

**PERAN ORANG TUA DALAM PENCEGAHAN
KECANDUAN BERMAIN *GADGET* ANAK USIA DINI
(Studi Kasus Peserta Didik di RA TAHSINUL AKHLAQ
Tedunan Demak Tahun 2021)**

SKRIPSI

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



Oleh:

ISMA NASIKHATIN NAFIAH

NIM: 1703106038

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

NOTA DINAS

NOTA DINAS

Semarang, 22 April 2021

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Walisongo

Di Semarang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Judul : **Peran Orang Tua dalam Pencegahan Kecanduan Gadget Anak Usia Dini (Studi Kasus Peserta Didik di RA Tahsinul Akhlaq Wedung Demak Tahun 2021)**"

Nama : Isma Nasikhatin Nafiah

NIM : 1703106038

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk di ujikan dalam siding Munaqosyah.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing


Agus Khunaifi, M. Ag.

NIP.197602262005011004

NILAI BIMBINGAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387
Semarang 50185
Telp. 024-7601295 Fax. 7615387

Hal : *Nilai Bimbingan Skripsi*

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Walisongo

Di Demarang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat kami memberitahukan bahwa kami telah selesai membimbing saudara:

Nama : Isma Nasikhatin Nafiah

NIM : 1703106038

Judul : **Peran Orang Tua dalam Pencegahan Kecanduan Gadget Anak Usia Dini
(Studi Kasus Peserta Didik di RA Tahsinul Akhlaq Tedunan Demak Tahun
2021)**"

Maka nilai bimbinganya adalah : 3.8 [Tiga koma delapan]

Demikian agar dapat dipergunakan sebagai mestinya..

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Semarang, 22 April 23, 2021

Pembimbing

Agus Khunaifi, M. Ag.

NIP.197602262005011004

ABSTRAK

Judul : **Peran Orang Tua dalam Pencegahan Kecanduan *Gadget* Anak Usia Dini (Studi Kasus Peserta Didik di RA Tahsinul Akhlaq Tedunan Demak Tahun 2021)**

Nama : Isma Nasikhatin Nafiah

NIM : 1703106038

Gadget adalah media yang digunakan sebagai sarana komunikasi modern. Banyaknya manfaat dari *gadget* dan tuntutan zaman yang saat ini mengharuskan setiap manusia menggunakan *gadget* sejak usia dini. Sehingga saat ini sebagian besar anak usia dini sudah tidak asing lagi saat menggunakan *gadget*. Penggunaan *gadget* bagi anak perlu pengawasan yang ketat. Banyaknya konten yang dapat dilihat oleh anak tentu akan memberikan dampak yang akan diterima, baik itu dampak positif atau dampak negatif dari penggunaan *gadget* bergantung dengan kontrol yang dilakukan oleh orang tua kepada anak ketika anak sedang menggunakan *gadget*. Oleh karena itu peran orang tua sangat dibutuhkan dalam penggunaan *gadget*.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deksriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui peran orang tua dalam pencegahan kecanduan *gadget* anak usia dini. Penelitian ini mengambil fokus permasalahan Bagaimana peran orang tua dalam mencegah perilaku kecanduan bermain *gadget* pada anak usia dini di RA Tahsinul Akhlaq Tedunan Demak tahun 2021?. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan observasi dan wawancara.

Hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, peran orang tua dalam pencegahan kecanduan *gadget* anak usia dini antara lain: 1) peran orangtua berinteraksi pada anak, 2) pengendalian dalam penggunaan *gadget* pada anak, 3) orang tua harus bersikap tegas dan disiplin, 4) perbanyak aktivitas anak/mengajak anak bermain diluar.

Kata kunci: *Peran orangtua, Pencegahan gadget, Anak usia dini.*

TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi huruf-huruf arab latin dalam skripsi ini berpedoman pada Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 058/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987. penyimpangan penulisan kata sandang [al-] disengaja secara konsisten supaya sesuai teks Arabnya.

ا	a	ط	t}
ب	b	ظ	z
ت	t	ع	'
ث	ṡ	غ	G
ج	j	ف	F
ح	ḥ	ق	Q
خ	kh	ك	K
د	d	ل	L
ذ	z	م	M
ر	r	ن	N
ز	z	و	W
س	s	ه	H
ش	sy	ء	'
ص	ṡ	ي	Y
ض	d		

Bacaan Madd:

ā= a panjang

ī= i panjang

ū= u panjang

Bacaan Diftong:

au = أو

ai = أي

iy = إي

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil 'alamin.

Segala puji bagi Allah SWT, Dzat Yang Maha Sempurna dengan segala kasih sayang-Nya. Dzat yang telah memberikan kesehatan, keselamatan, dan hidayah kepada kita semua, khususnya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan lancar. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad yang kita semua harapkan syafa'at-Nya di *yaumul qiyamah* besok. Semoga kita bagian dari umat yang memperoleh syafaatnya. *Aamiin.*

Skripsi yang berjudul “*Peran Orang Tua dalam Pencegahan Kecanduan Gadget Anak Usia Dini (Studi kasus peserta didik di RA Tahsinul Akhlaq Tedunan Demak Tahun 2021)*” ini merupakan sebuah hasil karya ilmiah yang menjadi syarat untuk mencapai gelar sarjana (S.1) dalam Ilmu Pendidikan Anak Usia Dini di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang. Banyak ide dan dorongan semangat yang senantiasa datang dari berbagai pihak untuk mendukung penyelesaian tulisan atau penulisan ini. oleh karena itu terimakasih yang sedalam-dalamnya penulis sampaikan kepada:

1. Allah *Subhanahu Wata'ala.*
2. Prof. Dr. H. Imam Taufiq, M. Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
3. Dr. Hj. Lift Anis ma'sumah, M. Ag., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.

4. H. Mursid, M. Ag., selaku ketua jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
5. Agus Khunaifi, M. Ag., selaku dosen pembimbing.
6. Dosen jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah menyampaikan pengetahuan dan wawasan kepada penulis selama menempuh pendidikan.
7. Kedua orang tua kebanggaan penulis, Ibu Nur Uswah dan bapak Nasbichan yang tidak hentinya memberikan doa dan motivasi bagi penulis.
8. Ketiga saudara penulis, Shofwatun Amaliyah, Lailatul Maula dan Mahirotul Aqila yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada penulis.
9. Arin Najihah, S. Pd.I., selaku kepala RA Tahsinul Akhlaq yang telah banyak membantu dalam penulisan skripsi ini.
10. Heny Septiany Khoirunnisa, Iin Afsari, Ni'matuzzahroh, Jihan Nadhirotun Nafisah teman yang selalu ada dan senantiasa membantu penulis serta memberikan semangat dan support.
11. Teman-teman angkatan PIAUD 2017 yang selalu mendukung dan membagi ilmu bagi penulis.
12. Keluarga kecil KKN Reguler 75 kelompok 22 Kota Jepara
13. Na Jaemin, sosok lelaki yang selalu menjadi motivasi perjuangan dan moodbooster penulis.

Semarang, 22 April 2021

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Isma Nasikhatin Nafiah', written in a cursive style.

Isma Nasikhatin Nafiah
NIM. 1703106038

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
NOTA DINAS	iii
NILAI PEMBIMBING	iv
ABSTRAK.....	v
TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	14
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	14
BAB II : PERAN ORANG TUA DALAM PENCEGAHAN GADGET PADA ANAK USIA DINI	
A. Deskripsi teori.....	17
1. Orang Tua.....	17
a. Pengertian Orang tua	17
b. Peran Orang tua.....	20
c. Fungsi Orang tua	24
2. Anak Usia Dini	30
3. Gadget.....	32
a. Pengertian Gadget	32

b. Macam-macam Gadget.....	33
c. Dampak Penggunaan Gadget	35
4. Pencegahan Kecanduan Gadget	40
B. Kajian Pustaka Relevan.....	44
C. Kerangka Berpikir.....	48

BAB III : METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	50
B. Tempat Penelitian.....	51
C. Sumber Data.....	51
D. Fokus Penelitian	54
E. Teknik Pengumpulan Data	54
F. Uji Keabsahan Data	57
G. Teknik Analisis Data	58

BAB IV : DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi data hasil penelitian.....	60
1. Data umum hasil penelitian	60
2.Data khusus hasil penelitian	64
B. Analisis Data.....	73
C. Keterbatasan Peneliiian	83

BAB V : PENUTUP

A. Kesimpulan.....	85
B. Saran.....	86
C. Kata Penutup.....	86

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN-LAMPIRAN
RIWAYAT HIDUP

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Pedoman Penelitian
Lampiran 2	Instrumen Penelitian
Lampiran 3	Hasil Transkrip Wawancara dengan Yuslihatul Ulya
Lampiran 4	Hasil Transkrip Wawancara dengan Iffah Awaliyah
Lampiran 5	Hasil Transkrip Wawancara dengan Wasi'atun Ni'mah
Lampiran 6	Hasil Transkrip Wawancara dengan Ainisiyah
Lampiran 7	Hasil Transkrip Wawancara dengan Khomsatun
Lampiran 8	Bukti Reduksi Wawancara dengan Yuslihatul Ulya
Lampiran 9	Bukti Reduksi Wawancara dengan Iffah Alawiyah
Lampiran 10	Bukti Reduksi Wawancara dengan Wasi'atun Ni'mah
Lampiran 11	Bukti Reduksi Wawancara dengan Ainisiyah
Lampiran 12	Bukti Reduksi Wawancara dengan Khomsatun
Lampiran 13	Daftar Peserta Didik kelas B1
Lampiran 14	Daftar Pendidik
Lampiran 15	Hasil Dokumentasi
Lampiran 16	Surat Penunjukan Pembimbing
Lampiran 17	Transkrip Ko-kurikuler
Lampiran 18	Sertifikat PPL
Lampiran 19	Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Orang tua merupakan lingkungan pertama anak yang mempunyai pengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak atau generasi muda.¹ Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia orang tua dalam arti khusus adalah ayah dan ibu.² Orang tua adalah komponen keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu yang secara sadar mendidik anak-anaknya untuk mencapai kedewasaan. Orang tua mempunyai tanggung jawab yang berat dalam memberikan bimbingan kepada anak-anaknya, tokoh ayah dan ibu melakukan tugas yang pertama adalah membentuk kepribadian anak dengan penuh tanggung jawab dalam suasana rukun antara orang tua dengan anak.

Orang tua juga memiliki peranan penting dalam upaya mengembangkan karakter anak. Karakter yang berkualitas perlu dibentuk dan dibina sejak usia dini. Usia dini merupakan masa kritis bagi pembentukan karakter

¹ Dacholfany Ihsan, Uswatun Hasanah, *Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Konsep Islam*, (Jakarta: AMZAH, 2018), hlm.175-176

² Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka,2005), hlm.

seseorang. Kegagalan penanaman karakter pada seseorang sejak usia dini, akan membentuk pribadi yang bermasalah di masa dewasa kelak. Karena anak merupakan pribadi yang selalu melewati berbagai tahap perkembangan, maka orang tua harus dapat memberikan pengarahan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Karena, orang tua menjadi penanggung jawab utama dalam kehidupan anak. Anak-anak di didik sedemikian rupa agar mereka dapat mempersiapkan diri mereka di masa depan.

Selain itu, orang tua memegang peranan penting atas anak-anaknya. Secara sederhana peran orang tua dapat dijelaskan sebagai kewajiban orang tua kepada anak. Diantaranya adalah orang tua wajib memenuhi hak-hak anaknya.³ Memberikan contoh dan mendidik anak yang baik dan benar adalah kewajiban orang tua yang nantinya anak akan meniru apa yang di lakukan oleh orang tuanya. Peran orang tua dalam mendidik anak akan sangat berpengaruh pada pola pikir dan perilaku anak.

