategis dalam membantu agar anak memiliki dan mengembangkan dasar-dasar disiplin diri.<sup>45</sup>

Terdapat empat macam gaya pengawasan kepada anak diantaranya, (1) hangat dan tegas (*Autoritative Parenting*), (2) kurang Mau Menerima Kemauan Anak (*Authoritarian Parenting*), (3) sedikit waktu untuk anak (*Neglect Parenting*), dan (4) Memberikan Kebebasan Pada Anak (*Indulgent Parenting* ).<sup>46</sup>

---

<sup>45</sup> Muthmainnah, “Peran Orang Tua dalam Menumbuhkan Pribadi Anak yang Androgynius Melalui Kegiatan Bermain”, [file:///C:/Users/ASUS/Downloads/2920-7604-1-PB%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/ASUS/Downloads/2920-7604-1-PB%20(1).pdf), diakses pada 15 Mei 2024.

<sup>46</sup> Adi, Tri Nugroho, “Pola Pengawasan Orang Tua terhadap Aktivitas Anak di Dunia Maya: Studi Kasus pada Keluarga dengan Anak

Pengawasan orang tua dapat berjalan dengan lancar apabila orang tua memahami karakter anak, sehingga pengawasan akan diterima dengan baik oleh anak. Orangtua sebaiknya mengawasi anak dalam menggunakan *Gadget* sehingga tidak mengganggu proses belajar dan sosialisasi terhadap lingkungan.<sup>47</sup>

*b. Peran Orang Tua dalam Penggunaan Gadget pada Anak Usia 5-6 Tahun*

Peran orang tua dalam memberikan dan melakukan pengawasan serta pengendalian penggunaan *Gadget* pada anak sangatlah penting. Berikut ini adalah hal-hal yang dapat dilakukan orang tua untuk melindungi anak dari dampak negative penggunaan *Gadget*: (1) mendampingi anak, (2) membuat kesepakatan tentang waktu penggunaan *Gadget*, (3) membuat kesepakatan tentang *fitur – fitur* yang akan dibuka, (4) menunjukkan contoh yang baik dari orang tua, dan (5) orang tua dapat menyimpan *Gadget* di tempat yang sesuai. (6) mengajak

---

Remaja Usia 12 – 19 Tahun di Purwokerto”, *Acta Diurna*, (Vol. 13 No. 1, 2017), hlm. 1 – 20.

<sup>47</sup> Sunita Indian dan Eva Mayasari, “Pengawasan Orang Tua terhadap Dampak Penggunaan *Gadget* pada Anak”, *Jurnal Endurance*, (Vol. 3 No. 3, 2018), hlm. 510-514.

anak untuk belajar bersama. Sebagai orang tua, sebaiknya mereka membimbing dan memantau serta memberikan pemahaman yang baik kepada anak untuk lebih selektif dalam memilih permainan (game online) yang terdapat pada *Gadget*.<sup>48</sup>

Pola pengawasan orang tua dalam kaitannya dengan pemanfaatan internet menghasilkan model – model seperti, (1) *active mediation*, diwujudkan dengan percakapan yang dilakukan orang tua dengan anak dalam kaitannya dengan internet. Percakapan ini merupakan inisiatif orang tua guna mendorong anak-anaknya sehingga lebih kritis di dalam menggunakan internet., (2) *restrictive mediation*, dinyatakan dalam bentuk batasan dari orang tua yang secara tegas mengatur apa yang bisa diakses, berapa lama mengakses termasuk game online yang bisa dimainkan oleh anakanak mereka., dan (3) *coviewing*, merupakan upaya melakukan aksi atau tindakan secara bersama-sama antara orang tua dan anak dalam aktivitasnya dengan internet.

---

<sup>48</sup> Shella Tasya Hidayatuladkia, dkk, “Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun”, *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* ( Vol. 5, No. 3, tahun 2021 ), hlm. 363-372.

Peran yang harus dilakukan orang tua untuk mengurangi dampak negatif dari penggunaan *Gadget* yaitu :

1. Orang tua harus memperhatikan waktu yang tepat untuk mengenalkan smartphone pada anak. Waktu yang tepat bagi orang tua untuk mengenalkan smartphone pada anaknya adalah saat anak benar-benar membutuhkan smartphone di kehidupan mereka.
2. Orang Tua perlu mengarahkan si anak pada konten-konten positif dan menyenangkan. Salah satunya adalah dengan permainan atau game anak yang sehat dan mendidik seperti puzzle, penyusunan balok berwarna, informasi pengetahuan disertai gambar kartun anak yang lucu dan konten-konten positif lainnya. Sehingga si anak merasa bahwa teknologi yang sedang dia gunakan yakni berupa smartphone memberikan permainan yang menyenangkan sekaligus bermanfaat positif bagi perkembangan anak.
3. Orang tua harus memberikan batas waktu bagi anak dalam menggunakan smartphone miliknya agar tidak melebihi batas sehingga menimbulkan kecanduan.
4. Pendampingan orang tua bagi anak pada saat menggunakan smartphone dapat memberikan

kesempatan bagi orang tua untuk membantu anaknya dalam menggunakan smartphone-nya secara tepat.

5. Orang tua menanamkan nilai dan norma yang positif kepada anak dengan memberi dan meletakkan pondasi keimanan yang kokoh kepada anak mereka agar anak tidak menjadi angkuh dan melupakan Tuhan dalam aktifitas kehidupan modern yang serba canggih.

6. Orang tua harus selektif dalam menentukan skala prioritas kebutuhan teknologi bagi anak mereka. Hal ini dilakukan dalam upaya untuk mengurangi cara hidup manusia modern yang cenderung konsumtif terhadap produk teknologi agar memberikan manfaat yang besar bagi keluarga.

7. Orang tua harus update terhadap perkembangan teknologi sehingga mereka mengerti secara mendalam tentang teknologi.

8. Orang tua meluangkan waktu untuk berkumpul, bermain, dan berdiskusi dengan anggota keluarga agar terjalin interaksi yang baik sehingga harmonisasi hubungan dalam keluarga dapat terjaga.

9. Menumbuhkan kesadaran kepada anak tentang dampak negatif dari teknologi bagi kehidupan mereka.<sup>49</sup>

## **B. Kajian Pustaka Relevan**

Kajian pustaka merupakan uraian singkat hasil-hasil penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya tentang masalah yang sejenis. Sebelum penelitian ini dilakukan memang sudah ada penelitian-penelitian yang sejenis, akan tetapi dalam hal tertentu penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan. Dalam penelitian ini peneliti memfokuskan kajian yang diteliti mengenai peran orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi 04 Ngaliyan Semarang. Berikut ini merupakan penelitian-penelitian terdahulu yang dijadikan referensi didalam penelitian ini Antara lain :

1. Skripsi yang ditulis oleh Ademiye Soysal yang berjudul “Upaya Orang Tua dalam Mendampingi Menggunakan Smartphone Pada Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak (TK) Kharisma Bangsa Tangerang Selatan”. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana orang tua membantu anak mereka

---

<sup>49</sup> Ngafifi Muhamad, “Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya”, *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, (Vol. 2, No. 1, 2014), hlm.33-47

menggunakan *smartphone* dan bagaimana dampaknya. Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif dengan pendekatan studi kasus di TK Kharisma Bangsa. Informan yang digunakan dalam penelitian ini adalah orang tua, guru, dan peserta didik dari TK tersebut. Data diperoleh melalui wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Studi ini menemukan bahwa orang tua harus melakukan lima hal dasar untuk membantu anak mereka menggunakan *smartphone*. Pertama, orang tua menanamkan prinsip-prinsip iman atau agama untuk anak-anak. Kedua, orang tua menyampaikan konten positif kepada anak-anak mereka; ketiga, orang tua menetapkan batas waktu untuk penggunaan *smartphone* anak-anak mereka; dan keempat, orang tua memantau dan membantu anak-anak mereka menggunakan teknologi baru. Kelima, orang tua memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang kemajuan teknologi saat ini.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Ademiye Soysal dengan penelitian penulis yaitu pada upaya yang dilakukan oleh orangtua untuk mengatasi kecanduan *Gadget* dan menggunakan

metode penelitian yang sama yaitu metode kualitatif deskriptif.

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Ademiye Soysal dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah penelitian yang dilakukan oleh Ademiye Soysal hanya membicarakan tentang upaya orangtua dalam mendampingi menggunakan Smartphone pada Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak (TK) Kharisma Bangsa Tangerang Selatan sedangkan pada penelitian saya juga membicarakan tentang penggunaan *Gadget* pada anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi 04 Ngaliyan Semarang. Perbedaan selanjutnya yaitu Informan yang digunakan oleh Ademiye Soysal ada 3 yaitu orangtua, guru dan peserta didik. Sedangkan informan yang digunakan oleh penulis pada skripsi ini hanya orangtua dan guru.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Shella Tasya Hidayatuladkia, Mohammad Kanzunudin, dan Sekar Dwi Ardianti yang berjudul “Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peran orang tua dalam

mengontrol penggunaan *Gadget* pada anak, khususnya pada anak usia 11 tahun, karena penggunaan *Gadget* membawa dampak positif dan negatif. Studi ini menggunakan pendekatan kualitatif, menggunakan jenis penelitian deskriptif dan studi kasus. Subjeknya adalah orang tua dan anak usia 11 tahun. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan termasuk penyederhanaan, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Penyederhanaan, penyajian, dan penarikan kesimpulan adalah teknik analisis data yang digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran orang tua dalam mengontrol atau mengawasi penggunaan *Gadget* oleh anak usia 11 tahun termasuk membatasi waktu penggunaan *Gadget*, menjadi selektif dalam memilih aplikasi *Gadget* untuk anak, menemani anak saat mereka menggunakannya, mengajarkan tanggung jawab, dan berinteraksi dengan orang lain. Penggunaan *Gadget* memiliki efek positif, seperti menambah pengetahuan, memperluas jaringan persahabatan, dan mempermudah komunikasi.

Namun, efek negatifnya, seperti gangguan komunikasi yang Menurut penelitian ini, orang tua harus lebih mengawasi anak-anak mereka saat menggunakan perangkat elektronik dengan membuat aturan atau batasan waktu agar anak-anak dapat belajar di rumah dengan baik dan mencapai hasil yang baik.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Shella Tasya Hidayatuladkia, Mohammad Kanzunnudin, dan Sekar Dwi Ardianti dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu pada peran orangtua dalam mengontrol penggunaan *Gadget* pada Anak dan metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif.

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Shella Tasya Hidayatuladkia, Mohammad Kanzunnudin, dan Sekar Dwi Ardianti dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah subjek penelitiannya. Subjek penelitian yang digunakan oleh Shella Tasya Hidayatuladkia, Mohammad Kanzunnudin, dan Sekar Dwi Ardianti yaitu anak usia 11 tahun ke atas,

sedangkan subjek penelitian yang digunakan oleh penulis yaitu anak usia 5-6 tahun.

3. Skripsi yang ditulis oleh Isma Nasikhatin Nafiah yang berjudul “Peran Orang Tua dalam Pencegahan Kecanduan Gadget Anak Usia Dini (Studi Kasus Peserta Didik di RA Tahsinul Akhlaq Tedunan Demak Tahun 2021)”. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Penelitian ini bertujuan untuk menentukan peran orang tua dalam mencegah anak-anak usia dini kecanduan perangkat elektronik. Dengan menggunakan observasi dan wawancara, penelitian ini mengumpulkan data tentang bagaimana peran orang tua dalam mencegah perilaku kecanduan bermain *Gadget* pada anak usia dini di RA Tahsinul Akhlaq Tedunan Demak tahun 2021. Hasil penelitian menunjukkan bahwa beberapa hal yang dapat dilakukan oleh orang tua untuk mencegah anak-anak usia dini dari kecanduan perangkat elektronik adalah sebagai berikut: 1) peran orang tua berinteraksi dengan anak-anak, 2) mengawasi penggunaan perangkat oleh anak, 3)

bersikap tegas dan disiplin, dan 4) mendorong anak untuk bermain di luar.

Persamaan perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Isma Nasikhatin Nafiah dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu pada peran orangtua dalam pencegahan kecanduan *Gadget* Anak Usia Dini dan metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif.