Seperti dalam firman Allah dalam Q.S. At Tahrim:6

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اقْوُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا أَوْ قُودُهَا النَّاسُ
وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ
(٦)

³ Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), hlm. 88.

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

Ibnu Katsir dalam tafsirnya mengatakan bahwa maksud dari ayat diatas adalah didiklah dan ajarkan kepada keluarga tentang hal-hal yang membuat mereka taat kepada Allah. Dan melarang mereka berbuat maksiat kepada-Nya serta memperbanyak zikir agar Allah menyelamatkan mereka dari api neraka. Maka dengan demikian memberikan pengetahuan agama terhadap anak merupakan tanggung jawab orang tua yang paling utama. Orang tua kelak akan dimintai pertanggung jawaban akan anaknya di hari kiamat sebelum anaknya ditanya pertanggung jawabannya atas orang tua mereka.

Selain itu, pendidikan dan dakwah dimulai dari lingkungan keluarga sebagai pendidik utama untuk anak-anak. Oleh karena itu, peran keluarga dalam pendidikan anak sangat penting.⁴ Dalam Tafsir Al-Misbah,

⁴ Rohinah, “Pendidikan Keluarga Menurut Al-Qur’an Surat At-Tahrim Ayat 6”, *Jurnal An Nur*, (Vol. VII, No. 1, tahun 2015), hlm. 7.

ayat tersebut memberi tuntunan kepada kaum beriman bahwa: Hai orang-orang yang beriman, peliharalah diri kamu, antara lain dengan meneladani Nabi dan peliharalah juga keluarga kamu dan seluruh yang berada dibawah tanggung jawab kamu dengan mendidik dan membimbing mereka agar kamu terhindar dari api neraka yang bahhan bakarnya adalah manusia-manusia yang kafir dan juga batu-batu antara lain yang dijadikan berhala-berhala. Di atasnya yakni yang menangani neraka itu dan bertugas menyiksa penghuni-penghuninya adalah malaikat-malaikat yang kasar hati dan perlakuanya.⁵

Peran aktif orang tua terhadap perkembangan anak sangat diperlukan terutama pada saat mereka masih berada dibawah usia lima tahun. Seorang bayi yang baru lahir sangat tergantung pada lingkungan terdekatnya, yaitu keluarga khususnya ayah dan ibu. Peran aktif orang tua merupakan usaha secara langsung terhadap anak dalam menciptakan lingkungan rumah sebagai lingkungan sosial yang pertama dijumpai anak. Melalui pengamatan oleh anak terhadap berbagai perilaku yang ditampilkan secara berulang-ulang dalam keluarga, interaksi antara ayah ibu,

⁵, Quraisy, Shihab*Tafsir Al-Misbah*, (Jakarta: Lentera Hati, 2003) hlm. 326-327.

kakak, dan orang dewasa lainya anak akan belajar dan mencoba meniru dan kemudian menjadi kebiasaan atau kepribadiannya.⁶ Dari ucapan dan tingkah laku orang tua yang konsisten, anak memperoleh rasa aman, seperti memberikan janji kepada anak dan kemudian janji itu dipenuhi.

Anak usia dini merupakan kelompok manusia yang berusia 0-6 tahun (di Indonesia berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Sedangkan menurut para pakar pendidikan anak yang dikutip oleh Mursid, menjelaskan bahwa anak usia dini yaitu kelompok manusia yang berusia 9-8 tahun. Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, dalam artian memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), intelegensi (daya pikir, daya cipta), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak. Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini perlu di arahkan pada peletakan dasar-dasar yang tepat bagi pertumbuhan dan

⁶ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: KENCANA PRENADA MEDIA GROUP, 2012), hlm.86-87.

perkembangan manusia seutuhnya. Dengan begitu, hadirnya anak yang berkualitas akan mudah terwujud.⁷

Pada era globalisasi seperti saat ini perkembangan teknologi semakin canggih dan berkembang. Hal ini menyebabkan berbagai pengaruh pola hidup manusia baik pola pikir maupun perilaku. Salah satu perkembangan teknologi yang mampu mempengaruhi pikiran manusia adalah *gadget*. *Gadget* adalah media yang digunakan sebagai sarana komunikasi modern. Banyaknya manfaat dari *gadget* dan tuntutan zaman yang saat ini mengharuskan setiap manusia menggunakan *gadget* sejak usia dini. Sehingga saat ini sebagian besar anak usia dini sudah tidak asing lagi saat menggunakan *gadget*. Anak-anak umumnya menggunakan *gadget* untuk menonton video, bermain game edukatif atau petualangan. Akan tetapi, pengenalan yang terlalu dini di khawatirkan akan memberikan dampak kepada anak. Dampak ini dapat berupa dampak negative maupun dampak positif dan dapat membuat anak menjadi kecanduan. Di dalam *gadget* terdapat berbagai macam konten yang dapat diakses dengan mudah oleh anak.

Gadget diartikan sebagai suatu alat yang digunakan untuk mengakses atau menjalankan suatu program tertentu

⁷ Mursid, *Belajar dan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2015), hlm. 14-15.

yang menarik dan bersifat mengasah kreativitas.⁸ *Gadget* dapat digunakan sebagai alat komunikasi semua kalangan baik itu para orang tua, remaja, bahkan anak-anak. Dan *gadget* juga memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Namun yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur kebaruan, artinya dari hari ini *gadget* selalu muncul dengan penyajian teknologi terbaru yang membuat hidup manusia lebih praktis dan hampir semua orang memilikinya, khususnya *smartphone* yang digunakan sehari-hari. Dengan kemajuan zaman sekarang yang serba *online*, tentu internet sangat dibutuhkan dan jumlah yang mengakses internet lebih banyak. Penggunaan *gadget* memiliki dampak positif antara lain memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Tetapi, *gadget* juga meninggalkan beberapa hal negative seperti banyak anak-anak yang kecanduan game dan mengalami radiasi mata bahkan hilang kewarasan karena game. Terkait permasalahan tersebut, kecenderungan penggunaan *gadget* secara berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungan keluarga maupun lingkungan sekitar. Hal

⁸ Sunita, "Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak", *Jurnal Enduranc: Kajian Ilmiah Problema Kesehatan*, (Vol. 3, No. 3, tahun 2018) hlm. 510-514.

ini membuat anak kurang rasa empati, mengekspresikan emosi dengan tepat yang merupakan aspek dari kecerdasan emosional.⁹

Penggunaan *gadget* bagi anak perlu pengawasan yang ketat. Di satu sisi memberikan banyak manfaat bagi perkembangan anak, namun di sisi lain juga memberikan dampak yang berbahaya bagi anak.¹⁰ Pengenalan *gadget* pada anak usia dini sangat penting, karena dapat membantu menstimulasi imajinasi, membantu memperbaiki kemampuan mendengar, mempelajari suara-suara dan bicara, serta dapat membantu daya pikir anak, namun tetap pada pengawasan orang tua. Sebagian besar orang menganggap bahwa dengan memberikan *gadget* pada anak akan lebih mudah orang tua melakukan pekerjaan mereka dari pada terus di ganggu oleh si anak. Pada sisi lain lagi orang tua atau guru berpendapat bahwa dengan memberikan *gadget* pada anak sejak dini akan lebih familiar dengan teknologi sehingga membuat mereka dapat memiliki wawasan dan ilmu pengetahuan yang lebih cepat dan luas.

⁹ Intan Permatasari, "Peran Orang Tua Mencegah Dampak Negatif *Gadget* Melalui Pendekatan Komunikasi dan Psikologi", *Indonesian Journal of Islamic Psychology*, (Vol. 2, No. 2, tahun 2020), hlm.268-269.

¹⁰ Fathia Nurfadila, dkk, "Upaya Orangtua untuk Mencegah Ketergantungan Anak Terhadap Penggunaan *Gadget*" *Edukids*, (2019) hlm. 92.

Dalam penggunaan *gadget* kebanyakan anak lebih menggunakannya untuk bermain. Dari hal kecil tersebut, anak yang awalnya senang bermain dengan temannya dapat berubah dengan terbiasanya diberikan *gadget* sebagai pengganti teman bermain. Ketergantungan terhadap *gadget* pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam menggunakan *gadget*. Bermain *gadget* dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukam setiap hari, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial. Dampak yang ditimbulkan dari hal itu sebenarnya adalah dapat membuat anak lebih bersikap individualis karena lama-kelamaan menyebabkan lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan disekitarnya.¹¹ Hal tersebut dapat menyebabkan interaksi sosial antara anak dengan lingkungan sekitar berkurang, bahkan semakin luntur. Seperti yang diketahui bahwa usia dini merupakan usia anak dapat mengasah kemampuan bersosialisasi dengan baik di lingkungan sosial.

Banyaknya konten yang dapat dilihat oleh anak tentu akan memberikan dampak yang akan diterima, baik itu dampak positif atau dampak negatif dari penggunaan *gadget* bergantung dengan kontrol yang

¹¹ Midayana, "DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* PADA ANAK USIA DINI", *PERNIK Jurnal PAUD*, (Vol.2, No.2, September 2019) .

dilakukan oleh orang tua kepada anak ketika anak sedang menggunakan *gadget*. Biasanya orang tua yang terlalu sibuk dengan pekerjaannya tentu akan memberikan *gadget* kepada anaknya agar anak dapat bermain sendiri dengan tenang.¹² Oleh karena itu peran orang tua sangat dibutuhkan dalam penggunaan *gadget*. Hal tersebut dapat dilakukan dengan mengurangi durasi penggunaan *gadget* secara bertahap dan tidak bermain *gadget* di depan anak.

Pendapat ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yuli Irmayati, yang menyatakan bahwa ibu yang memiliki tingkat pendidikan tinggi cenderung turut terlibat secara langsung dan memanfaatkan *gadget* sebagai media pembelajaran sehingga anak cenderung lebih mudah dan senang dalam belajar membaca, belajar menulis, belajar berhitung, menghafal nama-nama warna dan benda, menghafal bacaan Alqur'an, serta menghafal lagu. Sedangkan ibu yang memiliki tingkat pendidikan rendah lebih membebaskan anaknya dalam bermain *gadget* sehingga kegiatan anak cenderung tanpa batasan waktu dan membuka konten-konten negatif. Dalam hal ini peneliti juga menemukan

¹² Yunda Catur Bintoro, "Upaya Orangtua Dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini di Desa Mandiraja ,Kecamatan Mandiraja,Kabupaten Banjarnegara" *skripsi*, (Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini UNNES, 2019), hlm.4.

bahwa perilaku pendampingan ayah maupun ibu yang selalu memberikan *gadget* untuk menenangkan anak saat tantrum, justru membuat anak menjadi semakin tantrum saat tidak diberikan *gadget*. Selain itu, ada juga orang tua yang tidak memberikan izin kepada anaknya untuk menggunakan *gadget*. Ketidakmampuan orang tua untuk mengawasi anaknya yang sedang bermain *gadget*, tentu akan memberikan kesempatan kepada anak untuk melihat konten-konten negatif, yang berupa kekerasan atau pornografi.