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Isma Nasikhatin Nafiah dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu penelitian yang dilakukan oleh Isma Nasikhatin Nafiah membicarakan tentang peran orangtua dalam mencegah kecanduan *Gadget*, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh penulis membicarakan penggunaan *Gadget* pada anak usia 5-6 tahun dan peran orangtua dalam pengawasan penggunaan *Gadget*. Perbedaan penelitian selanjutnya terletak pada subjek penelitiannya. Subjek penelitian yang digunakan oleh Isma Nasikhatin Nafiah yaitu anak usia dini sedangkan subjek penelitian yang dilakukan oleh penulis lebih spesifik yaitu anak usia 5-6 tahun.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Tiya Listika Sari, Khamdun, dan Much Arsyad Fardani yang berjudul “Peran Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gadget Pada Anak SD di Desa Soco Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi peran orang tua dalam mengawasi penggunaan perangkat elektronik oleh anak-anak di SD di Desa Soco, Kecamatan Dewe, Kabupaten Kudus. Penelitian ini dilakukan melalui pendekatan kualitatif dan merupakan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian adalah orang tua dan anak-anak yang berusia 10 tahun di SD. Penelitian menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk mendapatkan data langsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran orang tua dalam mengontrol atau mengawasi penggunaan perangkat elektronik oleh anak-anak usia SD 10 tahun adalah dengan membatasi waktu yang dihabiskan untuk perangkat tersebut, menjadi selektif dalam memilih perangkat yang digunakan oleh anak-anak mereka, menemani mereka saat mereka menggunakannya,

mengajarkan mereka tanggung jawab mereka, dan berinteraksi dengan orang lain. Penelitian ini menemukan bahwa orang tua harus lebih mengawasi anak-anak mereka saat menggunakan perangkat elektronik dengan menetapkan aturan atau batasan waktu agar anak-anak dapat tetap belajar di rumah dengan baik dan mencapai hasil yang baik. Anak-anak harus diawasi oleh orang tua.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Dwi Tiya Listika Sari, Khamdun, dan Much Arsyad Fardani dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu pada peran orangtua dalam mengontrol penggunaan *Gadget* pada anak.

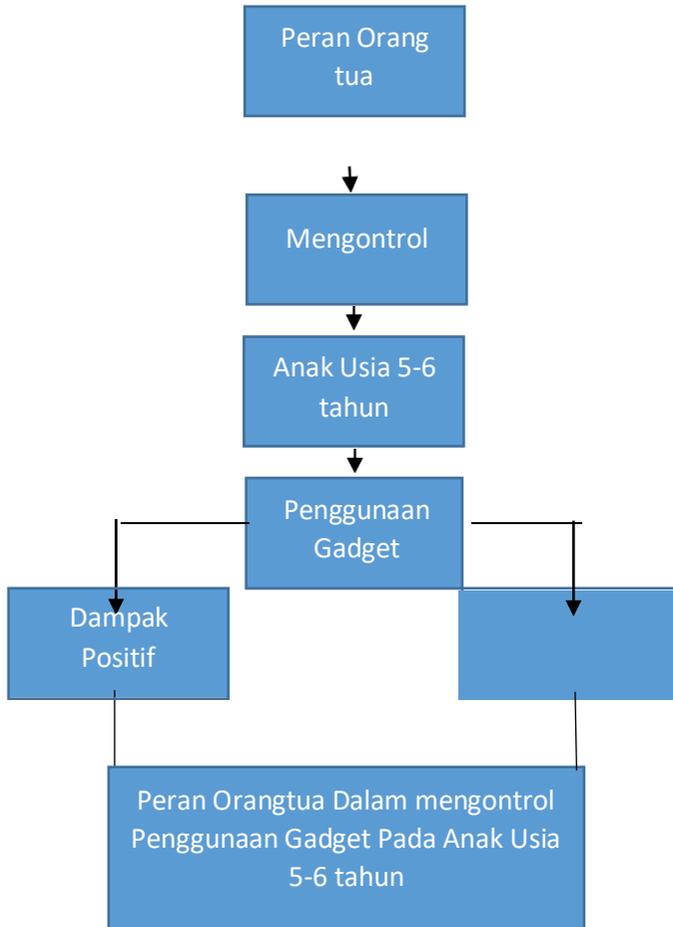
Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Dwi Tiya Listika Sari, Khamdun, dan Much Arsyad Fardani dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu pada subjek penelitiannya. Subjek yang digunakan oleh Dwi Tiya Listika Sari, Khamdun, dan Much Arsyad Fardani yaitu anak sd sedangkan subjek penelitian yang digunakan penulis yaitu anak usia 5-6 tahun. Perbedaan selanjutnya yaitu informan yang digunakan oleh Dwi Tiya Listika Sari, Khamdun, dan Much

Arsyad Fardani yaitu orangtua dan siswa yang berusia 10 tahun sedangkan informan yang digunakan penulis yaitu anak usi 5-6 tahun.

Adapun dari keempat penelitian di atas yang membedakan dengan penelitian yang akan diteliti yaitu penelitian di atas hanya membahas peran orangtua dalam pengawasan penggunaan *Gadget* untuk mencegah kecanduan *Gadget* sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti selain membahas peran orangtua dalam pengawasan penggunaan *Gadget* juga akan membahas tentang penggunaan *Gadget* pada anak usia 5-6 tahun.

Setelah melakukan penelitian dan meninjau ulang secara seksama terhadap keempat penelitian tersebut di atas maka dapat disimpulkan bahwa keempat penelitian tersebut berbeda dengan penelitian yang penulis lakukan. Dalam penelitian semacam ini, tentu bukan penelitian yang pertama kalinya, namun sudah ada peneliti lain yang telah meneliti. Akan tetapi, peneliti ini mempunyai spesifikasi pembahasan materi yang berbeda dengan peneliti lain

## B. Kerangka Berpikir



Penggunaan *Gadget* pada anak usia dini memiliki dampak positif dan negatif. Berikut dampak positif penggunaan *Gadget* :

- a. Berkembangnya imajinasi seperti melihat gambar kemudian menggambarinya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan.
- b. Melatih kecerdasan seperti anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar.
- c. Meningkatkan rasa percaya diri.
- d. Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah. Dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa.
- e. *Gadget* yang terhubung dengan internet bisa menjadi sebagai media pembelajaran, sumber edukasi, jaringan sosial antar teman, juga sebagai media hiburan.
- f. Menambah pengetahuan, dengan menggunakan *Gadget* yang berteknologi canggih, anak-anak

dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi mengenai tugasnya di sekolah.

- g. Memperluas jaringan persahabatan karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke sosial media jadi kita dengan mudah berbagi bersama teman kita.
- h. Mempermudah komunikasi karena *Gadget* suatu alat yang memiliki teknologi yang canggih sehingga semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia, serta melatih kreativitas anak.

Selain memiliki dampak positif, penggunaan *Gadget* pada anak memiliki dampak negatif yaitu :

- i. Penurunan konsentrasi saat belajar.
- j. Malas menulis dan membaca
- k. Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi karena terlalu focus sehingga tidak memperdulikan keadaan disekelilingnya.
- l. Kecanduan
- m. Dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada gadget dan juga dapat merusak kesehatan mata anak)

- n. Perkembangan kognitif anak terhambat.
- o. Menghambat kemampuan berbahasa karena anak yang terbiasa menggunakan *Gadget* akan cenderung diam.
- p. Dapat mempengaruhi perilaku anak yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman.

Sebagai orang tua, kita memiliki peran untuk mengontrol penggunaan *Gadget* pada anak untuk mencegah dan mengurangi dampak negatif yang dapat ditimbulkan.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif serta analisis data deskriptif. Dilakukan dengan mengutamakan kedalaman penghayatan konsep yang dikaji secara empiris. Penelitian kualitatif ini dilakukan dengan mengumpulkan data yang umumnya peneliti menemukan data deskriptif maupun dokumentasi yang diperoleh dari kegiatan observasi. Data didapatkan berupa catatan observasi, catatan wawancara, dokumentasi dan pendukung lainnya. Ciri – ciri metode penelitian deskriptif kualitatif sebagai berikut :

- a. menggambarkan proses dari waktu ke waktu dalam situasi yang alami tanpa rekayasa serta dapat mengungkap hubungan yang wajar antara peneliti dengan *informant*,
- b. memungkinkan pendokumentasian sistematis tentang pelaksanaan program
- c. memungkinkan untuk dilakukan analisis induktif yang berorientasi pada eksplorasi, penemuan dan logika induktif, dan

- d. memungkinkan untuk pendeskripsian perilaku manusia dalam konteks natural.<sup>50</sup>

Ditinjau dari masalah yang diselidiki, teknik dan alat yang digunakan dalam penelitian serta tempat dan waktu penelitian dilakukan maka penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif studi kasus. Dalam melakukan penelitian studi kasus, peneliti dapat berinteraksi terus menerus dengan data – data yang dikumpulkan. Selain itu juga dapat menggunakan berbagai sumber bukti penelitian tentang peristiwa yang berkonteks kehidupan nyata. Peneliti studi kasus ini mengarahkan pada pendeskripsian secara rinci dan mendalam mengenai potret kondisi dalam suatu konteks, tentang apa yang sebenarnya terjadi menurut apa adanya di lapangan studi. Mengingat jenis penelitian studi kasus ini sangat mementingkan deskripsi proses tentang apa, mengapa, dan bagaimana sesuatu terjadi, untuk mengarah pada pemahaman makna dari suatu fenomena yang dikaji.

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

### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan di TK Pertiwi 04 Ngaliyan. Dimana dalam prosesnya penelitian ini akan meneliti

---

<sup>50</sup> Nugrahani, Farida, *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*, (Solo: Cakra Books, 2014), hlm.179

tentang peran orang tua dalam menontrol penggunaan gadget pada anak usia 5-6 tahun.

## 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini meliputi tiga tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap pelaporan. Adapun tahap persiapan penelitian akan dilakukan pada bulan Januari 2022, kemudian tahap pelaksanaan peneliti akan dilakukan pada bulan maret 2022 dan tahap pelaporan akan dilakukan bulan April 2022. Dengan adanya tahap – tahap yang telah peneliti susun tersebut, diharapkan penelitian yang akan dilakukan berjalan tepat waktu dan memperoleh hasil penelitian sesuai yang telah direncanakan.

## C. Sumber Data

Sumber data primer merupakan sumber data yang memuat data utama yakni data yang diperoleh secara langsung dilapangan, mislanya narasumber/*informant*. Sumber data sekunder merupakan sumber data tambahan yang diambil tidak secara langsung di lapangan, melainkan sumber yang sudah dibuat orang lain, misalnya buku, dokumen, foto, dan statistik.<sup>51</sup>

Sumber data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini sebagai berikut. (1) sumber primer adalah sumber data yang

---

<sup>51</sup> Nugrahani, Farida, *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*, (Solo: Cakra Books, 2014), hlm. 63-64

didapat atau diperoleh secara langsung dari sumber utama, yaitu dari pihak yang menjadi objek dari penelitian ini. Data primer dari penelitian ini adalah data yang dihasilkan melalui wawancara secara langsung di TK Pertiwi 04 Ngaliyan Semarang, dan (2) sumber data sekunder adalah data – data pelengkap yang diperoleh dari sumber data pertama, mencakup dokumen, foto – foto, dan buku – buku yang dijadikan referensi untuk melengkapi data penelitian yaitu peran orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget.

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

Untuk membatasi lingkup penelitian, maka peneliti memfokuskan penelitian ini tentang bagaimana peran orang tua dalam pengawasan penggunaan *gadget* pada anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi 04 Ngaliyan Semarang.

#### **E. Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam suatu penelitian yang bertujuan untuk memperoleh data. Untuk memperoleh data yang sesuai maka, metode pengumpulan data yang dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber dan berbagai cara.<sup>52</sup>

---

<sup>52</sup> Nanang Martono, Metode Penelitian Kuantitatif, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2012), hlm. 75

## 1. Observasi

Spradley, observasi dapat dilakukan secara langsung dan tidak langsung, dengan mengambil peran atau tidak berperan. Observasi dapat dibedakan menjadi observasi berperan dan observasi tidak berperan.<sup>53</sup> Observasi yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah observasi berperan (*participant observation*). Pada teknik ini peneliti menggali informasi mengenai perilaku dan kondisi lingkungan penelitian menurut kondisi yang sebenarnya. Observasi ini dapat dilakukan secara formal dan informal, dengan melibatkan peneliti sebagai anggota lembaga atau kelompok masyarakat yang diteliti. Peneliti melakukan observasi tentang beberapa hal yang terkait dengan peran orang tua dalam dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi 04 Ngaliyan.

## 2. Wawancara

Wawancara terstruktur adalah wawancara yang dilakukan secara terencana dengan mempersiapkan instrument penelitian berupa pertanyaan – pertanyaan tertulis sedangkan wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang dilakukan secara bebas, dimana peniliti tidak perlu pedoman wawancara yang disusun secara sistematis.

---

<sup>53</sup> Nugrahani, Farida, *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*, (Solo: Cakra Books, 2014), hlm. 135

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi kegiatan adalah proses pengambilan gambar menggunakan kamera dalam pelaksanaan penelitian. Segala kejadian dan kegiatan penting dalam penelitian mulai observasi, wawancara dan lainnya akan didokumentasikan hasil gambarnya untuk menjadi sumber data pendukung dari data yang diperoleh dan gambar – gambar atau foto yang diperoleh akan menjadi bukti nyata dari proses penelitian. Dokumentasi merupakan catatan tentang peristiwa yang sudah berlalu. Bisa berupa tulisan (catatan harian, biografi, peraturan, kebijakan, dan lain-lain), gambar (foto, sketsa, gambar, dan lain-lain), karya karya monumental dari seseorang (patung, film, dan lain lain).<sup>54</sup>

### E. Keabsahan Data

Keabsahan data merupakan konsep penting yang diperbarui dari konsep validitas atau kesahihan dan reliabilitas atau keandalan data. Penelitian ini menggunakan keabsahan data diukur dengan triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data dengan memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data tersebut untuk keperluan pengecekan atau pembanding terhadap data yang bersangkutan.<sup>55</sup>

---

<sup>54</sup> Koentjraningrat, *Metode Penelitian Masyarakat* (Jakarta Gramedia Pustaka Utama, 1985) hlm. 129.

<sup>55</sup> Nugrahani, Farida, *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*, (Solo: Cakra Books, 2014), hlm. 114-115

Dalam penelitian kualitatif ini peneliti menggunakan triangulasi sumber, triangulasi waktu dan triangulasi teknik.

1. Triangulasi narasumber yaitu triangulasi yang mengarahkan peneliti untuk mengumpulkan data dari beragam narasumber,
2. Triangulasi waktu dapat dilakukan dengan cara melakukan pengecekan wawancara, observasi,, atau teknik lain dalam waktu yang berbeda
3. Triangulasi teknik yaitu mengumpulkan data yang berbeda – beda kemudian dibandingkan dan mengecek informasi yang diperoleh dengan wawancara atau observasi dari sumber yang sama.

## **F. Teknik Analisis Data**

Teknik analisa data merupakan cara yang digunakan untuk menguraikan keterangan-keterangan atau data yang diperoleh agar data tersebut dapat dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.<sup>56</sup> Langkah yang harus dilakukan dalam analisis data ini adalah :

### 1. *Kondensasi* Data

---

<sup>56</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D*, (Bandung: ALFABETA, 2019), hlm. 319

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada semua hal yang penting, serta mencari tema dan polanya.

## 2. *Display* Data

Dengan *mendisplaykan* data, maka akan mempermudah dalam memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut. Dalam *mendisplaykan* data, huruf besar, huruf kecil, dan angka disusun ke dalam urutan sehingga strukturnya dapat dipahami. Bila pola-pola yang ditemukan telah didukung oleh data selama penelitian, maka pola tersebut telah menjadi pola yang baku yang tidak lagi berubah. Pola tersebut selanjutnya di *displaykan* pada laporan akhir penelitian.

## 3. Kesimpulan

Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya.<sup>57</sup>

---

<sup>57</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: ALFABETA, 2016). hlm. 247-252

## BAB IV

### DESKRIPSI DATA DAN ANALISA DATA

#### 1. Data Umum Hasil Penelitian

##### a) Sejarah berdirinya TK Pertiwi 04 Ngaliyan

TK Pertiwi 04 Ngaliyan berada di Jalan Prof. Hamka Ngaliyan Semarang. Dengan bangunan gedung milik sendiri, terdiri atas dua ruang belajar untuk ruang kelas TK A dan TK B, ruang guru dan staff, ruang serbaguna, ruang dapur, 3 toilet, serta halaman bangunan yang sebagai arena bermain dan berkreasi anak anak.

TK Pertiwi 04 Ngaliyan Semarang didirikan pada 1 Maret 1970 dibawah naungan Yayasan Sosial Harapan Ibu. Tokoh yang paling berjasa dalam proses pendirian TK Pertiwi 04 Ngaliyan adalah Ketua Dharmawanita Kelurahan Tambakaji yang saat itu tercatat sebagai Ibu Lurah yang merasa prihatin melihat banyak anak-anak usia 4-6 tahun berkerumun tanpa ada aktivitas belajar. Selanjutnya baru berbenah dan mengembangkan diri dengan mengikuti pelatihan dan belajar mandiri. Perubahan dilakukan dari menggunakan pembelajaran *klasikal* ke kelompok hingga kini menerapkan model pendidikan di TK Pertiwi 04 Ngaliyan yang berkualitas yang di titik beratkan pada

pembentukan watak dan pribadi yang mandiri dan siap belajar di bidang pendidikan selanjutnya, sehingga pembelajaran anak selalu berprinsip pada konsep “ Belajar Melalui Bermain” dan “ Bermain Seraya Belajar”. Selain itu TK Pertiwi 04 Ngaliyan juga menanamkan pengembangan pendidikan budaya karakter bangsa dan pendidikan kewirausahaan yang tentu saja diajarkan pada anak melalui pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai tema.

b) Kurikulum dan Program Sekolah

Kurikulum adalah perangkat mata pelajaran dan program pendidikan yang diberikan oleh suatu lembaga pendidikan yang berisi rancangan pelajaran yang nantinya akan diberikan kepada peserta didik. Kurikulum yang digunakan di TK Pertiwi 04 Ngaliyan berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58 Tahun 2009 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini meliputi aspek perkembangan berikut dan pengembangannya :

- a. Nilai agama dan moral
- b. Sosial emosional dan kemandirian
- c. Fisik/motorik
- d. Kognitif
- e. Bahasa

f. Seni

Mulok :

1. Bahasa jawa
2. Seni budaya jawa
3. Kerajinan daerah
4. Wisata budaya
5. Makanan tradisional
6. Tanggap bencana
7. Permainan tradisional
8. Dongeng/cerita rakyat
9. Ayah bundaku hebat

Pengembangan diri :

1. Agama (Islam dan Kristen)
2. Menari
3. Drumb Band
4. Bahasa Inggris
5. Komputer

Tujuan dari penerapan kurikulum ini adalah agar siswa mencintai proses belajar itu sendiri, bukan hanya hasil. Selain daripada itu, kurikulum ini juga didesain agar siswa dapat mengeksplorasi pengetahuannya.

Program pembelajaran di TK Pertiwi 04 Ngaliyan adalah :

- a. Pengembangan moral dan nilai-nilai agama

- b. Belajar melalui bermain
- c. Pembelajaran berorientasi pada tumbuh kembang anak
- d. Pembelajaran berorientasi pada kebutuhan anak
- e. Pembelajaran menggunakan Pendekatan Tematik
- f. Pembelajaran menggunakan kecakapan hidup
- g. Pembelajaran yang bermakna

Untuk pengembangan diri anak di TK Pertiwi 04 Ngaliyan Semarang diadakan ekstra kulikuler diantaranya :

- a. Agama (Islam dan Kristen)
- b. Menari
- c. Komputer
- d. Drum band
- e. Bahasa Inggris

Proses pembelajaran di TK Pertiwi 04 Ngaliyan dilakukan untuk mengembangkan kecakapan hidup melalui penyiapan lingkungan belajar yang menunjang berkembangnya kemampuan menolong diri sendiri, disiplin dan sosialisasi serta memperoleh ketrampilan dasar yang berguna untuk kelangsungan hidupnya.

- a. Makan Bersama

Untuk melatih anak agar dapat makan sendiri dengan baik dan benar.

b. Toilet training

Untuk melatih anak agar dapat buang air di toilet

c. Cuci tangan

Untuk melatih anak cara mencuci tangan dengan benar

d. Gosok gigi

Untuk melatih pentingnya menggosok gigi pada anak.

1. Sarana dan Pra-Sarana

Untuk menunjang pendidikan yang maksimal bagi para peserta didik yang belajar di TK Pertiwi 04 Ngaliyan, maka sekolah ini berusaha untuk menyediakan sarana dan pra-sarana yang sangat lengkap untuk mendukung kegiatan belajar- mengajar di dalam kelas. Adapun sarana dan pra-sarana yang ada di dalam Sekolah adalah sebagai berikut:

No.	Nama Ruangan	Jumlah
1	Gedung Sekolah	1
2	Ruang Kantor Kepala Sekolah	1
3	Ruang Kantor Guru	1
4	Ruang TU/Penjaga	1

5	Ruang Perpus	1
6	Ruang UKS	1
7	Ruang Serbaguna	1
8	Ruang Tamu	1
9	Tempat Upacara	1
10	Meja / Kursi Murid	20 / 80
11	Meja / Kursi Guru	8
12	Meja / Kursi Kepala Sekolah	5
13	Meja / Kursi TU	-
14	Almari Murid / Guru	4 / 5
15	Almari Kepala Sekolah	2
16	Almari TU / Penjaga	1
17	Papan Tulis	4
18	Papan Pajangan Kelas	2
19	Rak Kelas / Guru	2 / 0
20	Rak Kepala Sekolah	1
21	Tiang Bendera	1
22	Kamar Mandiri Murid / Guru	2
23	WC Murid / Guru	1
24	Komputer / Printer	2 / 1
25	Kipas Angin	5
26	TV / Radio / Tape	0 / 0 / 1
27	Kebun Sekolah / Toga	Ada

28	Sumur / PDAM	Ada
29	Listrik	1300 Kwh
30	Dapur Sekolah	Ada

- a. Alat Permainan *Indoor* :
1. Gambar presiden dan wakil presiden
  2. Gambar Pancasila
  3. Poster bergambar 4 sehat 5 sempurna
  4. Poster bergambar sholat 5 waktu
  5. Poster bergambar huruf hijaiyah
  6. Poster bergambar tata cara wudhu
  7. Poster bergambar nama hari-hari
  8. Poster bergambar angka
  9. Poster bergambar rukun islam
  10. Almari untuk tempat buku gambar siswa dan buku tulis
  11. Tempat duduk dan meja siswa
  12. Tempat untuk meletakkan pensil berwarna dan krayon
  13. Mading untuk menempelkan hasil karya siswa
  14. Funny blocks (alat permainan bongkar pasang) dengan berbagai bentuk, ukuran dan warna yang berbeda
  15. Alat mencocok

16. Berbagai jenis puzzle (puzzle susun segitiga, puzzle susun lingkaran, puzzle binatang, puzzle gambar buah)
  17. Balok susun
  18. Dan lain-lain.
- b. Alat Permainan *Outdoor* :
1. Ayunan
  2. Prosotan
  3. Jungkat-jungkit
  4. Jembatan pelangi

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan ketika mengamati bentuk fisik dan sarana-prasarana yang ada di TK Pertiwi 04, maka didapatkan kesan bahwa sekolah ini memiliki fasilitas pendidikan yang sangat baik. Kondisi fisik bangunan yang tertata rapi dan bersih. Ruang kelas sangat nyaman, tenang dan sejuk dengan sirkulasi udara yang baik. Apabila dilihat dari segi fisik bangunan, maka TK Pertiwi 04 merupakan sekolah dengan bangunan ruang belajar yang didesain seperti ruang bermain yang mencerminkan kelengkapan dan kenyamanan. Dengan segala fasilitas penunjang kegiatan belajar mengajar yang ada di dalam kelas

diharapkan para pengajar maupun peserta didik mendapat hasil pembelajaran yang maksimal.

## **B. Data Khusus Hasil Penelitian**

### **1. Penggunaan Gadget pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi 04 Ngaliyan Semarang**

Intensitas penggunaan *Gadget* pada anak usia dini di TK Pertiwi 04 Ngaliyan telah meningkat. Pada pengamatan yang dilakukan pada bulan April sampai Mei 2020 menunjukkan bahwa anak-anak TK B sudah mulai menggunakan *Gadget* sebagai sarana komunikasi maupun sebagai media edukasi bagi anak. Anak-anak pada saat jam istirahat lebih memilih bermain *Gadget* daripada bermain dengan teman-temannya.<sup>58</sup>

Kemajuan teknologi yang berkembang sangat pesat sangat mempermudah anak dalam megoperasikan *Gadget*. Bahkan pada jaman searang anak terlihat sangat asyik ketika bermain *Gadget* daripada bermain diluar bersama teman-temannya.<sup>59</sup>

---

<sup>58</sup> Observasi yang dilakukan pada tanggal 25 April 2022

<sup>59</sup> Observasi yang dilakukan pada tanggal 25 April 2022

Menurut Ibu S, orangtua dari siswa L, ketika anaknya sedang bermain *Gadget* maka Ibu S akan mengarahkan anaknya untuk melihat konten – konten edukasi pada *Channel Youtube Kids*. Beliau berkomentar :

“Saya selalu menyuruh anak saya membuka konten-konten edukasi untuk anak usia dini di *Channel Youtube Kids*.”<sup>60</sup>

Anak – anak biasanya senang menonton *Youtube* karena bisa digunakan untuk menonton kartun dan mendengarkan lagu. Hal ini telah disampaikan oleh Ibu Y, orangtua dari siswa yang bernama N sebagai berikut :

“Biasanya melihat *Youtube* untuk menonton kartun dan mendengarkan lagu anak – anak.”<sup>61</sup>

Ibu T, orangtua dari siswa G, menambahkan komentarnya :

“Biasanya anak saya ketika bermain *Gadget* menonton youtube. Jika tidak ada kuotanya membuka galeri, bermain *game* atau *selfie* sendiri.”<sup>62</sup>

---

<sup>60</sup> Wawancara dengan Ibu S, orang tua dari siswa yang bernama L, pada tanggal 26 April 2022

<sup>61</sup> Wawancara dengan Ibu Y, orang tua dari siswa bernama N, pada tanggal 26 April 2022

Penggunaan *Gadget* baik untuk perkembangan anak. Ibu A, orangtua dari siswa A mengatakan bahwa :

“Salah satu aplikasi yang sudah saya download ke dalam *Gadget* milik anak saya adalah aplikasi permainan, menggambar, berhitung, bernyanyi dan lainnya. Menurut saya ini baik bagi perkembangan anak.”<sup>63</sup>

Alasan orang tua memberikan *Gadget* kepada anak mereka yang masih berusia dini adalah untuk mempermudah komunikasi dengan sang anak. Dengan *Gadget* orang tua dapat berkomunikasi dengan anak kapan dan di manapun orang tua berada. Ibu S orang tua dari siswa L mengatakan bahwa :

“Saya memberikan anak saya *Gadget* ya untuk mempermudah komunikasi saya dengan anak saya. Kan enak kalau ada *Gadget* saya bisa menelpon anak ketika dia sudah pulang sekolah.”<sup>64</sup>

---

<sup>62</sup> Wawancara Ibu T, orang tua dari siswa bernama G, pada tanggal 26 April 2022

<sup>63</sup> Wawancara dengan Ibu A, orang tua dari siswa bernama A, pada tanggal 26 April 2022

<sup>64</sup> Wawancara dengan Ibu S, orang tua dari siswa yang bernama L, pada tanggal 26 April 2022

Ibu Y, orang tua dari siswa N mengatakan bahwa :

“Saya kan bekerja, jadi saya memberikan *Gadget* pada anak saya supaya saya bisa komunikasi dengan anak saya setiap saat. Jadi saya dapat memantau kegiatan anak saya melalui *Gadget*.”<sup>65</sup>

Orang tua memberikan *Gadget* pada anak supaya memudahkan komunikasi dengan anak. Dengan orang tua memberikan *Gadget* diharapkan mereka bisa lebih mudah memantau kegiatan yang dilakukan oleh anak ketika orang tua sedang bekerja.