Selain konten, durasi penggunaan *gadget* pada anak juga harus diperhatikan. Seharusnya para orang tua harus tegas dan konsisten untuk tidak memberikan *gadget* pada anak usia 0-2 tahun. Anak 3-5 tahun harus dibatasi satu jam per hari dan dua jam untuk anak 6-8 tahun. Namun fenomena yang terjadi dilingkungan saat ini, anak-anak justru menggunakan *gadget* melebihi durasi yang direkomendasikan oleh para ahli empat hingga lima kali. Timbulnya dampak kecanduan *gadget* pada anak tetap bertitik tolak dari komitmen dan konsisten orang tua kapan mereka memberikan dan mengijinkannya.

RA Tahsinul Akhlaq merupakan salah satu Lembaga Pendidikan anak usia dini di Desa Tedunan. Sekolah ini merupakan satu-satunya taman kanak-kanak yang ada di Desa Tedunan. Kualitas pendidikan yang baik, membuat

banyak masyarakat yang menaruh kepercayaan untuk menyekolahkan anaknya di RA tersebut.

Peranan orang tua di Desa Tedunan Kecamatan Wedung Kabupaten Demak dalam pengawasan dan pencegahan terhadap penggunaan *gadget* pada anak masih kurang maksimal. Dikarenakan orang tua yang sibuk dengan pekerjaan mereka masing-masing sehingga membiarkan anak mereka bermain *gadget* tanpa adanya pengawasan. Hal tersebut juga di dukung dengan data yang disampaikan oleh salah satu guru di RA Tahsinul Akhlaq bahwa sekitar 50-60% anak RA tersebut memiliki *gadget*. Menurut penelitian, bahwa anak-anak menggunakan *gadget* secara terus menerus setelah mereka pulang dari sekolah. Orang tua mengatakan anak mereka menggunakan *gadget* hampir setiap hari apalagi pada hari libur. Penggunaan *gadget* pada anak usia dini tentu menjadi tantangan oleh sebagian besar orang tua. Di samping orang tua yang disibukkan dengan pekerjaan mereka, orang tua tidak dapat mengontrol dan mengawasi anak dalam penggunaan *gadget*. Kebanyakan dari mereka, ketika tidak diberikan *gadget* maka mereka akan marah, menangis, bahkan sampai menyakiti saudaranya.

Factor lain yang berpengaruh timbulnya kecanduan *gadget* pada anak adalah orang tuanya sendiri yang memang sehari tidak dapat lepas dari *gadget* meskipun itu

memang pekerjaan orang tuanya. Seperti contoh orang tua yang mempunyai usaha berniaga online. Pekerjaan itu mengharuskan orang tua memegang ponsel setiap hari. Tetapi, dalam anggapan anak mereka akan protes ketika orang tua mereka boleh memegang *gadget* setiap hari sedangkan sang anak hanya di berikan mainan. Bagi orang tua yang tidak tega, mereka akan memberikan *gadget* pada anak mereka agar tidak rewel atau mengganggu pekerjaan mereka. Dalam jangka waktu yang lama, anak akan merasa nyaman dengan kehadiran *gadget* yang diberikan oleh orang tuanya. Anak dapat mengakses apapun yang ia inginkan. Anak akan mulai lupa dengan belajar, makan, hingga lupa waktu karena terlalu asyik bermain *gadget*.

Menurut wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada salah satu wali murid di RA Tahsinul Akhlaq, bahwa durasi anak dalam menggunakan ponsel sekitar 2-3 jam dalam satu hari dan ada pembagian jatah siang dan malam sebelum tidur. Anak mereka biasanya menggunakan *gadget* untuk menonton *YouTube*. Di sebutkan juga orang tua kadang mengizinkan anak bermain *gadget* setelah mereka makan. Hal itu untuk memudahkan orang tua ketika anak malas makan. Dengan begitu, anak akan langsung menurut pada orang tua. Dalam hal ini juga orang tua memberikan batasan penggunaan *gadget* yang harus di patuhi oleh anak. Seperti sepuluhang sekolah dan malam sebelum anak tidur.

Jadi, jika memang waktu yang sudah ditentukan telah habis, anak harus menyerahkan kembali *gadget* pada orang tua, meskipun kadang ngeyel meminta tambahan waktu tapi anak pasrah jika memang seperti itu peraturannya. Namun, dalam suatu waktu kadang juga anak tidak mau memberikan *gadget* pada orang tua mereka. Sehingga orang tua harus memintanya walaupun dengan paksaan. Alhasil, anak akan marah dan menangis. Dari penjelasan di atas, Sebagai orang tua, haruslah bijak dan membimbing anak untuk membatasi dalam menggunakan *gadget* untuk mengurangi dampak negative seperti kecanduan.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada dan ketertarikan peneliti terhadap penggunaan *gadget*, peneliti akan melakukan penelitian tentang **“Peran Orang Tua dalam Pencegahan Kecanduan *Gadget* Anak Usia Dini (Studi Kasus Peserta Didik di RA Tahsinul Akhlaq Tedunan Demak Tahun 2021)”**

A. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian adalah :

“Bagaimana peran orang tua dalam mencegah perilaku kecanduan bermain *gadget* pada anak usia dini di RA Tahsinul Akhlaq Tedunan Demak tahun 2021?”

B. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan penelitian

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan yang dapat dirumuskan dalam penelitian adalah :

“Bagaimana peran orang tua dalam mencegah perilaku kecanduan bermain *gadget* pada anak usia dini di RA Tahsinul Akhlaq Tedunan Demak tahun 2021?”

2. Manfaat penelitian

Penelitian peran orang tua terhadap pencegahan perilaku kecanduan bermain *gadget* pada anak ini memiliki manfaat diantaranya yaitu:

a. Bagi Mahasiswa

Melalui penelitian ini mahasiswa dapat memahami lebih dalam tentang apa saja upaya orang tua untuk mengawasi perilaku anak yang kecanduan *gadget*. Hal ini dapat menjadi bekal bagi mahasiswa dalam menghadapi kasus tersebut secara baik dan bijaksana.

b. Bagi Orang tua

Memberikan informasi dalam mengatasi kecanduan anak bermain *gadget*. Sehingga orang tua lebih tau bagaimana harus mengambil sikap demi menjaga dan mengarahkan anaknya agar

dapat tumbuh dan berkembang dengan baik, terutama dalam hal penggunaan *gadget*.

- c. Bagi Lembaga Pendidikan/Sekolah
Memberikan informasi mengenai upaya orang tua untuk mengawasi kecanduan bermain *gadget* pada anak, sehingga dari pihak sekolah dapat memberikan pengarahan/cara penanganan yang tepat agar para siswanya mau membatasi dalam bermain *gadget*.

BAB II

PERAN ORANG TUA DALAM PENCEGAHAN GADGET ANAK USIA DINI

A. Deskripsi Teori

1. Orang Tua

a. Pengertian orang tua

Orang tua merupakan orang yang lebih tua atau orang yang dituakan . namun, pada umumnya di masyarakat pengertian orangtua itu adalah orang yang telah melahirkan kita yaitu ayah dan ibu. Karena orang tua adalah pusat kehidupan rohani anak. Maka setiap reaksi emosi anak dan pemikirannya adalah hasil dari ajaran orang tuanya tersebut. Sehingga orang tua memegang peranan penting dan sangat berpengaruh atas pendidikan anak anak.

Menurut Elizabeth, orang tua merupakan orang dewasa yang membawa anak ke dewasa, terutama dalam masa perkembangan. Tugas orang tua melengkapi dan mempersiapkan anak menuju kedewasaan dengan memberikan bimbingan dan pengarahan pada anak dalam menjalani kehidupan. Dalam memberikan bimbingan dan pengarahan, pada masing-masing orang tua akan berbeda karena setiap keluarga memiliki kondisi-kondisi

tertentu yang berbeda corak dan sifatnya antara keluarga satu dengan yang lainnya.

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia dijelaskan bahwa orang tua adalah “ayah ibu kandung”.¹³ Selanjutnya A.H. Hasanuddin menyatakan bahwa “orang tua adalah ibu bapak yang dikenal pertama oleh putrinya”. Dan H.M Arifin juga mengungkapkan bahwa “orang tua menjadi kepala keluarga”. Orang tua merupakan pendidik utama dan pertama bagi anak anak mereka, karena dari mereka lah anak mula-mula menerima pendidikan. Dengan demikian, bentuk pertama dari pendidikan adalah keluarga. Pada umumnya pendidikan dalam rumah tangga itu bukan berpangkal tolak dari kesadaran dan pengertian yang lahir dari pengetahuan mendidik, melainkan karena 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 anaknya.¹⁴

¹³ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: BALAI PUSTAKA, 1990), hlm.629.

¹⁴ Zakiah Dradjat, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: BUMI AKSARA, 2012), hlm.35.

Orang tua atau ibu dan ayah memegang peranan penting dan amat berpengaruh atas pendidikan anaknya. Pendidikan orang tua terhadap anaknya adalah pendidikan yang di dasarkan pada rasa kasih sayang terhadap anak. Orang tua adalah pendidik sejati. Oleh karena itu, kasih sayang orang tua terhadap anaknya sejati pula.¹⁵ Pada kebanyakan keluarga, ibu lah yang memegang peranan yang terpenting terhadap anak anaknya. Pendidikan seorang ibu terhadap anaknya merupakan pendidikan dasar yang tidak dapat diabaikan sama sekali. maka dari itu, seorang ibu hendaknya mendidik anaknya dengan bijaksana. Baik buruknya pendidikan ibu terhadap anak akan sangat berpengaruh pada perkembangan dan watak anaknya di kemudian hari. Jadi dapat dipahami bahwa orang tua adalah ayah dan ibu yang bertanggung jawab atas pendidikan anak dan segala aspek kehidupan sejak masih kecil hingga mereka dewasa.

¹⁵ M. Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), hlm.80.

b. Peran Orang tua

Istilah peranan yaitu bagian atau tugas yang memegang kekuasaan utama yang harus dilaksanakan.¹⁶ Peranan juga dapat diartikan sebagai sesuatu yang menjadi bagian atau yang memegang pimpinan terutama dalam terjadinya suatu hal. Ada juga yang merumuskan lain, bahwa peranan berarti bagian dari yang dimainkan, tugas kewajiban pekerjaan. Selanjutnya bahwa peran berarti bagian yang harus dilakukan dalam suatu kegiatan.¹⁷

Berdasarkan pemaparan diatas, yang di maksud dengan peranan oleh penulis adalah suatu fungsi atau bagian dari tugas utama yang dipegang kekuasaan oleh orang tua untuk dilaksanakan dalam mendidik anaknya. Peranan disini lebih menitik beratkan pada bimbingan yang mengikut sertakan atau terlibatnya orang tua terhadap anak.¹⁸ selain itu menurut Departemen Pendidikan Nasional, peranan adalah perangkat tingkah laku

¹⁶ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1988), hlm.667.

¹⁷ Sahulun A. Nasir, *Peranan Agama Terhadap Pemecahan Problema Remaja*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2002), hlm.9.

¹⁸ Tim Islamonline, *Seni Belajar Strategi Menggapai Kesuksesan Anak*, (Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2006), hlm.41.

yang diharapkan atau dimiliki oleh orang yang berkecukupan di masyarakat. Peran terutama ditentukan oleh individual yang bersifat khas atau istimewa.