Ibu T, orang tua dari siswa G mengatakan bahwa :

“Awalnya saya memberikan *Gadget* supaya saya bisa *me time* karena merasa capek tiap hari mengurus anak akhirnya saya berikan *Gadget*.”<sup>66</sup>

Selain karena untuk mempermudah komunikasi dengan anak, orangtua memberikan *Gadget* karena ingin memiliki waktu untuk beristirahat karena sudah lelah melakukan pekerjaan

---

<sup>65</sup> Wawancara dengan Ibu Y, orang tua dari siswa bernama N, pada tanggal 26 April 2022

<sup>66</sup> Wawancara Ibu T, orang tua dari siswa bernama G, pada tanggal 26 April 2022

ibu rumah tangga. Dengan anak diberikan *Gadget*, para orangtua bisa melakukan pekerjaannya secara cepat.

Menurut Ibu A, orangtua dari siswa A memberikan *Gadget* kepada anaknya agar dapat melatih kemampuan motoriknya. Beliau mengatakan bahwa :

“ Saya memberikan *Gadget* kepada anak saya agar dapat melatih kemampuan motoriknya.”<sup>67</sup>

Penggunaan *Gadget* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak yang dapat ditemukan dari kasus anak usia dini di TK Pertiwi 04 Ngaliyan. Banyak aplikasi di dalam *Gadget* yang dapat merangsang kemampuan kognitif anak seperti aplikasi menggambar dan bermain. Ibu S mengatakan tentang meningkatnya kemampuan kognitif anaknya akibat penggunaan *Gadget* sebagai berikut :

“Awalnya ketika saya coba kenalkan *Gadget* pada anak saya untuk bermain, berhitung dan menggambar di *Gadget*, kemampuan kognitifnya

---

<sup>67</sup> Wawancara dengan Ibu A, orang tua dari siswa bernama A, pada tanggal 26 April 2022

meningkat. Jadi saya belikan sendiri *Gadget* untuk anak saya.”<sup>68</sup>

Awalnya orang tua hanya ingin mengenalkan *Gadget* pada anak untuk media pembelajaran. Akan tetapi setelah diperkenalkan dengan *Gadget* dapat berdampak terhadap perkembangan kognitif anaknya. Kemampuan kognitif anak Ibu Shofi berkembang melalui aplikasi yang tersedia di *Gadget* seperti aplikasi bermain, berhitung dan menggambar yang dapat didownload melalui *Gadget*

Salah satu guru yang mengajar di TK Pertiwi 04 Ngaliyan yang peneliti temui bernama Ibu Nur, memberi komentar tentang penggunaan *Gadget* pada anak, sebagai berikut:

”Penggunaan *Gadget* pada anak memiliki banyak manfaat apabila digunakan dengan maksimal dan selalu didampingi oleh orang tua.”<sup>69</sup>

Menurut Ibu S, orangtua dari L , penggunaan *Gadget* sangat baik untuk

---

<sup>68</sup> Wawancara dengan Ibu S, orang tua dari siswa yang bernama L, pada tanggal 26 April 2022

<sup>69</sup> Wawancara dengan Ibu N, guru kelas TK Pertiwi 04 Ngaliyan Semarang, pada tanggal 26 April 2022

mempermudah proses pembelajaran anak. Hal itu tentunya dapat mempengaruhi proses perkembangan anak. Beliau mengatakan bahwa :

“Ya penggunaan *Gadget* pada anak baik. Karena dapat mempermudah proses pembelajaran yang dapat mempengaruhi proses perkembangan anak.”<sup>70</sup>

Penggunaan *Gadget* memang baik untuk perkembangan anak, akan tetapi jika terlalu dini akan berdampak buruk terhadap perkembangan anak. Hal itu disampaikan oleh Ibu T, orangtua dari G yang menyatakan bahwa :

“Kalo menurut saya untuk usia 0-3 tahun kurang baik karena anak bisa menjadi *speech delay*. Tapi untuk anak usia 4 tahun ke atas penggunaan *Gadget* dapat membantu proses perkembangan anak. Contohnya ketika ada nama hewan yang belum saya jelaskan sendiri kepada anak, tetapi anak saya bisa tahu melalui *Gadget*.”<sup>71</sup>

Penggunaan *Gadget* akan membantu proses perkembangan anak apabila dilakukan pengawasan terhadap orangtua. Hal itu disampaikan oleh Ibu

---

<sup>70</sup> Wawancara dengan Ibu S, orang tua dari siswa yang bernama L, pada tanggal 26 April 2022

<sup>71</sup> Wawancara Ibu T, orang tua dari siswa bernama G, pada tanggal 26 April 2022

Anggit, orang tua dari siswa yang bernama Adelio sebagai berikut :

“Menurut saya *Gadget* bisa melatih perkembangan anak selama penggunaannya selalu dalam pengawasan orangtua.”<sup>72</sup>

Menurut Ibu T, orang tua dari G, penggunaan *Gadget* pada anak sangat bagus apabila dilakukan pembatasan waktu. Karena apabila tidak diberikan batasan penggunaan *Gadget* pasti anak akan menjadi kecanduan. Kecanduan *Gadget* akan menimbulkan dampak negatif pada perkembangan anak. Ibu T mengatakan sebagai berikut :

“Penggunaan *Gadget* pada anak memang bagus, tetapi jika berlebihan dan tidak diberikan batasan penggunaan maka anak akan menjadi kecanduan.”<sup>73</sup>

Penggunaan *Gadget* untuk anak usia dini memang bagus karna dapat mempermudah proses perkembangan anak, akan tetapi jika berlebihan akan menyebabkan dampak yang buruk. Hal itu disampaikan oleh Ibu Y sebagai berikut :

---

<sup>72</sup> Wawancara dengan Ibu A, orang tua dari siswa bernama A, pada tanggal 26 April 2022

<sup>73</sup> Wawancara Ibu T, orang tua dari siswa bernama G, pada tanggal 26 April 2022

“Ya, tentu baik untuk perkembangan anak. Akan tetapi jika berlebihan juga menimbulkan dampak buruk.”<sup>74</sup>

Penggunaan *Gadget* yang berlebihan akan menyebabkan kecanduan yang akan menimbulkan dampak negatif bagi anak. Anak yang kecanduan *Gadget* akan sulit untuk melepaskan *Gadget*-nya. Contohnya ketika saatnya tidur malah asyik bermain *Gadget*. Hal itu disampaikan oleh Ibu Shofi, orangtua dari siswa yang bernama Langgeng sebagai berikut :

“Anak yang kecanduan *Gadget* biasanya sulit untuk melepas *Gadget*-nya. Contohnya pada saat waktunya tidur maunya bermain *Gadget*.”<sup>75</sup>

Ibu Y juga berkomentar bahwa :

“Kecanduan *Gadget* itu ketika anak tidak mau melepaskan *Gadget*-nya. Anak tersebut setiap saat sibuk dengan *Gadget*. Contohnya ketika makan harus sambil bermain *Gadget*.”<sup>76</sup>

---

<sup>74</sup> Wawancara dengan Ibu Y, orang tua dari siswa bernama N, pada tanggal 26 April 2022

<sup>75</sup> Wawancara dengan Ibu S, orang tua dari siswa yang bernama L, pada tanggal 26 April 2022

<sup>76</sup> Wawancara dengan Ibu Y, orang tua dari siswa bernama N, pada tanggal 26 April 2022

Anak yang sudah kecanduan *Gadget* akan menghabiskan waktu yang lama untuk menggunakan *Gadget* sehingga perkembangan sosialnya terhambat. Hal ini telah dikatakan oleh Ibu T sebagai berikut :

Selain mengganggu pola makan dan pola tidur anak, kecanduan *Gadget* dapat mempengaruhi kesehatan mental dan emosionalnya. Hal itu disampaikan oleh Ibu A sebagai berikut :

“Dampak kecanduan *Gadget* pada anak sangat buruk karena bisa mempengaruhi pola tidur dan mempengaruhi kesehatan mental serta emosionalnya.”<sup>77</sup>

“Anak yang sudah kecanduan *Gadget* pasti akan terlalu sibuk dengan *Gadget*-nya sehingga mereka jarang bermain dengan teman disekitarnya. Anak akan lebih memilih bermain *Gadget* daripada bermain diluar dengan teman-temannya.”<sup>78</sup>

Ibu Wiwik, Kepala TK Pertiwi 04 Ngaliyan mengatakan bahwa :

---

<sup>77</sup> Wawancara dengan Ibu A, orang tua dari siswa bernama A, pada tanggal 26 April 2022

<sup>78</sup> Wawancara Ibu T, *orang* tua dari siswa bernama G, pada tanggal 26 April 2022

“Penggunaan *Gadget* yang berlebihan atau sering disebut dengan kecanduan *Gadget* akan menyebabkan perkembangan bahasa anak terhambat. Hal ini disebabkan anak akan lebih jarang berkomunikasi atau berbicara dengan orang disekitarnya karna lebih memilih untuk fokus dengan *Gadget*-nya.”<sup>79</sup>

Ibu T juga berkomentar bahwa :

“Anak saya karena sudah kecanduan *Gadget* ketika dilarang menggunakan *Gadget*-nya pasti akan marah dan memberontak. Bahkan anak lebih memilih menggunakan *Gadget*-nya daripada menggunakan media pembelajaran lain, seperti buku, majalah dan sebagainya.”<sup>80</sup>

Selain menyebabkan perkembangan sosial dan emosionalnya terganggu, kecanduan *Gadget* dapat menyebabkan kesehatan mata terganggu. Hal itu disampaikan oleh Ibu S menyatakan bahwa :

“Penggunaan *Gadget* secara berlebihan dapat menyebabkan gangguan penglihatan mata, yaitu mata *minus*.”<sup>81</sup>

---

<sup>79</sup> Wawancara dengan Ibu W, Kepala TK Pertiwi 04 Ngaliyan Semarang, pada tanggal 26 April 2022

<sup>80</sup> Wawancara Ibu T, *orang* tua dari siswa bernama G, pada tanggal 26 April 2022

<sup>81</sup> Wawancara dengan Ibu S, *orang* tua dari siswa yang bernama L, pada tanggal 26 April 2022

Dampak kecanduan *Gadget* berikutnya yaitu menyebabkan *Speech delay*. Hal itu disampaikan oleh Ibu T, orangtua dari siswa yang bernama G, menyatakan bahwa :

“Dampak kecanduan *Gadget* yang saya ketahui adalah anak menjadi *Speech Delay*. Anak saya kecanduan *Gadget* karena dari umur 8 bulan sudah saya kenalkan dengan *Gadget*. Alasannya karena saya sering capek dan mengantuk, supaya anak bisa anteng lalu saya berikan *Gadget*.”<sup>82</sup>

Penggunaan *Gadget* yang berlebihan akan membahayakan tumbuh kembang anak. Hal itu disampaikan oleh Ibu A,. Beliau memberikan komentar bahwa :

“Menurut saya kecanduan *Gadget* bisa membahayakan tumbuh kembang anak”<sup>83</sup>

Anak yang sudah kecanduan *Gadget* akan lupa waktu dan lebih agresif apabila dilarang

---

<sup>82</sup> Wawancara Ibu T, *orang* tua dari siswa bernama G, pada tanggal 26 April 2022

<sup>83</sup> Wawancara dengan Ibu A, orang tua dari siswa bernama A, pada tanggal 26 April 2022

menggunakan *Gadget*-nya. Hal ini telah peneliti temukan di TK Pertiwi 04 Ngaliyan.<sup>84</sup>

## **2. Peran Orang Tua dalam Pengawasan Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi 04 Ngaliyan Semarang**

Pendampingan penggunaan *Gadget* pada anak yang dilakukan oleh orang tua sangat dibutuhkan, karena dengan hal tersebut dapat mencegah kecanduan *Gadget*.

Peran orang tua yang dilakukan oleh orang tua siswa dari TK Pertiwi 04 Ngaliyan adalah dengan melakukan batasan penggunaan *Gadget* ketika sudah jam 5 sore. Hal ini dikatakan oleh Ibu sebagai berikut :

“Naura ketika sudah jam 5 sore tidak boleh menggunakan *Gadget*-nya, hp nya saya matikan. Hal ini adalah upaya saya supaya anak saya tidak kecanduan *Gadget*.”<sup>85</sup>

---

<sup>84</sup> Observasi yang dilakukan pada tanggal 25 April 2022

<sup>85</sup> Wawancara dengan Ibu Y, orang tua dari siswa bernama N, pada tanggal 26 April 2022

Peneliti menemukan bahwa orang tua siswa di TK Pertiwi Ngaliyan memiliki peran dalam upaya mencegah kecanduan *Gadget* pada anak.<sup>86</sup>

Salah satu peran yang dilakukan oleh Ibu adalah dengan memberikan batasan waktu pada saat *weekday* dan pada saat *weekend* anak dibebaskan bermain *Gadget*. Beliau mengatakan bahwa :

“ Iya saya berikan durasi ketika hari masuk sekolah, tetapi ketika *weekend* saya bebaskan tidak saya beri durasi.”<sup>87</sup>

Pemberian durasi penggunaan *Gadget* pada siswa di TK Pertiwi 04 Ngaliyan Semarang juga dilakukan oleh orangtua dari siswa yang bernama L yaitu Ibu S, beliau mengatakan bahwa :

“ Ya, itu pasti. Pagi sampai siang dibawa ke sekolah, setelah itu *Gadget* di simpan dengan mbak di rumah. Sore hari setelah mandi bisa belajar kembali menggunakan *Gadget*.”<sup>88</sup>

---

<sup>86</sup> Observasi yang dilakukan pada tanggal 25 April 2022

<sup>87</sup> Wawancara dengan Ibu T, orang tua dari siswa bernama G, pada tanggal 26 April 2022

<sup>88</sup> Wawancara dengan Ibu S, orang tua dari siswa yang bernama L, pada tanggal 26 April 2022

Pemberian durasi penggunaan *Gadget* yang dilakukan oleh Ibu At, orangtua dari siswa A adalah dengan memberikan durasi 30 menit hingga 1 jam dalam sehari. Beliau mengatakan

“Ya, saya berikan durasi biasanya 30 menit hingga 1 jam.”<sup>89</sup>

Ibu Y juga menambahkan komentar bahwa beliau selalu memberikan pengertian kepada anaknya jika penggunaan *Gadget* yang berlebihan itu tidak baik. Hal ini telah dituturkan sebagai berikut :

“ Saya juga selalu mengatakan kepada anak saya bahwa penggunaan *Gadget* berlebihan itu tidak baik. Boleh menggunakan *Gadget* tapi tahu batasan dan waktu. Sebelum saya membelikan N *Gadget*, dia harus berjanji bahwa akan menggunakan *Gadget* sesuai waktu yang sudah saya tentukan”<sup>90</sup>

Terlalu sering bermain *Gadget* dapat menyebabkan kesehatan mata terganggu. Dengan begitu sebagai orangtua kita harus mengingatkan

---

<sup>89</sup> Wawancara dengan Ibu A, orang tua dari siswa bernama A, pada tanggal 26 April 2022

<sup>90</sup> Wawancara dengan Ibu Y, orang tua dari siswa bernama N, pada tanggal 26 April 2022

kepada anak. Hal ini telah dituturkan oleh Ibu S sebagai berikut :

“Saya selalu mengingatkan kepada anak saya bahwa terlalu sering bermain *Gadget* dapat menyebabkan kesehatan mata terganggu. Saya berkata dengan anak saya bahwa terlalu sering bermain *Gadget* bisa membuat mata menjadi sakit.”<sup>91</sup>

Ibu S menambahkan bahwa beliau telah mengajarkan anak nya untuk membuka *Channel Youtube Kids*, tontonan khusus untuk anak-anak. Beliau selalu mengajarkan anaknya untuk membuka konten-konten edukasi untuk anak usia dini. Hal tersebut telah dikatan sebagai berikut :

“Saya selalu menyuruh anak saya membuka konten-konten edukasi untuk anak usia dini di *Channel Youtube Kids*.”<sup>92</sup>

Menurut Ibu Y, orang tua dari siswa bernama N, sebagai orang tua kita perlu memberikan edukasi tentang kegunaan *Gadget* bagi anak. Hal ini sangat diperlukan agar anak dapat menggunakan

---

<sup>91</sup> Wawancara dengan Ibu S, orang tua dari siswa yang bernama L, pada tanggal 26 April 2022

<sup>92</sup> Wawancara dengan Ibu S, orang tua dari siswa yang bernama L, pada tanggal 26 April 2022

*Gadget* sesuai kebutuhannya. Ibu Y mengatakan sebagai berikut :

“Saya sebagai orang tua selalu mengingatkan bahwa saya memberikan anak saya *Gadget* itu untuk sarana komunikasi dengan anak saya dan sebagai media pembelajaran untuk memudahkan proses pembelajarannya.”<sup>93</sup>

Edukasi tentang penggunaan *Gadget* perlu diberikan oleh para orangtua kepada anaknya. Hal itu dilakukan oleh Ibu A, orangtua dari siswa A dengan memberikan komentarnya sebagai berikut :

“Saya selalu mengingatkan kepada anak saya bahwa terlalu sering bermain *Gadget* dapat menyebabkan kesehatan mata terganggu. Saya juga berkata dengan anak saya bahwa terlalu sering bermain *Gadget* bisa membuat mata menjadi sakit..”<sup>94</sup>

Pemberian edukasi tentang penggunaan *Gadget* sangat penting dilakukan agar anak mengetahui dampak buruk penggunaan *Gadget* sehingga anak bisa memahami dampak buruk yang

---

<sup>93</sup> Wawancara dengan Ibu Y, orang tua dari siswa bernama N, pada tanggal 26 April 2022

<sup>94</sup> Wawancara dengan Ibu A, orang tua dari siswa bernama A, pada tanggal 26 April 2022

ditimbulkan. Hal itu disampaikan oleh Ibu A, orangtua dari A sebagai berikut :

“Ya. Agar anak tahu bahwa bermain *Gadget* juga memiliki dampak yang buruk.”<sup>95</sup>

Dalam kaitannya dengan peran orang tua dalam penggunaan *Gadget* pada anak, penanaman keimanan kepada anak sangat penting. Hal ini bertujuan untuk membentengi diri anak dari hal-hal negatif yang sangat mungkin terjadi dari aktivitas mereka sehari-hari terutama ketika mereka bermain *Gadget*. Hal tersebut dikatakan oleh Ibu W, Kepala TK Pertiwi 04 Ngaliyan, sebagai berikut :

“Penanaman nilai keimanan kepada anak itu sangat penting dan akan selalu membekas di hati anak di masa depan. Nantinya anak akan dapat menjaga diri mereka sendiri dari dampak negatif yang akan ditimbulkan *Gadget*.”

Penanaman nilai-nilai keimanan sejak dini sudah diterapkan oleh orang tua dan guru yang mengajar di TK Pertiwi 04 Ngaliyan. Hal ini sebagaimana pengamatan peneliti selama menjalani penelitian di sana. Sebelum menjalankan kegiatan

---

<sup>95</sup> Wawancara dengan Ibu A, orangtua dari siswa bernama A, pada tanggal 26 April 2022

belajar mengajar guru terlebih dahulu berdoa kepada agar dilancarkan segala urusan dan belajar para peserta didik.<sup>96</sup>

Selain menanamkan nilai keimanan, bentuk atau upaya orang tua dalam mendampingi anak mereka dari pengaruh penggunaan *Gadget* adalah dengan cara memperkenalkan konten-konten positif kepada anak. Memperkenalkan konten-konten positif kepada anak, seperti dijelaskan di atas, juga diterapkan oleh Ibu A, orang tua dari A. Ketika peneliti tanya tentang bagaimana upaya orang tua dalam mendampingi penggunaan *Gadget* pada anak, Ibu Anggit mengatakan sebagai berikut:

“Ini salah satu contoh aplikasi yang sudah saya download ke dalam *Gadget* milik anak saya seperti aplikasi permainan, menggambar, berhitung, bernyayi dan lainnya. Menurut saya ini baik bagi perkembangan anak”<sup>97</sup>

Menurut bu A, aplikasi tersebut merangsang pertumbuhan motorik dan *kognitif* sang anak. Anak menjadi lebih cepat mengerti pelajaran dan dapat

---

<sup>96</sup> Observasi yang dilakukan pada tanggal 25 April 2022

<sup>97</sup> Wawancara dengan Ibu A, orang tua dari siswa bernama A, pada tanggal 26 April 2022

belajar dengan sangat mudah melalui ilustrasi-ilustrasi yang ada di dalam permainan tersebut.

Upaya yang tidak kalah penting lagi yang dapat diupayakan orang tua adalah dengan cara memberi bimbingan dan pengawasan terhadap anak-anak dalam memanfaatkan kemajuan teknologi. Hal ini seperti dikatakan oleh Ibu Yeni sebagai berikut:

“Saya selalu mengawasi N ketika dia menggunakan *Gadget*. Ya itu merupakan suatu kewajiban orang tua mengontrol aktivitas anak dan memastikan anak-anak memanfaatkan *Gadget*-nya dengan baik.”<sup>98</sup>

Ibu S juga melakukan hal yang dilakukan oleh Ibu Y, orangtua dari N yaitu dengan mengawasi penggunaan *Gadget* anaknya. Beliau menambahkan komentar sebagai berikut :

“Ya pasti diawasi supaya tidak menggunakan *Gadget* secara berlebihan.”<sup>99</sup>

---

<sup>98</sup> Wawancara dengan Ibu Y, orang tua dari siswa bernama N, pada tanggal 26 April 2022

<sup>99</sup> Wawancara dengan Ibu S, orang tua dari siswa yang bernama L, pada tanggal 26 April 2022

Pengawasan penggunaan *Gadget* pada anak juga dilakukan oleh Ibu T, orangtua dari G. Beliau memberikan komentarnya sebagai berikut :

“Iya. Saya awasi apa yang sedang ditonton oleh anak saya. Ketika kurang pas ditonton sama anak, pasti saya ganti.”<sup>100</sup>

Pengawasan penggunaan *Gadget* pada anak dilakukan oleh orangtua agar anak tidak bisa menyalah gunakan *Gadget* untuk hal yang akan menimbulkan dampak negatif dari penggunaan *Gadget*. Hal itu disampaikan oleh Ibu A, orangtua dari A. Beliau menyatakan bahwa :

“Ya. Agar anak tidak salah dalam menggunakan *Gadget*.”

Peneliti mengamati bahwa Ibu Y selalu mengawasi kegiatan anaknya dengan cara memantau kegiatan anaknya ketika jam istirahat. Kadang ia menasihati anaknya untuk berlaku baik dan aktif di dalam kelas.<sup>101</sup>

---

<sup>100</sup> Wawancara dengan Ibu T, orang tua dari siswa bernama G, pada tanggal 26 April 2022

<sup>101</sup> Observasi yang dilakukan pada tanggal 25 April 2022 di TK Pertiwi 04 Ngaliyan Semarang

Peran orang tua pada penggunaan *Gadget* pada anak usia dini yang dapat peneliti temukan di TK Pertiwi 04 Ngaliyan adalah dengan cara orang tua memperbanyak pengetahuan tentang perkembangan teknologi yang *ter-update*.

Peneliti mengamati bahwa orang tua zaman sekarang banyak yang sudah mengerti akan pentingnya mengetahui perkembangan teknologi. Hal ini ditunjukkan dengan tidak ada orang tua yang tidak memiliki *smartphone*. Bahkan orang tua memiliki model *Gadget* terbaru dengan harga yang tinggi dan dengan kemampuan yang paling terbaru. Keadaan ini menunjukkan bahwa orang tua dari anak didik di TK Pertiwi 04 Ngaliyan semua mengetahui akan perkembangan teknologi *ter-update*. Apabila orang tua mengerti tentang teknologi dapat diharapkan dapat bersikap bijak dan peduli kepada anak mereka dalam menggunakan *Gadget* supaya dapat mengurangi dampak negatif yang ada di dalam *Gadget*.<sup>102</sup>

### **C. Analisis Data**

---

<sup>102</sup> Observasi yang dilakukan pada tanggal 25 April di TK Pertiwi 04 Ngaliyan Semarang

## **1. Penggunaan Gadget pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi 04 Ngaliyan Semarang**

Berdasarkan observasi, wawancara dan dokumentasi yang telah dilakukan oleh peneliti, Anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi 04 Ngaliyan sudah mulai mahir menggunakan *Gadget*. Anak-anak rata-rata sudah memiliki *Gadget* sendiri, meskipun ada beberapa yang masih meminjam orang tuanya.