Selain itu, peran orang tua sebagai pendidik yang pertama dan utama ini merupakan dasar dari peranan lainnya. Jadi, peranan ini pula meliputi sebagai peranan yang dapat dijabarkan sebagai berikut.

a. Sebagai Teladan atau Pemberi Contoh

Dalam lingkungan keluarga, anak pertama kali mendapat didikan mengenai agama, baik melalui contoh, perbuatan, perlakuan, kata-kata, dan sebagainya. Ayah dan ibu merupakan teladan utama bagi anak. Berbagai ucapan dan tingkah laku yang dilakukan oleh orang tua akan ditiru dan dicontoh oleh anak.¹⁹

b. Sebagai Pembimbing dan Pembina

Orang tua sebagai Pembina dan pembimbing untuk memberikan pendidikan kepada anak-anaknya terlebih dahulu baru kepada orang lain. Sesuai dengan fungsinya

¹⁹ Dacholfany Ihsan, Uswatun Hasanah, *Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Konsep Islam*, (Jakarta: AMZAH, 2018) hlm. 149-150.

tersebut orang tua juga harus mampu memberikan bimbingan keagamaan kepada anak mereka dengan peringatan atau nasihat berupa pembinaan dan di iringi dengan contoh-contoh yang sesuai dari orang tua yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari.

Orang tua sebagai pendidik harus dapat membimbing serta membina anak mereka dengan berbagai cara, di antaranya adalah dengan melatih dan membiasakan anak untuk berbuat baik dan berakhlaq terpuji sejak dini. Jika pendidikan agama tidak diberikan sejak dini, maka pada masa dewasa anak akan sukar menerima nilai-nilai agama yang diberikan atau disampaikan.

c. Sebagai Pengawas dan Pengontrol

Dalam keluarga biasanya diletakkan dasar-dasar pengalaman melalui rasa kasih sayang, kebutuhan akan kewibawaan dan nilai-nilai kepatuhan. Orang tua sebagai penanggung jawab terhadap keselamatan dan kebahagiaan anak dapat mendidik anak dengan metode apapun ke arah yang sesuai dengan nilai-nilai agama.

Dengan demikian, bukan hanya metode yang di terapkan saja dapat mempengaruhi anak, tetapi hubungan antara sesama anggota keluarga pun turut mempengaruhi jiwa anak, terlebih bagi anak yang sedang dalam tahap perkembangan atau di bawah umur.

d. Sebagai Fasilitator

Dalam hal ini, masalah ekonomi sangat menentukan kelancaran pendidikan. Memang bagi ekonomi yang mencukupi, hal tersebut bukan menjadi masalah besar. Namun bagi orang tua yang ekonominya lemah dan tidak mencukupi hal itu merupakan masalah besar. Oleh sebab itu, bagi orang tua yang dapat mencukupi sarana pendidikan anak-anaknya diharapkan agar mampu memberikan pengertian kepada anak-anak mereka, disamping orang tua juga tetap berusaha mencari jalan keluar untuk mencukupi sarana pendidikan mereka. Artinya, orang tua sebagai fasilitator mengerti apa yang seharusnya mereka lakukan dalam penyelenggaraan pendidikan bagi anak mreka demi tercapitanya keberhasilan cita-cita anak mereka.

c. Fungsi Orang tua

Dalam keluarga anak pertama kali mengenal lingkungannya. Sebagai makhluk sosial ia menyesuaikan diri dengan kehidupan bersama, dan yang memperkenalkan semua itu adalah orang tua, sehingga perkembangan anak ditentukan oleh situasi dan kondisi yang ada serta pengalaman-pengalaman yang dimiliki oleh orang tuanya. Institusi yang pertama tempat seorang anak belajar adalah rumah. Seorang anak paling banyak menghabiskan waktu bersama orang tuanya di mana mereka belajar dari orang tua dan lingkungan rumah. Orang tua memiliki fungsi penting dalam pendidikan anak mereka, berapa pun usianya maupun tingkat pendidikannya. Betapa pentingnya kehadiran atau keberadaan orang tua didalam kehidupan anak.

Fungsi orang tua sebagai berikut :

- 1) Mengajarkan anak agar cakap berkomunikasi.

Komunikasi merupakan salah satu aspek penting dalam membangun dan membina relasi dan interaksi. Dalam proses komunikasi, orang tua mengajarkan pola dan proses

komunikasi yang wajar kepada anak supaya mereka bisa berkomunikasi dengan sopan, santun dan wajar. Misalnya: bagaimana menggunakan kata-kata, merangkai kalimat, memilih kata-kata yang tepat, mendengarkan lawan bicara, menjaga sopan santun, menghormati lawan bicara, dan sebagainya.

- 2) Mengajarkan anak kemampuan bersosialisasi.

Anak perlu belajar bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungan mereka. Tugas sebagai orangtua adalah mengajar dan mendidik anak mereka agar mampu bersosialisasi dengan baik terutama dengan lingkungan terdekat mereka. Orang tua harus mengenal dan bergaul dengan lingkungan anak. Dalam hal ini, lingkungan mereka adalah keluarga, tetangga, teman-teman, dan lain-lain. Tujuannya, supaya sejak awal mereka belajar hidup bersosialisasi sehingga mereka tidak

menjadi makhluk yang “Kesepian di tengah keramaian” (*Lonely in the crowded*). Melalui pembelajaran bersosialisasi, anak belajar melatih keseimbangan rasional dan emosional mereka, terutama ketika mereka berhadapan dengan situasi yang tidak menyenangkan atau situasi yang membangkitkan emosional mereka. Sebaiknya, sejak dini anak sudah mengenal dan akrab dengan berbagai etnisitas dan perbedaan. Dengan demikian, kelak ketika anak telah dewasa, mereka mampu menghargai dan menghormati perbedaan, bukan keseragaman.

- 3) Mengajarkan anak kecakapan berinteraksi.

Berinteraksi berarti mengadakan hubungan dengan lingkungan sosial tempat tinggal. Sebagai orang tua, wajib mengajarkan metode atau cara berinteraksi yang baik kepada anak. Sebagai contoh yaitu mengajarkan keramahan, kesopanan, kerendahan

hati, atau saling menghormati adalah syarat penting berinteraksi dengan siapa saja.

- 4) Melatih anak agar mampu mengendalikan emosi.

Anak perlu belajar mengendalikan emosi mereka supaya mereka tidak diperbudak oleh emosi mereka sehingga menuntun perjalanan hidup mereka menuju ke sasaran yang salah. Meskipun mengendalikan emosi itu sulit, namun bukan berarti tidak mungkin dicapai. Orang tua harus menekankan kepada anak semboyan hidup, bahwa tidak ada alasan untuk berhenti belajar untuk mengendalikan emosi.

Sementara Samsul Nizar menyatakan bahwa dalam memberdayakan pendidikan keluarga sangat relevan untuk dibahas beberapa fungsi keluarga. Diantaranya yaitu:

a. Fungsi Agama

Fungsi agama dapat dilaksanakan melalui penanaman nilai-nilai keyakinan berupa iman dan taqwa. Apabila suatu keluarga menjalankan fungsi keagamaan maka keluarga tersebut akan memiliki pandangan bahwa kedewasaan seseorang diantaranya ditandai dengan agama yang direalisasikan dalam lingkungan kehidupan sehari-hari.

b. Fungsi biologis

Fungsi biologis adalah fungsi pemenuhan kebutuhan agar keberlangsungan hidup tetap terjaga termasuk secara fisik. Maksudnya, pemenuhan-pemenuhan kebutuhan yang berhubungan dengan jasmani manusia. Kebutuhan dasar manusia untuk terpenuhinya pemenuhan kebutuhan yang berhubungan dengan jasmani manusia.

c. Fungsi ekonomi

Fungsi ini berhubungan dengan bagaimana pengaturan penghasilan

yang diperoleh untuk memenuhi kebutuhan dalam rumah tangga. Seorang istri harus mampu mengelola keuangan yang diserahkan suaminya dengan baik. Utamakan pemenuhan kebutuhan yang bersifat prioritas dalam keluarga sehingga penghasilan yang diperoleh suami akan dapat mencukupi kebutuhan hidup keluarga.²⁰

d. Fungsi kasih sayang

Fungsi ini menyatakan bagaimana setiap anggota keluarga harus menyayangi satu sama lain. Suami hendaknya mencurahkan kasih sayang kepada istrinya begitu juga sebaliknya. Dan jika telah memiliki anak maka orang tua hendaknya menunjukkan dan mencurahkan kasih sayang kepada anaknya secara tepat. Kasih sayang bukan hanya berupa materi yang diberikan tetapi perhatian, kebersamaan yang hangat sebagai

²⁰ Dr. Helmawati, *Pendidikan Keluarga* (Bandung: PT. REMAJA ROSDAKARYA, 2014), hlm.46.

keluarga, saling memotivasi dan mendukung untuk kebaikan bersama.

2. Anak Usia dini

Terdapat beberapa definisi mengenai anak usia dini. Definisi yang pertama, anak usia dini adalah anak yang berusia nol tahun atau sejak lahir sampai berusia kurang lebih delapan tahun (0-8). Di Indonesia pengertian anak usia dini ditujukan kepada anak yang berusia 0-6 tahun, seperti dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 ayat 14 yang menyatakan pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diperuntukkan bagi anak sejak lahir sampai usia 6 tahun.

Sedangkan Anak usia dini menurut NAEYC (National Association for The Education of Young Children), adalah anak yang berusia antara 0 sampai 8 tahun yang mendapatkan layanan pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak dalam keluarga (family child care home), pendidikan prasekolah baik negeri maupun swasta, taman kanak-kanak (TK) dan sekolah dasar (SD). Menurut Hermoyo (dalam Alia dkk, 2018) Yang dimaksudkan dengan pengertian anak usia dini disini adalah anak yang berumur antara 0 sampai 5

tahun yang merupakan usia emas (golden age), usia yang menentukan masa depan mereka apabila diasuh dengan baik maka mereka akan menjadi anak-anak yang dapat diharapkan untuk berguna bagi bangsanya.

Sedangkan menurut Pebriana, usia dini merupakan usia emas, masa ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat.²¹ Pada usia ini anak paling peka dan potensial untuk mempelajari sesuatu, rasa ingin tahu anak sangat besar. Hal ini dapat dilihat dari anak sering bertanya apa yang mereka lihat. Apabila pertanyaan anak belum terjawab, maka mereka akan terus bertanya sampai anak mengetahui maksudnya. Di samping itu, setiap anak memiliki keunikan sendiri-sendiri yang berasal dari faktor-faktor lingkungan. Faktor genetik misalnya dalam hal kecerdasan anak, sedangkan faktor lingkungan bisa dalam hal belajar anak. Dari pengertian tersebut dapat di tarik kesimpulan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia nol sampai 6 atau 8 tahun yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan dari berbagai aspek yang meliputi fisik, kecerdasan, sosial emosional, dan bahasa, yang berada

²¹ Pebriana, "Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini", *Jurnal Obsesi*, (Vol. 1, No. 1, 2017) hlm. 3-4.

pada masa memerlukan stimulus dari lingkungan sekitar untuk belajar sehingga dapat tumbuh dan berkembang dengan baik.

3. Gadget

a. Pengertian *gadget*

Gadget merupakan sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. *Gadget* dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya computer, *handphone*, game dan lainnya. *Gadget* adalah sebuah perangkat elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia.²² *Gadget* merupakan perangkat elektronik khusus yang memiliki fungsi khusus. Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan” yang artinya dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia lebih praktis. Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa *gadget* adalah suatu alat

²² Widiawati, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*, (Jakarta: Universitas Budi Luhur, 2014), hlm.106.

elektronik yang memiliki berbagai layanan fitur dan aplikasi yang menyajikan teknologi terbaru yang membantu hidup manusia menjadi lebih simple dan praktis.