Orang tua memberikan *Gadget* bertujuan untuk memudahkan para orang tua memantau kegiatan yang dilakukan oleh anaknya. Apalagi bagi orang tua yang bekerja, *Gadget* adalah media komunikasi yang sangat penting untuk mengontrol kegiatan yang dilakukan oleh anak-anaknya.<sup>103</sup>

Hal tersebut juga selaras dengan pada pernyataan Rosmawaty, yaitu *Gadget* sebagai alat komunikasi dapat digunakan orang tua yang pada umumnya tidak dapat memberi pengawasan selama 24 jam kepada anaknya. Keadaan ini sering

---

<sup>103</sup> Observasi yang dilakukan pada tanggal 25 April di TK Pertiwi 04 Ngaliyan Semarang

digunakan terutama bagi orang tua yang memiliki aktivitas di luar rumah yang sangat tinggi karena orang tua bekerja. Orang tua, baik yang laki-laki maupun perempuan, sama-sama bekerja sehingga intensitas bertemu dan berkomunikasi secara langsung dengan anak mereka sangat kecil dan sangat jarang terjadi. Oleh karena orang tua dan anak terpisah jarak satu dengan yang lain maka alternatif yang sangat memungkinkan orang tua dapat mengontrol anak mereka adalah dengan menggunakan *Gadget* sebagai alat komunikasi.<sup>104</sup>

Selain karena untuk memudahkan para orangtua dalam mengontrol kegiatan anaknya, orangtua memberikan *Gadget* pada anak agar mereka bisa menyelesaikan pekerjaan rumah tangga dengan cepat. Karena dengan anak diberikan *Gadget*, maka pekerjaan rumah mereka akan cepat selesai. Contohnya anak bermain *Gadget*, Ibu bisa mencuci piring, membersihkan lantai dan membereskan rumah.

---

<sup>104</sup> Rosmawaty, *Mengenal Ilmu Komunikasi*, (Jakarta: Widya Padjadjaran, 2010), hal. 17-19

Selain sebagai media komunikasi yang sangat berguna, *Gadget* bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Perkembangan kognitif anak meningkat ketika anak menggunakan *Gadget*-nya sebagai media pembelajaran. Pada aplikasi *Gadget* tersebut anak usia dini dapat belajar dengan lebih menyenangkan karena terdapat game *edukatif* dan pengenalan angka, huruf buah, hewan, do'a sehari-hari yang terdapat audio atau suara. Terdapat banyak sekali pilihan materi pembelajaran yang lengkap untuk meningkatkan kognitif pada anak-anak usia dini.

Karena tampilan dari aplikasi *Gadget* sangat menarik, maka anak lebih tertarik untuk belajar menggunakan media *Gadget*. Akibatnya anak lebih suka bermain *Gadget* daripada bermain diluar bersama teman-temannya. Anak-anak tersebut lebih fokus dengan *Gadget*-nya dan tidak menghiraukan siapapun yang berada disekelilingnya. Yang sangat berbahaya apabila terlalu fokus dengan *Gadget*-nya maka mereka tidak akan menghiraukan apa yg diminta oleh orang tuanya. Bahkan ketika anak sudah kecanduan *Gadget*, saat diajak temannya untuk bermain diluar pasti akan menolaknya. Hal ini

dapat menghambat proses perkembangan sosial pada anak.<sup>105</sup>

Hal tersebut selaras dengan pernyataan sebuah jurnal bahwa anak pada umumnya tidak memiliki keinginan untuk bermain dengan teman mereka di luar dengan berbagai alasan. Pertama, tidak memiliki teman di luar rumah yang dapat diajak bermain. Kedua, anak memiliki kecenderungan lebih tertarik bermain di dalam rumah dengan *Gadget* mereka daripada bermain dengan teman mereka yang ada di luar rumah.<sup>106</sup>

Penggunaan *Gadget* yang sesuai dan tidak berlebihan sangat bermanfaat. Akan tetapi jika digunakan secara berlebihan akan menyebabkan kecanduan. Kecanduan *Gadget* dapat menghambat proses tumbuh kembang anak. Apabila anak sudah kecanduan *Gadget* maka akan menghambat perkembangan bahasa anak. Hal itu dikarenakan

---

<sup>105</sup> Observasi yang dilakukan pada tanggal 25 April di TK Pertiwi 04 Ngaliyan Semarang

<sup>106</sup> Eun Lee Lee, Yolanda Ogbolu, CRNP-Neonatal, FNAP, “Does Parental Control Work With Smartphone Addiction?”, *Journal of Addictions Nursing*, (Vol. 29, No. 2, 2018), hlm. 128-139

anak akan cenderung diam dan lebih fokus dengan *Gadget*-nya. Akibatnya perkembangan bahasa akan terganggu karena anak jarang berbicara atau anak akan mengalami *Speech Delay*.<sup>107</sup> Bahkan anak akan menjadi stres apabila tidak bermain *Gadget* atau sang anak akan sangat marah apabila dilarang untuk bermain *Gadget*. Kejadian-kejadian ini sangat sering terjadi pada anak usia dini dan remaja yang menghabiskan sebagian besar waktu mereka untuk bermain *Gadget*.

Selain perkembangan bahasa yang terhambat ketika anak sudah kecanduan *Gadget*, perkembangan *psikologi* anak juga dapat terhambat. Anak yang sudah kecanduan *Gadget* akan lebih *agresif* dan mudah marah ketika dilarang menggunakan *Gadget*-nya.

## **2. Peran Orang Tua pada Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi 04 Ngaliyan Semarang**

Berdasarkan observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti, peran

---

<sup>107</sup> Observasi yang dilakukan pada tanggal 25 April di TK Pertiwi 04 Ngaliyan Semarang

orang tua pada penggunaan *Gadget* pada anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi 04 Ngaliyan sangat penting agar anak tidak kecanduan *Gadget*. Apabila anak sudah kecanduan *Gadget*, maka manfaat dalam penggunaan *Gadget* akan hilang dan menimbulkan dampak negatifnya. Peran yang dilakukan orang tua dalam penggunaan *Gadget* pada anak usia 5-6 tahun di Tk Pertiwi 04 Ngaliyan yang pertama adalah melakukan pengawasan untuk mengontrol penggunaan *Gadget* pada anaknya. Pengawasan yang dilakukan dengan melakukan pendampingan pada saat menggunakan *Gadget*. Orang tua bisa mengarahkan untuk membuka aplikasi-aplikasi yang bermanfaat untuk anak seperti aplikasi bermain, menggambar, berhitung, bernyanyi, audio doa-doa harian dan sebagainya. Ketika ada orang tua yang mendampingi anak saat menggunakan *Gadget*, maka akan kecil kemungkinan anak akan membuka aplikasi atau konten yang tidak bermanfaat baginya. Dengan begitu orang tua pasti akan mengarahkan anaknya untuk menggunakan *Gadget*-nya dengan baik.

Peran orang tua di TK Pertiwi 04 Ngaliyan selanjutnya adalah membatasi penggunaan *Gadget*.

Ketika sudah hampir maghrib anak-anak dilarang untuk menggunakan *Gadget*-nya, orang tua akan mematikan *Gadget* milik anaknya. Sebelum membelikan *Gadget* untuk anaknya, ada orang tua yang meminta anaknya untuk berjanji akan menggunakan *Gadget* sesuai waktu yang telah ditentukan.

Selain itu, peran orang tua dalam penggunaan *Gadget* pada anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi 04 Ngaliyan adalah memberikan pengertian kepada anaknya bahwa menggunakan *Gadget* secara berlebihan dapat menimbulkan beberapa dampak negatif yang dapat merugikan anak. Selain memberitahukan dampak negatif penggunaan *Gadget* secara berlebihan, sebagai orang tua kita harus menjelaskan kegunaan *Gadget* yang sesungguhnya. Menjelaskan kepada anak bahwa *Gadget* yang diberikan hanya untuk berkomunikasi dan sebagai media pembelajaran.

Peran yang dilakukan oleh orang tua dalam penggunaan *Gadget* pada anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi 04 Ngaliyan selanjutnya adalah menanamkan nilai-nilai keimanan dan menyibukkan dengan aktivitas keagamaan. Penanaman nilai-nilai

keimanan bagi anak usia dini sangat penting untuk menjaga diri mereka dari hal-hal yang negatif dikemudian hari. Karena Usia dini merupakan fase tumbuh kembang anak yang paling baik, nilai-nilai yang ditanam pada usia ini akan sangat berpengaruh bagi perkembangan dan pertumbuhan dimasa yang akan datang.<sup>108</sup> Dengan hal tersebut diharapkan anak akan selalu taat dan tidak meninggalkan kewajibannya dalam keagamaan.

Peran orang tua dalam penggunaan *Gadget* pada anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi 04 Ngaliyan yang terakhir adalah selalu mengikuti perkembangan teknologi. Pengetahuan orang tua terhadap perkembangan teknologi yang paling *update* menjadi sangat penting pada masa sekarang. Di mana perkembangan teknologi berkembang dengan sangat cepat dan orang tua harus mengimbangi pergerakan sang anak dengan ikut serta dalam menggunakan teknologi tersebut. Orang tua yang tidak mengerti pengetahuan teknologi akan sangat tidak maksimal ketika mendampingi sang anak yang sedang bermain *Gadget*.

---

<sup>108</sup> Elizabet B Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 1*, (Jakarta: Erlangga, 2005), hlm. 256

#### **D. Keterbatasan Penelitian**

Peneliti menyadari bahwa dalam melaksanakan penelitian di TK Pertiwi 04 Ngaliyan Semarang mengalami kendala yang menjadikan penelitian ini memiliki keterbatasan sebuah penelitian. Adapun keterbatasan dalam penelitian ini adalah peneliti susah berkomunikasi dengan orang tua murid dikarenakan rata-rata orang tua murid kelompok B TK Pertiwi 04 Ngaliyan adalah pekerja.

Penulis menyadari bahwa sebagai manusia masih banyak sekali kekurangan dalam penelitian ini, baik dari tenaga serta kemampuan berfikir penulis. Akan tetapi penulis akan terus belajar untuk kedepannya supaya lebih baik lagi.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Penjelasan yang telah dipaparkan pada bab-bab sebelumnya menghasilkan kesimpulan sebagai berikut:

Peran orang tua sebagai pendidik dalam penggunaan *Gadget* pada anak usia dini yang ditemukan di TK Pertiwi 04, yaitu: memberikan edukasi tentang dampak positif dan negatif penggunaan *Gadget*, memperkenalkan konten-konten edukasi yang dapat membantu proses perkembangan anak, membantu dan mempermudah anak.

Peran orangtua sebagai pengawas dalam penggunaan *Gadget* pada anak usia dini yaitu mengawasi penggunaan *Gadget* baik secara langsung maupun melalui pengasuh dengan memberikan batasan waktu, membatasi penggunaan *Gadget* agar tidak berlebihan.

#### **B. Saran**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh

penulis tentang peran orangtua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi 04 Ngaliyan yang telah dilakukan, penulis memberikan saran untuk orang tua dan guru harus berperan aktif dan bekerja sama dalam penggunaan *Gadget* pada anaknya dan anak didiknya.

### **C. Kata Penutup**

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan didalamnya. Oleh karena itu, kritik dan saran dari setiap pembaca sangat penulis harapkan untuk memperbaiki karya ilmiah ini. Tentunya penulis akan terus belajar untuk bisa lebih baik lagi dalam pembuatan karya ilmiah. Penulis berharap hasil karya ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca. Aamin Ya Rabbal Alamin.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi. Tri Nugroho. 2017. “Pola Pengawasan Orang Tua terhadap Aktivitas Anak di Dunia Maya: Studi Kasus pada Keluarga dengan Anak Remaja Usia 12 – 19 Tahun di Purwokerto”. *Acta Diurna*. (Vol. 13 No. 1)
- Aisyahsiti. 2013. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. (Tangerang Selatan : Universitas Terbuka)
- Alia. Tesa dan Irwansyah. 2018 “Pendampingan Orang Tua Pada Anak Usia Dini Dalam Penggunaan Teknologi Digital”. *A journal of language, literature, Culture, and Education POLYGLOT*. (Vol. 14 No. 1)
- Chusna. Puji Asmaul. 2017. “Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak”. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*. (Vol. 17 No. 2 November)
- Elizabet B Hurlock. 2005. *Perkembangan Anak Jilid 1*. (Jakarta: Erlangga)
- Eun Lee Lee. Yolanda Ogbol. CRNP-Neonatal. FNAP. 2018. “Does Parental Control Work With Smartphone Addiction?”, *Journal of Addictions Nursing*. (Vol. 29. No. 2)
- Helmawati. 2015. *Mengenal dan Memahami PAUD* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya)