Pemakaian *gadget* dapat diklasifikasikan secara global, yaitu;

- 1) *Gadget* bisa dipakai untuk mengumumkan pelajaran, undangan, dan sebagai alat pengingat dan bisa memberikan efektivitas terhadap kesulitan waktu dan ekonomi.
- 2) Memberikan kebebasan untuk membahas pesan pada waktu yang diinginkan ataupun menolak pesan yang tidak disukai.
- 3) Menghidupkan tali persaudaraan diantara mereka yang berkirim pesan dan *gadget* bisa membantu komunikasi dengan orang lain.
- 4) *Gadget* bisa memberikan dampak kecanduan bagi pemakai.

b. Macam-macam *Gadget*

1. Smart Phone

Smart phone pertama kali ditemukan pada tahun 1992 oleh IBM di Amerika Serikat, yakni

sebuah perusahaan yang memproduksi perangkat elektronik. Tapi pada saat itu Smart Phone belum secanggih seperti saat ini. Smart Phone pertama kali dilengkapi dengan fasilitas kalender, buku telepon, jam dunia, bagian pencatat, email, dan permainan. Namun satu hal yang perlu diketahui *Smart Phone* buatan IBM ini tidak dilengkapi dengan tombol namun dilengkapi dengan teknologi layar sentuh atau *touchscreen*, meskipun cara menekannya masih menggunakan tongkat *stylus*. Pada saat ini sudah banyak perusahaan yang mengembangkan Smart Phone hingga populer digunakan yakni sebut saja perusahaan *Nokia, Samsung, Blackberry, Motorola*, dan masih banyak lagi.²³

2. *Laptop*

Pada tahun 1981 *laptop* pertama diluncurkan ke pasaran dengan nama *obsome*. Dari bentuknya mungkin computer ini tampak aneh karena tabungnya cembung dengan berat hampir 12 kilogram dan masih menggunakan sambungan listrik meskipun sudah dilengkapi dengan kabel cadangan. Namun, kini *laptop*

²³ Derry Iswidharmanjaya & Beranda Agency, *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, (Bisakimia: 2014), hlm 8-9.

telah mengalami kemajuan pesat dengan berbagai macam fitur pelengkap sehingga memudahkan pemakainya.²⁴

3. *Tablet PC*

Perangkat yang dibuat oleh Elisa ini berfungsi untuk mengenal tulisan tangan. Namun alat itu bukan disebut sebagai PC tablet tetapi *Teleautograph*. Pada tahun 1945 Vennear Bush mengembangkan temuan Elisa dengan perangkat yang diberi nama memex. Namun alat ini begitu besar sebesar meja. Alat ini berfungsi untuk merekam tulisan atau gambar. Mulai tahun 1950 berbagai produsen mulai mengembangkan konsep ini dan hasilnya adalah perangkat tambahan pengenalan tulisan. Lambat laun konsep semacam ini dikembangkan lagi oleh Bill Gates terpatnya di era 2000-an hingga hasilnya adalah *Gadget* yang disebut *PC Tablet* atau yang disingkat *Tablet*.

c. Dampak penggunaan gadget

Penggunaan gadget memiliki dampak tersendiri bagi para penggunanya, baik orang dewasa ataupun anak-anak. Dampak yang timbul bergantung dengan

²⁴ Derry Iswidharmanjaya & Beranda Agency, *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, (Bisakimia: 2014), hlm 9.

bagaimana orang tersebut menggunakannya dan memanfaatkannya. Adapun beberapa dampak positif gadget pada anak yaitu menjadi media pembelajaran yang menarik, belajar bahasa inggris lebih mudah, serta meningkatkan logika lewat game interaktif yang edukatif. Hal tersebut dapat terjadi apabila orang tua mampu memberikan pengawasan, penegasan, serta pendekatan kepada anak terhadap gadget dengan baik. Selain itu gadget mempermudah komunikasi jarak jauh dengan orang lain, baik antar kota ataupun mancanegara, dan juga sebagai media informasi.

Selain memiliki dampak positif, penggunaan gadget juga dapat berdampak negative bagi anak. Aneka aplikasi gadget yang berisi game, video yang mengandung sara, ataupun ajaran sesat sekalipun semua tersedia dan dalam jangkauan akses yang sangat mudah dan cepat dalam hitungan detik saja. Penggunaan gadget yang berlebihan (kecanduan), apalagi dengan akses konten yang tidak baik, seperti adegan kekerasan yang anak lihat dalam game dan film, serta pornografi, dipercaya mempengaruhi secara negative baik perilaku ataupun kemampuan anak

Berikut ini beberapa dampak positif dan negatif dari pengaruh gadget bagi anak :

1) Dampak positif

a. Menambah pengetahuan.

Anak-anak dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi. Misalnya kita ingin browsing internet dimana saja dan kapan saja yang ingin kita ketahui. Dengan demikian dari internet kita bisa menambah ilmu pengetahuan.

b. Memperluas jaringan persahabatan.

Gadget dapat memperluas jaringan persahabatan karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke social media. Jadi, kita dapat dengan mudah untuk berbagi bersama teman kita.

c. Mempermudah komunikasi.

Gadget merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi, semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia.

d. Melatih kreativitas anak

Kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang

kreatif dan menantang. Banyak anak yang termasuk kategori ADHD diuntungkan oleh permainan ini oleh karena tingkat kreativitas dan tantangan yang tinggi.

e. Beradaptasi dengan zaman.

Salah satu dampak positif *gadget* adalah akan membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak. Artinya kemampuan seseorang untuk bisa menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman. Jika perkembangan zaman sekarang muncul *gadget*, maka anak pun harus tahu cara menggunakannya.

2) Dampak negative

a. Mengganggu Kesehatan

Gadget dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan manusia terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun kebawah. Efek radiasi yang berlebihan dapat mengakibatkan penyakit kanker.

b. Dapat Mengganggu Perkembangan Anak

Gadget memiliki fitur-fitur yang canggih seperti kamera, video, games dan lain-lain. Fitur itu semua dapat mengganggu proses pembelajaran di sekolah. Misalnya ketika guru menerangkan pelajaran di depan salah satu siswa bermain *gadgetnya* di belakang atau bisa juga di pergunakan sebagai alat untuk hal-hal yang tidak baik.

c. Dapat Mempengaruhi Perilaku Anak

Kemajuan teknologi mempercepat segalanya dan tanpa disadari anak pun dikondisikan untuk tidak tahan dengan keterlambatan. Hasilnya anak makin hari makin lemah dalam hal kesabaran serta konsentrasi dan cepat menuntut orang untuk memberi yang diinginkannya dengan segera.

d. Gadget membuat ketergantungan atau kecanduan

Secara tidak sadar, saat ini anak-anak sudah mengalami ketergantungan menggunakan *gadget*. Ketergantungan inilah yang sangat berpengaruh. (Eko prasetyo, 2013).

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *gadget* memiliki dampak positif dan negatif yang saling berpengaruh pada anak. Tidak dapat dipungkiri, *gadget* sangat mempengaruhi kehidupan manusia baik orang dewasa maupun anak-anak. *Gadget* memang mempermudah hidup kita. Tapi perlu di ingat bahwa *gadget* bagaikan pedang bermata dua. Jadi, harus pintar-pintar dalam menggunakannya. Oleh karena itu diperlukan pengawasan orang tua terhadap aktivitas ber internet anak.

4. Pencegahan kecanduan Gadget

Teknologi yang berkembang pesat berdampak besar bagi kita semua, termasuk berdampak juga pada anak-anak. Berbagai macam *gadget* adalah salah satu contoh yang paling banyak dimiliki dan diminati semua kalangan. Anak-anak merupakan generasi milenial yang melek dan cakap dalam menggunakan teknologi. Mereka menggunakan *gadget* untuk menonton video, bermain game, dan sebagainya. Ketergantungan pada *gadget* baik secara informasi maupun telekomunikasi memiliki kualitas atraktif. Dimana ketika seorang anak sudah merasa nyaman dengan *gadget* yang ia gunakan, maa seolah-olah menemukan dunianya sendiri dan akan

merasa sulit untuk lepas dari kenyamanan tersebut.²⁵ Seiring dengan perkembangannya, *gadget* dengan jaringan internet yang sekarang mudah diakses siapa saja salah satunya anak-anak. Mereka telah asyik dan menikmati kesendiriannya bersama *gadget* dan tidak peduli pada lingkungan, atau keinginan untuk bergaul dengan temannya.

Dampak negative yang diakibatkan dari penggunaan *gadget* saat masih dini akan fatal jika tidak segera ditangani. Dampak negative tersebut dapat berupa gangguan emosi atau kejiwaan anak. Selain itu, bermain *gadget* dalam waktu yang lama akan mengakibatkan mata anak terganggu, hingga kecanduan atau ketergantungan. Sebagai orang tua kita harus mengerti apa yang dilakukan ketika anak sudah mempunyai tanda-tanda ketergantungan pada *gadget*. Ada beberapa cara untuk mengurangi dan mencegahnya sebagai berikut:

- a. Peranan orang tua seperti berinteraksi pada anak, orang tua dapat melakukan obrolan ringan atau membaca dongeng sebelum tidur agar anak dapat berinteraksi.

²⁵ Dalilah, “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial di SMA Darussalam Ciputat” *skripsi*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan JAKARTA, 2019, hlm. 10-11.

Anak-anak yang berinteraksi dengan baik dalam keluarga, akan berinteraksi baik pula di lingkungannya, oleh karena itu, penting bagi para orang tua untuk sering-sering berinteraksi pada anak.

- b. Pengendalian dalam penggunaan *gadget* pada anak. Langkah pencegahan yang dilakukan orang tua adalah dengan cara memberikan batasan waktu bagi anak dalam menggunakan *gadget*.²⁶ Aturan waktu juga bisa menjadi cara mengurangi penggunaan *gadget* pada anak. Agar anak terhindar dari kecanduan pemakaian *gadget* dan tidak menimbulkan hal-hal yang memicu pikiran negative pada anak. Orang tua juga memeriksa anak ketika bermain *gadget* agar dapat mengetahui hal apa saja yang anak lakukan pada saat menggunakan *gadget*. Dalam pemakaian *gadget* orang tua dapat membatasi penggunaan *gadget* pada anak dan menjelaskan pada anak mengenai aturan waktu penggunaan pada *gadget*. Dengan

²⁶ Tri Aryati, "Kontrol Sosial Orang Tua Kepada Anak Balita dalam Penggunaan Gadget di Dsa Wukisari Imogiri Bantul", *Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 2017, hlm. 8.

mengurangi waktu untuk menggunakan *gadget* maka lama-lama anak akan mulai terbiasa dengan *gadgetnya*.²⁷

- c. Orang tua bersikap disiplin dan tegas dalam mengatur pemakaian *gadget* pada anak. Untuk itu orang tua harus bisa menegaskan batas waktu penggunaan *gadget* pada anak-anaknya. Karena jika dibiarkan maka akan mengakibatkan anak menjadi kecanduan *gadget*.
- d. Perbanyak aktivitas anak/mengajak anak bermain di luar, pemilihan beragam aktivitas juga penting untuk menunjang kegiatan anak setiap hari baik itu di lingkungan rumah ataupun di lingkungan luar rumah. Ajak anak bermain di luar rumah. Ini akan mempercepat perkembangan anak. Hal ini dapat mengurangi pemakaian *gadget* pada anak agar tidak selalu menggunakannya setiap saat.

²⁷ Eva Mayasari , “Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak” Vol. 3, No. 3, Oktober 2018, hlm. 512.

B. Kajian Pustaka Relevan

Pada bagian ini peneliti akan mengemukakan hasil-hasil penelitian atau karya terdahulu yang mempunyai relevansi kajian dengan penelitian yang akan dikaji peneliti. Dari karya-karya yang peneliti jumpai, data yang dijadikan acuan kajian ini antara lain adalah:

Pertama, Skripsi yang disusun oleh Yunda Catur Bintoro dengan judul “Upaya Orangtua Dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini di Desa Mandiraja Kecamatan Mandiraja, Kabupaten Banjarnegara”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya orang tua dalam menghadapi anak yang kecanduan bermain gadget serta kendala orangtua dalam menghadapi anak yang juga kecanduan bermain gadget. Jenis metode penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah penelitian kualitatif. Hasil dari penelitian dalam skripsi ini menunjukkan bahwa, Upaya Orang Tua dalam Mengatasi kecanduan gadget pada anak yaitu mendampingi penggunaan gadget pada anak, dan membatasi penggunaan gadget pada anak. Selain itu penggunaan gadget memang harus memiliki batasan – batasan dan kriteria tertentu dalam pemakaian gadget untuk menghindari tingkat kecanduan anak dalam menggunakan gadget, Bentuk penggunaan gadget pada anak dapat diklasifikasikan pada tingkatan tinggi,

sedang, dan rendah. Kategori rendah apabila penggunaan gadget hanya saat waktu senggang (saat pulang sekolah, selesai belajar) dan durasi pemakaiannya hanya setengah jam. Kategori sedang adalah jika pemakaian gadget berkisar antara 40 – 60 menit dalam sekali pemakaian dan dengan pemakaian 2 – 3 kali per hari. Sedangkan Kendala yang dihadapi orangtua dalam menghadapi anak yang kecanduan gadget yaitu meliputi sebagian ibu rumah tangga dalam hal aktivitas sehari-hari, seperti mengerjakan pekerjaan rumah tangga seperti memasak, mencuci dan beres-beres rumah. kendala anak yaitu susah makan, hingga lupa waktu makan, susah tidur, anak akan cemberut hingga menangis jika tidak di pinjamkan atau di perbolehkan menggunakan gadget, selain itu anak akan rewel ketika ibu sedang melakukan pekerjaan rumah. kendala yang dialami sebagian orang tua yang bekerja yaitu keterbatasan waktu untuk berinteraksi dengan anak karena jarang di rumah sehingga orangtua kurang dapat mengawasi penggunaan gadget paada anaknya.

Kedua, Hasil penelitian yang disusun oleh Rosinta Wulandari dengan judul “ Komunikasi Antarpribadi Orangtua dan Anak Dalam Penggunaan Gadget” tahun 2015. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana peran orangtua dalam membangun komunikasi

dengan baik. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Kuantitatif Deskriptif dengan menyebarkan angket sebagai alat dalam mengumpulkan data. Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa peran orang tua dalam membangun komunikasi antarpribadi dengan anak dalam penggunaan Gadget adalah baik. Upaya yang dilakukan orangtua dalam membangun komunikasi dengan anaknya terdiri dari: *Pertama* Keterbukaan, yaitu orangtua berperan dalam memberikan pengertian kepada anak mengenai apa yang boleh dan tidak boleh dan tidak diakses melalui Gadget. *Kedua* Empati, yaitu orang tua berperan dalam mengajarkan bahasa yang digunakan anak dalam menggunakan media sosial. *Ketiga* Sikap Mendukung, yaitu orang tua berperan dalam membantu dan mencari informasi serta memecahkan masalah anak dalam menggunakan fasilitas internet yang ada pada Gadget. *Keempat* Sikap Positif, yaitu orang tua berperan dalam memberi nasihat kepada anak agar selalu waspada akan tindakan kriminalitas pada pesan yang dikirim dari orang lain melalui Gadget. *Kelima* Kesetaraan, yaitu orang tua berperan dalam menghargai pendapat yang disampaikan oleh anak agar komunikasi yang terjalin berada pada suasana yang setara.

Ketiga, Hasil penelitian Rumengan Christina, dengan judul “ Peran Komunikasi Orang tua dalam

Mencegah Kecanduan *Gadget* pada Anak Usia Dini di Kelurahan Karombasan Utara” tahun 2020. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan memanfaatkan informan sebagai sumber data penelitian dengan landasan teori peran atau *role theory*. Hasil dari penelitian ini adalah peran orang tua sangatlah penting dalam proses tumbuh dan kembang anak. Dalam memberikan didikan dan juga nasihat pada anak mengenai penggunaan *gadget*, orang tua harus memahami peran mereka sebagai orang tua yang mendidik dan membesarkan anak. Orang tua juga diharapkan dapat mendidik anak dengan penuh kesabaran, dan menggunakan cara-cara yang terbaik dalam berkomunikasi dengan anak sesuai dengan perkembangan anak. Didikan, perlindungan dan pengaturan yang baik dan benar dari orang tua akan menghasilkan dampak yang positif bagi anak, sekalipun dia menggunakan *gadget*. Adapun kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian ini adalah: (1) Orang tua telah menjalankan perannya untuk mendidik anak dalam penggunaan *gadget* seperti memberikan pengertian dan edukasi mengenai cara penggunaan *gadget* yang baik serta memberi tahu tentang dampak baik dan dampak buruk. (2) Orang tua telah menjalankan peran nya untuk melindungi anak dalam penggunaan *gadget* seperti mengalihkan perhatian anak dengan memberikan

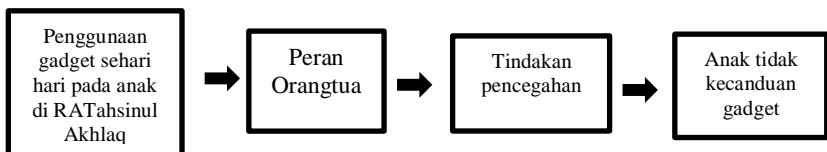
alternative permainan lain yang tidak berkaitan dengan elektronik contohnya mobil mainan dan sebagainya. Membatasi aplikasi yang dapat menyebabkan ketergantungan pada anak. Mengawasi anak saat bermain *gadget*. (3) Orang tua telah menjalankan perannya untuk mengatur anak dalam penggunaan *gadget* seperti memberikan batasan waktu mengenai kapan dan berapa lama waktu penggunaan *gadget* contohnya satu hari hanya satu sampai dua jam, saat libur sekolah dan saat mengerjakan tugas sekolah. (4) Dampak negative dari penggunaan *gadget* pada anak yaitu mengganggu kesehatan seperti terganggunya penglihatan dan turunnya kinerja otak. Perilaku anak berubah menjadi sensitive, menyendiri, sibuk dengan *gadget* serta kurangnya interaksi social. (5) Dampak positif dari penggunaan *gadget* pada anak yaitu menambah wawasan lebih kreatif, membantu anak dalam menyelesaikan tugas sekolah.

C. Kerangka Berpikir

kerangka berpikir merupakan inti dari teori yang telah dikembangkan dalam bentuk sebuah konsep. Sesuai dengan latar belakang dan landasan teori yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa dalam hal ini peneliti mengkaji tentang Peran orang tua terhadap pencegahan perilaku kecanduan bermain *gadget* anak usia 3-4 tahun di

RA Tahsinul Akhlaq Wedung Demak tahun 2020. Penggunaan *gadget* pada anak yang tidak dikontrol dan diawasi akan menimbulkan anak menjadi kecanduan. Sebagian orang tua memberikan *gadget* pada anak mereka dengan alasan agar mereka tidak rewel ketika orang tua sedang bekerja. Banyaknya konten yang dapat dilihat oleh anak tentu akan memberikan dampak yang akan diterima, baik itu dampak positif atau dampak negatif dari penggunaan *gadget* bergantung dengan kontrol yang dilakukan oleh orang tua kepada anak ketika anak sedang menggunakan *gadget*.

Biasanya orang tua yang terlalu sibuk dengan pekerjaannya tentu akan memberikan *gadget*nya kepada anaknya supaya anak dapat bermain sendiri dengan tenang. Disini peran orang tua sangat dibutuhkan dalam penggunaan *gadget*. Hal tersebut dapat dilakukan dengan mengurangi durasi penggunaan *gadget* secara bertahap dan juga mengurangi penggunaan *gadget* ketika didepan anak. Orang tua juga dapat mengajak anak bermain atau jalan jalan keluar rumah dan belajar tentang alam. Dengan begitu, perlahan anak akan lupa dengan *gadget* mereka dan dapat mencerminkan perilaku sehat penggunaan *gadget*. Untuk lebih jelasnya pemaparan kerangka berpikir diatas dapat dilihat pada peta konsep dibawah ini:



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan Studi Kasus. Jenis pendekatan studi kasus ini merupakan jenis pendekatan yang digunakan untuk menyelidiki dan memahami sebuah kejadian atau masalah yang telah terjadi dengan mengumpulkan berbagai macam informasi yang kemudian diolah untuk mendapatkan sebuah solusi agar masalah yang diungkap dapat terselesaikan. Adapun yang membedakan penelitian dengan pendekatan studi kasus dengan jenis pendekatan penelitian kualitatif yang lain terdapat pada kedalaman analisisnya pada sebuah kasus tertentu yang lebih spesifik. Analisis dan triangulasi data juga digunakan untuk menguji keabsahan data dan menemukan kebenaran objektif sesungguhnya.

Dalam penelitian ini, metode kualitatif dipilih untuk memperoleh gambaran secara mendalam dan mendeskripsikan tentang bagaimana peran orang tua dalam pencegahan kecanduan gadget anak usia dini di RA. Takhsinul Akhlaq di Tedunan Demak tahun 2021.

B. Tempat Penelitian

Penelitian ini bertempat di RA Takhsinul Akhlaq Desa Tedunan, Kecamatan Wedung Kabupaten Demak tahun 2021.

C. Sumber Data

Data adalah bahan-bahan kasar yang dikumpulkan para peneliti di lapangan, bahan-bahan tersebut berupa hal-hal khusus yang menjadi dasar analisis. Data yang diperoleh bersifat empiris dan berasal dari lapangan serta buku-buku yang mengandung dan sesuai dengan masalah yang diteliti.²⁸

Adapun sumber penelitian ini terdiri dari dua sumber, di antaranya adalah sumber primer (utama) yang diperoleh dari teknik pengumpulan data berupa *interview* serta observasi, dan sumber sekunder (pendukung) yang diperoleh melalui dokumentasi dan arsip-arsip resmi.

1. Data Primer

Data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data atau Narasumber. Data diperoleh dari sumber pertama melalui prosedur dan teknik pengumpulan data yang berupa *interview*, observasi maupun penggunaan instrumen pengukuran yang khusus dirancang sesuai dengan tujuannya.²⁹

²⁸ Rulam Ahmadi, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta, Ar-Ruzz Media, 2016), hlm.108.

²⁹ Jonathan Sarwono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006), hlm.209.