- Hurlock. 1993. *Psikologi Perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. (Jakarta: Erlangga)
- J. Sumardianta dan Wahyu Kris Aw. 2018. *Mendidik Generasi Z&A*, (Jakarta: PT Grasindo)
- Jarot Wijanarko dan Ester Setiawati. 2016. *Ayah Ibu Baik Parenting Era Digital*, (Jakarta : Keluarga Indonesia Bahagia Bumi Bintaro Permai)
- Karwati. Eui dan Donni Juni Priansa. 2014. *Manajemen Kelas*. (Bandung : Alfabeta)
- Khaironi Mulianah. 2018. “Perkembangan Anak Usia Dini”. *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University*. (Vol. 3 No. 1)
- Koentjaningrat. 1985. *Metode Penelitian Masyarakat* (Jakarta Gramedia Pustaka Utama)
- M. Nasir Djamil. 2013. *Anak Bukan Untuk Dihukum*. (Jakarta : Sinar Grafika)
- Marpaung. Junierissa. 2018 . “Pengaruh Penggunaan Gadget dalam Kehidupan”. *Jurnal Kopasta*, (Vol. 5, No.2)
- Mona Ratuliu. 2017. *Digital Parentthink*. (Jakarta: PT Mizan Publika)
- Nanang Martono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif*. (Jakarta: PT Raja Grafindo)
- Ngafifi Muhamad. 2014. “Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya.”. *Jurnal*

- Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi.* (Vol. 2. No. 1)
- Novita. Dina. dkk. 2016. “Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Perkembangan Anak Usia Dini di Desa Air Pinang Kecamatan Simeulue Timur”. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kewarganegaraan Unsyiah.* (Vol. 1 No.1)
- Rahayu. Nur Sri. dkk. 2021. “Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini”. *Jurnal PAUD Agapedia.* (Vol.5 No. 2 Desember)
- Raudhoh. 2017. “Peran Keluarga Dalam Pendidikan Anak Usia Dini”. *Jurnal Studi Gender dan Anak.* (Vol. II. No. 1)
- Rifa Hidayah. 2009. *Psikologi Pengasuhan Anak.* (Malang: UIN Malang Pres)
- Rosady Ruslan. 2004. *Metode Penelitian Public Relations dan Komunikas.* (Jakarta :Raja Grafindo Persada)
- Rosmawaty. 2010. *Mengenal Ilmu Komunikasi.* (Jakarta: Widya Padjadjaran)
- Roza Emilia. Dkk. 2018. “Pelatihan Memantau Penggunaan Gadget pada Anak”. *Jurnal SOLMA.* (Vol.7 No.2)
- Sairo Sriwahyuni. “Teknis Pendampingan Anak Usia 5-6 Tahun Dalam Penggunaan Gadget”.  
[file:///C:/Users/ASUS/Downloads/ARTIKEL%20TEKNIS%20PENDAMPINGAN%20ANAK%20USIA%205%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/ASUS/Downloads/ARTIKEL%20TEKNIS%20PENDAMPINGAN%20ANAK%20USIA%205%20(1).pdf)  
 f. diakses 14 Juni 2022

- Saputri. Adek Diah dan Diah Ayuning Pambudi. 2018 . “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Intraksi Sosial Anak Usia Dini”. *Proceedings of The 3<sup>rd</sup> Annual Conference on Islamic Early Childhood Education*. (Vol. 3)
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D*. (Bandung: ALFABETA)
- Sunita Indian dan Eva Mayasar. 2018. “Pengawasan Orang Tua terhadap Dampak Penggunaan *Gadget* pada Anak”. *Jurnal Endurance*. (Vol. 3 No. 3)
- Suyadi. 2013. *Konsep Dasar PAUD* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya)
- Suyadi. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Kajian Neurosains*. (Bandung : PT Remaja Rosdakarya)
- Suryati Nanik. 2020. “Optimalisasi Peran Orang tua dalam Meminimalisir Penggunaan Gawai bagi Anak”. *Taujihah: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*. (Vol.1 No.1)
- Vitrianingsi. Dkk. “Hubungan Peran Orang Tua Dan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Pra Sekolah Di Tk Gugus Ix Kecamatan Depok Sleman Yogyakarta”.
- [https://www.researchgate.net/publication/337083597\\_hubungan\\_peran\\_orang\\_tua\\_dan\\_durasi\\_penggunaan\\_gadget\\_deng](https://www.researchgate.net/publication/337083597_hubungan_peran_orang_tua_dan_durasi_penggunaan_gadget_deng)

[an perkembangan anak pra sekolah di tk gugus ix keca  
matan depok sleman yogyakarta](#). diakses 3 Maret 2022.

- Wahidi. 2019 . “Peran Orang Tua dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar pada Anak Sekolah Dasar”. *Jurnal Pancar*. (Vol. 3 No. 1)
- Wibowo Agus. 2012. *Pendidikan Karakter Usia Dini*. (Yogyakarta : Pustaka Pelajar)
- Widiastiti Ni Luh Gede Mita dan Gusti Ngurah Sastra Agustika. 2020. “Intensitas Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini Ditinjau Dari Pola Asuh Orang Tua”. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* (Vol. 8 No. 2)
- Yalda. 2016. *Media Moms & Dads Menjadi Orang Tua Bijak Di Era Digital*. (Solo: PT Tiga Serangkai)

## LAMPIRAN

### Lembar Pedoman Wawancara dengan Orangtua dan Guru TK Pertiwi 04 Ngaliyan Semarang

---

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Mengapa anak Anda sudah di berikan <i>Gadget</i> ?	
2.	Apakah Anda memberikan durasi penggunaan <i>Gadget</i> kepada anak Anda ?	
3.	Apakah Anda memberikan edukasi dengan anak tentang bahaya penggunaan <i>Gadget</i> ?	
4.	Apa yang biasa dilihat anak pada saat menggunakan <i>Gadget</i> ?	
5.	Apakah Anda mengawasi penggunaan <i>Gadget</i> pada anak Anda?	
6.	Menurut Anda apakah	

	penggunaan <i>Gadget</i> pada anak baik untuk perkembangan anak?	
7.	Apa yang Anda ketahui tentang kecanduan <i>Gadget</i> ?	
8.	Menurut Anda bagaimana dampak kecanduan <i>Gadget</i> pada anak?	
9.	Apakah siswa di TK Pertiwi Ngaliyan Semarang sudah menggunakan <i>Gadget</i> ?	

**TRANSKIP HASIL WAWANCARA DENGAN ORANGTUA  
SISWA TK PERTIWI 04 NGALIYAN SEMARANG  
KELOMPOK B TENTANG PERAN ORANGTUA  
DALAM PENGAWASAN PENGGUNAAN GADGET PADA  
ANAK  
USIA 5-6 TAHUN DI TK PERTIWI 04 NGALIYAN  
SEMARANG**

---

- Hari, Tanggal** : Selasa, 26 April 2022
- Responden** : Ibu Shofi
- Tempat** : TK Pertiwi 04 Ngaliyan Semarang
- 
- Peneliti : Mengapa anak Anda sudah di berikan *Gadget* ?
- Responden : Saya memberikan anak saya *Gadget* untuk mempermudah komunikasi saya dengan anak saya, kan enak kalo ada *Gadget*. Saya bisa menelepon anak saya ketika dia sudah pulang sekolah.
- Peneliti : Apakah Anda memberikan durasi penggunaan *Gadget* kepada anak Anda?
- Responden : Ya, itu pasti. Pagi sampai siang dibawa ke sekolah, setelah itu *Gadget* di simpan dengan mbak di rumah. Sore hari setelah

mandi bisa belajar kembali menggunakan *Gadget*.

Peneliti : Apakah Anda memberikan edukasi dengan anak Anda tentang bahaya penggunaan *Gadget* ?

Responden : Saya selalu mengingatkan kepada anak saya bahwa terlalu sering bermain *Gadget* dapat menyebabkan kesehatan mata terganggu. Saya berkata dengan anak saya bahwa terlalu sering bermain *Gadget* bisa membuat mata menjadi sakit.

Peneliti : Apa yang biasa dilihat anak pada saat menggunakan *Gadget*?

Responden : Saya selalu menyuruh anak saya membuka konten-konten edukasi untuk anak usia dini di *Channel Youtube Kids*.

Peneliti : Apakah Anda mengawasi penggunaan *Gadget* pada anak Anda?

Responden : Ya pasti diawasi supaya tidak menggunakan *Gadget* secara berlebihan.

Peneliti : Menurut Anda apakah penggunaan *Gadget* pada anak baik untuk perkembangan anak?

- Responden : Ya, baik. Karena dapat mempermudah proses pembelajaran yang dapat mempengaruhi proses perkembangan anak.
- Peneliti : Apa yang Anda ketahui tentang kecanduan *Gadget*?
- Responden : Anak yang kecanduan *Gadget* biasanya sulit untuk melepas *Gadget*-nya. Contohnya pada saat waktunya tidur maunya bermain *Gadget*.
- Peneliti : Menurut Anda bagaimana dampak kecanduan *Gadget* pada anak?
- Respoonden : Penggunaan *Gadget* secara berlebihan dapat menyebabkan gangguan penglihatan mata, yaitu mata minus.

**TRANSKIP HASIL WAWANCARA DENGAN ORANGTUA  
SISWA TK PERTIWI 04 NGALIYAN SEMARANG  
KELOMPOK B TENTANG PERAN ORANGTUA  
DALAM PENGAWASAN PENGGUNAAN GADGET PADA  
ANAK  
USIA 5-6 TAHUN DI TK PERTIWI 04 NGALIYAN  
SEMARANG**

---

**Hari, Tanggal** : Selasa, 26 April 2022

**Responden** : Ibu Yeni

**Tempat** : TK Pertiwi 04 Ngaliyan Semarang

Peneliti : Mengapa anak Anda sudah di berikan  
*Gadget* ?

Responden : Saya kan bekerja, jadi saya memberikan  
*Gadget* pada anak saya supaya saya bisa  
komunikasi dengan anak saya setiap saat.  
Jadi saya dapat memantau kegiatan anak  
saya dengan *Gadget*.

Peneliti : Apakah Anda memberikan durasi  
penggunaan *Gadget* kepada anak Anda ?

Responden : Naura ketika sudah jam 5 sore tidak boleh  
menggunakan *Gadget*-nya, hp-nya saya  
matikan. Hal ini adalah upaya saya supaya  
anak saya tidak kecanduan *Gadget*. Saya  
juga selalu mengatakan kepada anak saya

bahwa penggunaan *Gadget* berlebihan itu tidak baik. Boleh menggunakan *Gadget* tapi tahu batasan dan waktu. Sebelum saya membelikan Naura *Gadget*, dia harus berjanji bahwa akan menggunakan *Gadget* sesuai waktu yang di tentukan.

Peneliti : Apakah Anda memberikan edukasi dengan anak Anda tentang bahaya penggunaan *Gadget*.

Responden : Saya sebagai orang tua selalu mengingatkan bahwa saya memberikan anak saya *Gadget* itu untuk sarana komunikasi dengan anak saya dan sebagai media pembelajaran untuk memudahkan proses pembelajarannya.

Peneliti : Apakah Anda mengawasi penggunaan *Gadget* pada anak Anda?

Responden : Saya selalu mengawasi Naura ketika dia menggunakan *Gadget*. Ya itu merupakan suatu kewajiban orangtua mengontrol aktivitas anak dan memastikan anak – anak memanfaatkan *Gadget*-nya dengan baik.

Peneliti : Apa yang biasa dilihat anak pada saat menggunakan *Gadget*?

- Responden : Biasanya melihat *Youtube* untuk menonton kartun dan mendengarkan lagu anak – anak.
- Peneliti : Menurut Anda apakah penggunaan *Gadget* pada anak baik untuk perkembangan anak?
- Responden : Ya, tentu baik untuk perkembangan anak. Akan tetapi jika berlebihan juga menimbulkan dampak buruk.
- Peneliti : Apa yang Anda ketahui tentang kecanduan *Gadget*?
- Responden : Kecanduan *Gadget* itu ketika anak tidak mau melepaskan *Gadget*-nya. Anak tersebut setiap saat sibuk dengan *Gadget*. Contohnya ketika makan harus sambil bermain *Gadget*.
- Peneliti : Menurut Anda bagaimana dampak kecanduan *Gadget* pada anak?
- Responden : Anak susah tidur dan jarang mau bermain dengan teman-temannya diluar rumah.

**TRANSKIP HASIL WAWANCARA DENGAN ORANGTUA  
SISWA TK PERTIWI 04 NGALIYAN SEMARANG  
KELOMPOK B TENTANG PERAN ORANGTUA  
DALAM PENGAWASAN PENGGUNAAN GADGET PADA  
ANAK  
USIA 5-6 TAHUN DI TK PERTIWI 04 NGALIYAN  
SEMARANG**

---

**Hari, Tanggal** : Selasa, 26 Januari 2022

**Respondense** : Ibu Tyas

**Tempat** : TK Pertiwi 04 Ngaliyan Semarang

Peneliti : Mengapa anak Anda sudah di berikan  
*Gadget*?

Responden : Awalnya saya memberikan *Gadget* supaya  
saya bisa *me time* karena merasa capek tiap  
hari mengurus anak akhirnya saya berikan  
*Gadget*.

Peneliti : Apakah Anda memberikan durasi  
penggunaan *Gadget* kepada anak Anda ?

Responden : Iya saya berikan durasi ketika hari masuk  
sekolah, tetapi Ketika weekend saya  
bebaskan tidak saya beri durasi.