Dalam penelitian ini, peneliti melibatkan 5 subjek yaitu sebagai berikut:

a. Yuslihatul Ulya

Subjek Yuslihatul Ulya adalah seorang ibu rumah tangga yang memiliki 2 anak. Usia masing-masing yaitu 3 tahun dan 9 tahun. Yuslihatul Ulya bekerja sebagai guru Bahasa Inggris di salah satu Madrasah di Desa Tedunan. Selain itu Yuslihatul Ulya juga mempunyai usaha berniaga online kain tenun bersama dengan suaminya.

b. Iffah Alawiyah

Subjek Iffah Alawiyah adalah seorang ibu yang mempunyai 2 anak laki-laki. Usia masing-masing yaitu 1 tahun dan 4 tahun. Iffah Alawiyah seorang ibu rumah tangga yang bekerja sebagai guru TPQ di desa Tedunan. Suami Iffah Alawiyahh bekerja sebagai petani garam di Babalan.

c. Ainisiyah

Subyek Ainisiyah adalah seorang ibu yang memiliki 2 anak dengan masing masing usia anak yang pertama 22 tahun dan yang kedua 5 tahun. Ainisiyah juga mengajar sebagai guru

Matematika di salah satu Madrasah yang letaknya diluar desa Tedunan.

d. Khomsatun

Subjek Khomsatun merupakan ibu yang memiliki 3 orang anak, tetapi anak yang pertama telah meninggal pada usia 9 tahun. Anak yang kedua berumur 7 tahun yang sudah bersekolah MI dan anak yang ketiga berumur 3,5 tahun. Selain menjadi ibu rumah tangga, Khomsatun juga bekerja sebagai penjahit celana bayaran. Suami Khomsatun bekerja di Ternate, sehingga Khomsatun hanya tinggal bertiga dengan anak-anaknya.

e. Wasi'atun Ni'mah

Subjek Wasi'atun Ni'mah adalah ibu yang mempunyai 3 orang anak perempuan. Masing-masing usianya yaitu 11 tahun, 4 tahun, dan anak kecil sekitar 6-7 bulan. Wasi'atun Ni'mah bekerja sebagai guru TK dan TPQ di Madrasah desa Tedunan. Selain itu, Wasi'atun Ni'mah juga merupakan seorang penjahit bayaran. Suami Wasi'atun Ni'mah bekerja sebagai pengerajin kain tenun di Troso Jepara.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data diperoleh dari sumber tidak langsung yang berupa data dokumentasi dan arsip-arsip resmi. Dalam penelitian ini data yang diambil berupa dokumentasi yaitu data yang tertulis seperti letak geografis, sejarah berdiri dan proses perkembangan, sarana prasarana, struktur organisasi dan lain sebagainya.

D. Fokus Penelitian

Dalam mempertajam penelitian, peneliti kualitatif menetapkan fokus. Fokus penelitian adalah sesuatu yang akan diteliti dalam sebuah kegiatan penelitian untuk menghindari permasalahan yang terlalu luas. Penelitian yang menyangkut permasalahan yang terlalu luas tidak akan dapat memberikan kesimpulan yang bermakna dalam.³⁰

Dalam penelitian ini, peneliti lebih menekankan focus penelitian pada peran orang tua dalam pencegahan kecanduan gadget anak usia dini di RA Tahsinul Akhlaq Tedunan Demak tahun 2021.

E. Teknik pengumpulan data

Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data yang digunakan adalah:

³⁰ Suryadi Suryabrata, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hlm.39.

1. Observasi

Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Pengamatan dan pencatatan ini terhadap objek ditempat terjadi atau berlangsungnya peristiwa. Metode observasi sebagai alat pengumpulan data, dan dapat dikatakan berfungsi ganda, sederhana, dan dapat dilakukan tanpa menghabiskan banyak biaya.³¹

Observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan mengunjungi dan melakukan pengamatan ke tempat tinggal atau lingkungan subyek (narasumber). Dari proses observasi ini, peneliti memperoleh informasi lebih atau informasi tambahan terkait dengan subjek penelitian.

2. Wawancara

Wawancara adalah bentuk komunikasi antara dua orang, melibatkan seseorang yang ingin memperoleh informasi dari seorang lainnya dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan, berdasarkan tujuan

³¹ Nurul Zuriyah, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hlm.173.

tertentu. Wawancara secara garis besar dibagi dua, yakni wawancara tak terstruktur dan wawancara terstruktur. Wawancara tak terstruktur sering juga disebut wawancara mendalam, wawancara intensif, wawancara kualitatif, dan wawancara terbuka. Sedangkan wawancara terstruktur sering disebut wawancara baku yang susunan pertanyaannya sudah ditetapkan sebelumnya dengan pilihan-pilihan jawaban yang sudah disediakan.³²

Peneliti menggunakan teknik wawancara untuk mengetahui dan menggali lebih mendalam tentang bagaimana peran orang tua pencegahan perilaku kecanduan bermain *gadget* pada anak usia 3-4 tahun di RA Tahsinul Akhlaq Desa Tedunan Wedung Demak. Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara terstruktur. Tujuan dari wawancara jenis ini adalah untuk menggali permasalahan secara lebih terbuka, dimana subjek atau narasumber diminta mengemukakan pendapat, gagasan atau

³² Deddy Mulyana, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2001), hlm.180.

pemikiran yang dimiliki tentang suatu peristiwa.³³

F. Uji keabsahan data

Dalam penelitian ini, peneliti juga menggunakan teknik triangulasi untuk mendapatkan data. Triangulasi merupakan pengecekan data dari berbagai sumber yang dilakukan dengan berbagai cara dan waktu. Triangulasi dibagi menjadi 3, yaitu:

1. Triangulasi sumber

Triangulasi sumber dilakukan untuk menguji kredibilitas data dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber.

2. Triangulasi teknik

Dilakukan untuk menguji kredibilitas data dengan cara mengecek data terhadap sumber yang sama dengan teknik yang berbeda.

3. Triangulasi Waktu

Waktu juga dapat mempengaruhi kredibilitas data. Data yang diperoleh melalui teknik wawancara dipagi hari pada saat narasumber masih segar, akan memberikan data yang lebih valid dan lebih kredibel. Pengujian kredibilitas data dalam triangulasi waktu dapat dilakukan dengan cara

³³ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2012) hlm. 318.

wawancara, observasi, atau teknik lain dalam situasi yang berbeda.³⁴

G. Teknik analisa data

Teknik analisis yang digunakan adalah analisis secara kualitatif. Data kualitatif tidak berupa angka, tetapi lebih banyak berupa narasi, deskripsi, cerita, dan dokumen tertulis. Pada tahapan analisis data, dilakukan proses penyederhanaan data-data yang terkumpul ke dalam bentuk yang lebih mudah dipahami.

Data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan bahan-bahan lainnya dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan dalam unit-unit, menyusun ke dalam pola, serta membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri.

1. Reduksi data

Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan berbagai macam teknik dan berlangsung secara berulang-ulang sehingga diperoleh data sangat banyak dan kompleks. Oleh karena itu, peneliti perlu melakukan analisis dengan cara reduksi data. Reduksi data yaitu membuat rangkuman, memilih tema, membuat kategori dan pola tertentu sehingga

³⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 273-274.

memiliki makna. Reduksi data merupakan bentuk analisis untuk mempertajam, memilih, memfokuskan, membuang dan menyusun data ke arah pengambilan keputusan.³⁵

2. Penyajian Data

Penyajian data dalam penelitian kualitatif dilakukan dalam bentuk ikhtisar, bagan, hubungan antar kategori, pola dan lain-lain sehingga mudah dipahami pembaca. Data yang telah tersusun secara sistematis akan memudahkan pembaca memahami konsep, kategori, serta hubungan dan perbedaan masing-masing pola.

3. Penarikan Kesimpulan

Dalam penelitian kualitatif, kesimpulan awal bersifat sementara, sehingga dapat berubah jika didukung bukti yang kuat. Kesimpulan penelitian harus dapat memberikan jawaban atas rumusan masalah.

³⁵ Wijaya Hengki, *Analisis Data Kualitatif: Sebuah Tinjauan Teori & Praktik*, (Makassar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffaray, 2019) hlm. 123-124.

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data

1. Data Umum Hasil Penelitian

a. Profil RA Tahsinul Akhlaq Tedunan

1) Sejarah singkat RA Tahsinul Akhlaq Tedunan

Penelitian ini dilakukan di desa Tedunan, Kecamatan Wedung, Kabupaten Demak. RA TAHSINUL AKHLAQ di dirikan oleh Muslimat NU Ranting Tedunan pada tahun 1990. Muslimat NU Ranting Tedunan diketuai oleh Ibu Hj. Mahmudah. Beliau menunjuk Ibu Nurul A'yuni sebagai Kepala RA sekaligus pendidik yang di bantu oleh Ibu Azkiyatin. Kemudian pada tahun 2004, demi kelancaran lembaga pendidikan RA maka manajemen kelembagaan diserahkan / menginduk pada Lembaga Pendidikan “IRSYADUTH THULLAB”.

Sebagai Lembaga Pendidikan awal, RA memegang peranan penting dalam menentukan sejarah perkembangan anak tahap selanjutnya, karena membentuk pondasi dasar bagi kepribadian

anak, dan juga sebagai titik sentral strategi pembangunan sumber daya manusia yang berdampak terhadap keberlangsungan pembangunan masyarakat Indonesia.

2) Identitas Sekolah

RA Tahsinul Akhlaq merupakan Raudhotul Athfal di Desa Tedunan Wedung Demak yang terakreditasi B. RA Tahsinul Akhlaq terletak di Jalan Maulana No. 17 RT 03/01 Kelurahan Tedunan Kecamatan Wedung Kabupaten Demak, Jawa Tengah. Sedangkan letak geografis berada pada garis lintang -6.717.412 dan garis bujur 110.650.001 di wilayah pesisir pantai. Sekolah ini di dirikan pada tanggal 15 Juli 1995 dibawah naungan Yayasan “Irsyaduth Thullab” Kecamatan Wedung Kabupaten Demak.

b. Visi, Misi, dan Tujuan RA Tahsinul Akhlaq

1) Visi

“ Terciptanya generasi muslim yang berilmu amaliyah dan berakhlaqul karimah”

2) Misi

a) Membekali putra putri dengan kemampuan dasar agama yang baik.

- b) Membentuk putra putri yang sholih sholihah dan berakhlaqul karimah.
 - c) Menyebarluaskan ajaran Islam Ahlussunnah Wal Jamaah.
- 3) Tujuan
- a) Membimbing dan membina anak didik agar menjadi orang yang beriman dan bertaqwa.
 - b) Membimbing dan membina anak didik agar menjadi anak yang sholih dan sholihah.
 - c) Membimbing dan membina anak didik agar terbiasa berakhlaqul karimah.

c. Keadaan Pendidik

Jumlah pendidik/guru yang mengajar di RA Tahsinul Akhlaq berjumlah 7 orang dengan jumlah yang berpendidikan S1 sebanyak 3 orang dengan masing-masing jurusan Pendidikan Agama Islam, Pendidikan Anak Usia dini, dan Pendidikan Bahasa Inggris. Sedangkan guru yang berpendidikan SLTA sebanyak 4 orang.³⁶

d. Fasilitas dan Sarana Prasarana

RA Tahsinul Akhlaq memiliki bangunan seluas 182 m² milik sendiri yang terdiri dari ruang kepala sekolah, ruang guru, toilet dan lapangan sekolah. Sekolah ini mempunyai fasilitas untuk belajar di

³⁶ Dokumentasi RA tahsinul Akhlaq, 18 Maret 2021.

antaranya meja, kursi panjang, papan tulis dan kapur tulis serta spidol untuk proses pembelajaran. Sedangkan sarana pendukung lainnya yaitu laptop, printer, lemari, poster edukasi dan madding untuk menempel lembar kerja siswa.

Dalam lembaga RA Tahsinul Akhlaq juga terdapat alat-alat permainan *indoor* dan *outdoor* yang digunakan untuk bermain peserta didik, diantaranya : ³⁷

1) Alat Permainan *Indoor*

- a. alat permainan bongkar pasang dengan berbagai bentuk, ukuran dan warna yang berbeda.
- b. Berbagai jenis puzzle (puzzle susun segitiga, puzzle susun lingkaran, puzzle binatang, puzzle gambar buah).
- c. Balok susun.