Peneliti : Apakah Anda memberikan edukasi dengan  
anak tentang bahaya penggunaan *Gadget* ?

- Responden : Iya saya berikan edukasi seperti bermain *Gadget* membuat mata sakit dan bikin malas sekolah.
- Peneliti : Apa yang biasa dilihat anak pada saat menggunakan *Gadget*?
- Responden : Biasanya anak saya ketika bermain *Gadget* menonton youtube. Jika tidak ada kuota membuka galeri, bermain *game* atau *selfie* sendiri.
- Peneliti : Apakah Anda mengawasi penggunaan *Gadget* pada anak Anda?
- Responden : Iya. Saya awasi apa yang sedang ditonton oleh anak saya. Ketika kurang pas ditonton sama anak, pasti saya ganti.
- Peneliti : Menurut Anda apakah penggunaan *Gadget* pada anak baik untuk perkembangan anak?
- Responden : Kalo menurut saya untuk usia 0-3 tahun kurang baik karena anak bisa menjadi *speech delay*. Tapi untuk anak usia 4 tahun ke atas penggunaan *Gadget* dapat membantu proses perkembangan anak. Contohnya ketika ada nama hewan yang belum saya jelaskan sendiri kepada anak, tetapi anak saya bisa tahu melalui *Gadget*.

- Peneliti : Apa yang Ibu ketahui tentang kecanduan *Gadget*?
- Responden : Menurut saya anak yang kecanduan *Gadget* jadi malas untuk belajar apalagi kalo disuruh mengerjakan PR. Selain itu anak saya juga malas untuk bermain diluar rumah dengan teman-temannya karena lebih emmilih bermain *Gadget*.
- Peneliti : Menurut Anda bagaimana dampak kecanduan *Gadget* pada anak?
- Responden : Dampak kecanduan *Gadget* yang saya ketahui adalah anak menjadi *speech delay*. Anak saya kecanduan *Gadget* karena dari umur 8 bulan sudah saya kenalkan dengan *Gadget*. Alasannya karena saya sering capek dan mengantuk, supaya anak bisa anteng lalu saya berikan *Gadget*.

**TRANSKIP HASIL WAWANCARA DENGAN ORANGTUA  
SISWA TK PERTIWI 04 NGALIYAN SEMARANG  
KELOMPOK B TENTANG PERAN ORANGTUA  
DALAM PENGAWASAN PENGGUNAAN GADGET PADA  
ANAK  
USIA 5-6 TAHUN DI TK PERTIWI 04 NGALIYAN  
SEMARANG**

---

**Hari, Tanggal** : Selasa, 26 April 2022

**Responden** : Ibu Anggit

**Tempat** : TK Pertiwi 04 Ngaliyan Semarang

Peneliti : Mengapa Anda sudah memberikan  
*Gadget*?

Responden : Saya memberikan *Gadget* kepada anak  
saya agar dapat melatih ketrampilan  
motoriknya.

Peneliti : Apakah anda memberikan durasi  
penggunaan *Gadget* kepada anak?

Responden : Ya, saya berikan durasi biasanya 30 menit  
hingga 1 jam.

Peneliti : Apakah Anda memberikan edukasi kepada  
anak tentang bahaya penggunaan *Gadget*?

Responden : Ya. Agar anak tahu bahwa bermain *Gadget*  
juga memiliki dampak yang buruk.

- Peneliti : Apa yang biasa dilihat anak pada saat menggunakan *Gadget*?
- Responden : Salah satu aplikasi yang sudah saya download ke dalam *Gadget* milik anak saya adalah aplikasi permainan, menggambar, berhitung, bernyanyi dan lainnya. Menurut saya ini baik bagi perkembangan anak.
- Peneliti : Apakah Anda mengawasi penggunaan *Gadget* pada anak?
- Responden : Ya. Agar anak tidak salah dalam menggunakan *Gadget*.
- Peneliti : Menurut Anda apakah penggunaan *Gadget* pada anak baik untuk perkembangan anak?
- Responden : Menurut saya *Gadget* bisa melatih perkembangan anak selama penggunaannya selalu dalam pengawasan orangtua.
- Peneliti : Apa yang Anda ketahui tentang kecanduan *Gadget*?
- Responden : Menurut saya kecanduan *Gadget* bisa membahayakan tumbuh kembang anak.
- Peneliti : Bagaimana dampak kecanduan *Gadget* pada anak?
- Responden : Dampak kecanduan *Gadget* pada anak sangat buruk karena bisa mempengaruhi

pola tidur dan mempengaruhi kesehatan mental serta emosionalnya.

**TRANSKRIP HASIL WAWANCARA DENGAN GURU  
KELAS TK PERTIWI 04 NGALIYAN SEMARANG  
KELOMPOK B TENTANG PERAN ORANGTUA DALAM  
PENGAWASAN PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK  
USIA 5-6 TAHUN DI TK PERTIWI 04 NGALIYAN  
SEMARANG**

---

- Hari, Tanggal** : Selasa, 26 April 2022
- Responden** : Ibu Wiwik ( Kepala TK Pertiwi 04  
Ngaliyan Semarang )
- Tempat** : TK Pertiwi 04 Ngaliyan Semarang
- Peneliti** : Apakah siswa di TK Pertiwi 04 Ngaliyan  
Semarang sudah menggunakan *Gadget*?
- Responden** : Anak – anak sudah mulai mahir dalam  
menggunakan *Gadget*. Mereka sangat pintar  
mengoperasikan *Gadget*. Bahkan anak –  
anak terlihat sangat asyik. Saat ini seluruh  
orangtua peserta didik kami memiliki  
*Gadget*, bahkan banyak juga anak-anak yang  
sudah memilki *Gadget* sendiri. Bagi yang  
belum memiliki *Gadget* sendiri, pasti sering  
meminjam *Gadget* milik orangtua nya.

Peneliti : Menurut Anda bagaimana dampak kecanduan *Gadget* pada anak?

Responden : Kecanduan *Gadget* dapat mempengaruhi perkembangan bahasa anak, karena ketika anak terlalu fokus dengan *Gadget*-nya pasti anak menjadi lebih memilih diam daripada berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya.

**TRANSKRIP HASIL WAWANCARA DENGAN GURU  
KELAS TK PERTIWI 04 NGALIYAN SEMARANG  
KELOMPOK B TENTANG PERAN ORANGTUA DALAM  
PENGAWASAN PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK  
USIA 5-6 TAHUN DI TK PERTIWI 04 NGALIYAN  
SEMARANG**

---

- Hari, Tanggal** : Selasa, 26 April 2022
- Responden** : Bu Nur ( Guru Kelas TK B Pertiwi 04  
Ngaliyan Semarang )
- Tempat** : TK Pertiwi 04 Ngaliyan Semarang
- Peneliti** : Menurut Anda bagaimana dampak  
kecanduan *Gadget* pada anak ?
- Responden** : Sebenarnya banyak sisi positif dari  
penggunaan *Gadget* pada anak apabila  
benar-benar digunakan dengan maksimal  
dan benar serta didampingi oleh orangtua.  
Tetapi jika tidak digunakan dengan  
semestinya maka akan menimbulkan  
dampak negatif pada anak.

- Peneliti : Menurut Anda bagaimana cara mengurangi dampak penggunaan *Gadget* pada anak usia dini?
- Responden : Sebagai orangtua kita harus mendampingi penggunaan *Gadget* pada anak kita, karena dengan begitu akan dapat mencegah kecanduan *Gadget* pada anak dan juga mengurangi penggunaan *Gadget* yang tidak penting bagi anak usia dini.

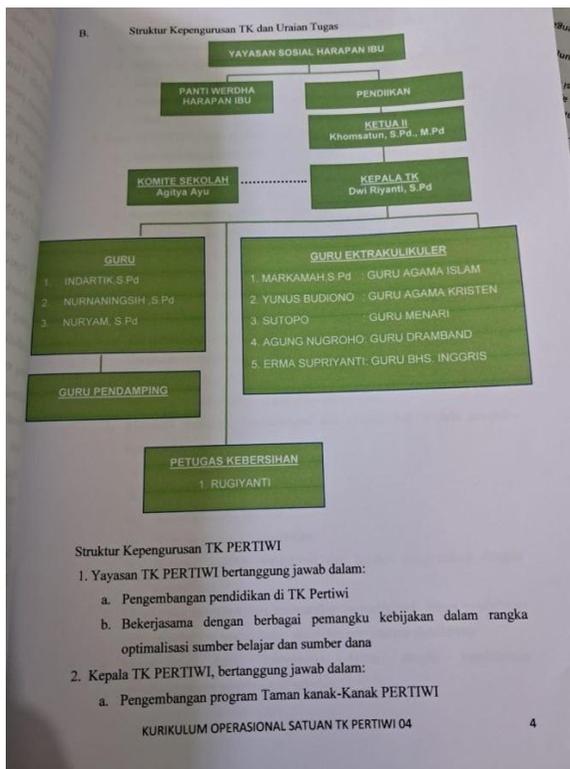
# LEMBAR DOKUMENTASI PENELITIAN DI TK PERTIWI 04 NGALIYAN SEMARANG

---

Tampak Depan TK Pertiwi 04 Ngaliyan Semarang



## Denah TK Pertiwi 04 Ngaliyan Semarang



---

Ruang Kelas TK B Pertiwi 04 Ngaliyan Semarang



---

## Sarana dan Prasarana TK Pertiwi 04 Ngaliyan Semarang

### 3. Karakteristik sarana dan prasarana

KEADAAN UMUM TK PERTIWI 04			
1	Gedung Sekolah	: 1	Unit
2	Ruang Kantor KS	: 1	ruang
3	Ruang Kantor Guru	: 1	ruang
4	Ruang TU/Penjaga	: 1	ruang
6	Ruang Perpus	: 1	ruang
7	Ruang UKS	: 1	ruang
11	Ruang Serbaguna	: 1	ruang
12	Ruang Tamu	: 1	ruang
13	Tempat Upacara	: 1	Ada
14	Meja/ Kursi Murid	: 20/ 80	buah
15	Meja/ Kursi Guru	: 8	buah
16	Meja/ Kursi KS	: 5	buah
17	Meja/ Kursi TU	: -	buah
18	Almari Murid/Guru	: 4/5	buah
19	Almari KS	: 2	buah
20	Almari TU/ Penjaga	: 1	buah
21	Papan Tulis	: 4	buah
22	Papan Pajangan Kelas	: 2	buah

KURIKULUM OPERASIONAL SATUAN TK PERTIWI 04

23	Rak Kie/ R. Guru	:	2/ 0	buah
24	Rak R. KS/R. TU/ Penjaga	:	1/0/0	buah
25	Tiang Dendera	:	1	buah
26	KM Murid/ Guru	:	2	buah
27	WC Murid/ Guru	:	1	buah
28	Komputer/ Printer	:	2/ 1	buah
29	Kipas Angin	:	5	buah
30	TV/Radio/Tape	:	0/ 0/ 1	buah
31	Kebun Sekolah/Toga	:	Ada	
32	Sumur/PDAM	:	Ada	
33	Listrik	:	1.300 Kwh	
34	Dapur Sekolah	:	Ada	

4. Karakteristik orangtua

Latar dan karakteristik orangtua siswa TK PERTIWI 04 sangat beragam, antara lain :

- a. Kisaran usia 20 – 50 tahun
- b. Memiliki latar pendidikan dari SD, SMP, SMA, D3, hingga S1
- c. Memiliki ragam pekerjaan dari mulai PNS, karyawan swasta dan wiraswasta
- d. Memiliki segmentasi pendapatan kisaran Rp. 1.000.000 hingga Rp. 5.000.000
- e. Orangtua memiliki visi dan misi yang berbeda dalam hal alasan menyekolahkan di TK PERTIWI 04

5. Letak Geografis

<https://goo.gl/maps/Ghfja2tL4Nv2W6TKA>

## **RIWAYAT HIDUP**

### **Identitas Diri**

Nama Lengkap : Ika Restu Nurhidayanti  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat & Tanggal Lahir : Tegal, 21 April 1998  
Agama : Islam  
Status Kewarganegaraan : Indonesia  
Status Perkawinan : Belum Menikah  
Alamat : Graha Panca Mustika Blok 0  
Nomer 8 Campurejo, Boja Kendal  
No. HP : 082137040174  
E-mail : ikarestun214@gmail.com

### **Riwayat Pendidikan Formal**

TK Pertiwi Pegirikan Slawi (2002-2003)  
TK Kartika IV – 33 LVIII YONIF 407 Cabang REM 071 Ujungrusi  
Tegal (2003-2004)

SDN Kudaile 05 Slawi Kab. Tegal (2004 -2007)

SDN Subah 03 Kab. Batang (2007 -2009)

SDN Podorejo 02 Kota Semarang (2009 – 2010)

SMP N 28 Kota Semarang (2010-2013)

SMA N 8 Kota Semarang (2013 – 2016)

**Motto Hidup :**

Tidak ada kegagalan yang abadi, yang ada hanya keberhasilan yang tertunda.

Semarang, Februari 2024

Ika Restu Nurhidayanti

NIM: 1803106056