2) Alat Permainan *Outdoor*

- a. Ayunan.
- b. Prosotan.
- c. Jungkat-jungkit.
- d. Jembatan pelangi.
- e. Bola dunia.

³⁷ Dokumentasi RA tahsinul Akhlaq, 18 Maret 2021

2. Data Khusus Hasil Penelitian

Dibawah ini penulis akan memaparkan mengenai peran orang tua dalam pencegahan kecanduan *gadget* Anak Usia Dini (Studi Kasus Peserta Didik di RA Tahsinul Akhlaq Tedunan, Wedung Demak tahun 2021)

a. Peran Orang Tua dalam Pencegahan Kecanduan *Gadget* Anak Usia Dini di RA Tahsinul Akhlaq Tedunan, Wedung Demak tahun 2021

Setiap orang tua memiliki cara masing-masing dalam mencegah ketergantungan *gadget* pada anak mereka. Salah satu hal yang dapat dilakukan oleh orang tua yaitu bersikap tegas dengan melarang anak apabila sudah bermain terlalu lama. Orang tua juga perlu mengontrol berapa lama durasi anak dalam menggunakan *gadget* agar tidak berpengaruh pada perkembangannya.

Peran orang tua terhadap anaknya harus selalu dilakukan. Mengontrol setiap konten yang dimainkan oleh anak merupakan salah satu cara yang efektif. Selain itu, lebih sering mengajak anak untuk berdiskusi, Tanya jawab dan bermain bersama dengan anak akan mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitasnya.³⁸

³⁸ Nur Faiza Romadona, “Upaya Orang Tua Untuk Mencegah Ketergantungan Anak Terhadap Penggunaan Gadget” *EDUKIDS: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini* 16 (2) tahun 2019. Hlm. 95-96

Beberapa peran yang dapat dilakukan oleh orang tua untuk mencegah anak kecanduan *gadget* adalah sebagai berikut:

1. Peran orang tua berinteraksi pada anak

Sebagai orang tua, selayaknya dapat mengarahkan anak dalam penggunaan *gadget* untuk hal-hal yang positif dan tidak meninggalkan kewajibannya seperti belajar dan mengasah kemampuan anak.

Terkait dengan penjelasan diatas, Yuslihatul Ulya mengatakan jika ia mengingatkan anaknya untuk belajar di sela-sela bermain:

“Saya juga ingatkan untuk belajar, dan mengulang-ulang pelajaran di kelas”³⁹

Pernyataan Yuslihatul Ulya di dukung oleh Iffah Alawiyah jika ia mendampingi anaknya belajar seperti pada wawancara dibawah ini:

“Saya suruh belajar pelajaran besok. Jika sempat saya pelajari, saya dampingi belajar”⁴⁰

Sedangkan pernyataan lain di ungkapkan oleh Wasi’atun Ni’mah jika ia memberitahu anaknya

³⁹ THW-01, No 67-68

⁴⁰ THW-02, No 37-38

tentang dampak dan bahaya *gadget* dalam wawancara dibawah ini:

“saya akan memberi tahu sedikit demi sedikit tentang bahaya hape”⁴¹

Dari beberapa hasil wawancara diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa meskipun anak bermain *gadget*, tetapi orang tua tetap mengingatkan tugasnya sebagai pelajar yaitu belajar dan mengulang-ulang pelajaran dengan di damping oleh orangtua.

2. Pengendalian dalam penggunaan *gadget* pada anak.

Orang tua harus memberikan batas waktu bagi anak dalam menggunakan *gadget* miliknya. Sering kali orang tua lalai dalam membatasi waktu bagi anaknya dalam menggunakan *gadget* yang dimainkan. Sehingga membuat anak melampaui batas penggunaan *gadget* yang berdampak negative bagi anak.⁴²

Terkait dengan pengendalian dalam penggunaan *gadget* pada anak, responden Yuslihatul Ulya mengatakan jika mereka mengawasi dan mengontrol

⁴¹ THW-03, No 49-50

⁴² Muhammad Ngafifi , “Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia dalam Perspektif Sosial Budaya”, *Jurnal Pembangunan Pendidikan : Fondasi dan Aplikasi*, (Vol. 2, No. 1, tahun 2014) hlm. 33.

anak mereka ketika sedang bermain *gadget* dengan baik. pernyataan tersebut di dapat peneliti dalam wawancara sebagai berikut:

“Iya saya awasi kalau main hape, Biar kita juga tau apa yang dilihat anak. Pada fitur *autoplay* itu kadang ada tanyangan yang tidak semestinya ditonton anak. Jadi saat anak main hape, saya disampingnya sambil nonton tv, kalau gak nyetrika atau yang lainnya”⁴³

Selain pendapat dari Yuslihatul Ulya, responden Ainisiyah juga mengungkapkan jika dirinya sebisa mungkin untuk mengawasi dan mengontrol anaknya ketika bermain *gadget*:

“Sebisa mungkin saya harus mengawasi dan mengontrol penggunaan hape pada anak saya. Dengan alasan agar tahu apa saja yang di lihat anak”⁴⁴

Hal yang berbeda ditemukan dalam penelitian, responden Khomsatun mengatakan jika anaknya jarang menggunakan *gadget* nya dan lebih memilih bermain dengan teman-temannya di luar rumah:

⁴³ THW-01, No. 32-36

⁴⁴ THW-04 No 26-28

“Iya, tapi tidak terlalu sering karena anak saya jarang sekali bermain hape, lebih suka main ke rumah tantenya. Dia lebih suka menonton tv kartun upin ipin”⁴⁵

Dari beberapa hasil wawancara diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa orang tua dari siswa RA Tahsinul Akhlaq Tedunan Demak dapat mengawasi dan mengontrol anak mereka ketika sedang bermain atau menggunakan *gadget* dengan baik. mereka bahkan sudah memahami dampak negative dari *gadget* itu sendiri. Selain itu, orang tua juga dapat mengetahui apa saja yang di lihat anak mereka ketika bermain *gadget*.

3. Orang tua harus bersikap tegas dan disiplin

Bentuk-bentuk pencegahan yang dilakukan oleh orang tua terhadap anak dilakukan dengan cara yang mudah diterima oleh anak. Salah satu hal yang dapat dilakukan oleh orang tua yaitu bersikap tegas dengan melarang anak apabila sudah bermain terlalu lama.

⁴⁵ THW-05, No 24-27

Orang tua harus membuat komitmen dengan anak untuk mengurangi pemakaian *gadget*.⁴⁶

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, orang tua memberikan durasi setidaknya 1-2 jam dalam kurun waktu 24 jam dengan jadwal yang sudah di sepakati antara anak dan orang tua. Pernyataan tersebut didapat dari hasil wawancara dengan responden Yuslihatul Ulya sebagai berikut:

“sehari, bisa 1-2 jam. Menurut saya, tidak boleh lebih dari itu supaya tidak kebiasaan. Biasanya setelah pulang sekolah saya beri waktu 1 jam untuk main hape”⁴⁷

Responden juga menambahkan jika penggunaan *gadget* pada anaknya diberikan batasan-batasan waktu dan jadwal sesuai kesepakatan:

“Saya memberikan batasan waktu dan jadwal pada anak saya ketika memegang hape. Seperti setelah makan dan sebelum tidur boleh main hape. saya berusaha semaksimal mungkin untuk menjaga anak-anak saya agar

⁴⁶ Yuli Irmayanti, “Peran Orangtua dalam Mendampingi Penggunaan Gawai Pada Anak Usia dini”, *skripsi*, (Program Studi Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta 2018) hlm. 8-9

⁴⁷ THW-01, No 49-51

terjadwal bermain hape, jadi tidak akan kecanduan”⁴⁸

Sedangkan Iffah Alawiyah mengatakan jika anaknya diberi jadwal menggunakan *gadget* sekitar 2-3 jam dalam sehari yaitu setelah pulang dari sekolah dan sebelum berangkat sekolah sore:

“Sekitar 2-3 jam. Saya kasih waktu ketika pulang sekolah sampai jam 11. Kalau mau berangkat sekolah siang lagi sekitar setengah jam”⁴⁹

Sementara itu, responden Ainisiyah mengungkapkan pernyataan jika membatasi anaknya dengan durasi 1 jam dalam sehari:

“Saya memberi waktu 1 jam. Ketika waktu sudah selesai, dikasih ke saya atau kakaknya jika memakai hape kakaknya”⁵⁰

Pernyataan yang berbeda di ungkapkan oleh Khomsatun. Ia mengatakan jika anaknya mudah merasa bosan jika bermain *gadget*. Ia juga berkata jika anaknya maksimal bermain *gadget* paling tidak

⁴⁸ THW-01, No 59-69

⁴⁹ THW-02, No 50-52

⁵⁰ THW-04, No 41-43

sampai setengah jam. Pernyataan tersebut di dapat pada saat wawancara sebagai berikut:

“Tidak sampai setengah jam sudah bosan anak saya. nanti lagi katanya”⁵¹

Dari beberapa hasil wawancara diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia dini di RA Tahsinul Akhlaq sekitar 2-3 jam dalam sehari. Dalam hal ini orang tua sudah menunjukkan sikap tegas dan disiplin terhadap penggunaan *gadget* pada anak mereka sehari-hari. Meskipun ada orang tua yang kesal terhadap anaknya karena tidak pernah belajar dan hanya bermain *gadget* saja, tetapi sikap orang tua yang memperingatkan sudah merupakan pencegahan kecanduan *gadget* pada anak usia dini.

4. Perbanyak aktivitas anak/ mengajak anak bermain di luar

Berdasarkan data hasil penelitian, rata-rata orang tua mengajak anak mereka keluar dan bermain di luar agar mereka dapat mengenal alam. Ainiyah mengatakan jika ia sering mengajak anaknya keluar dan bermain dengan alasan agar dapat mengenal lingkungannya:

⁵¹ THW-05, No 38-39

“Biasanya ketika hari libur. Kalau anak-anak libur juga bisa jalan-jalan keluar agar anak juga dapat melihat dunia luar, mengenal lingkungannya”⁵²

Sementara Yuslihatul Ulya mengatakan jika setiap hari jumat ia selalu mengajak anaknya pergi. Hal tersebut dilakukan agar anaknya tidak merasa jenuh jika berada dirumah:

“Cukup sering saya mengajak anak keluar. Setiap seminggu sekali di hari jumat saya pasti keluar dengan suami dan anak-anak agar tidak jenuh di rumah”⁵³

Pernyataan lain juga dikatakan oleh responden Wasi’atun Ni’mah. Ia mengatakan jika tidak terlalu sering mengajak anaknya keluar. karena anaknya hanya bermain dengan teman-temannya atau tetangga di lingkungan sekitarnya:

“Paling sekedar bermain dengan anak-anak tetangga saja dan juga saudara yang rumahnya bersebelahan dengan rumah saya”⁵⁴

Dari beberapa hasil wawancara di atas, peneliti menyimpulkan bahwa tidak semua orang tua dapat

⁵² THW-04, No 53-56

⁵³ THW-01, No 73-75

⁵⁴ THW-03, No 54-56

mengajak anaknya keluar untuk bermain atau mengenal dunia luar. Ada juga orang tua yang memang setiap satu minggu sekali mengajak anaknya keluar agar tidak jenuh dan sebagai pengalihan perhatian tidak bermain *gadget*. Menurut peneliti, peran orang tua disini sudah baik dan sudah ada kesadaran sejak dini agar anak mereka tidak kecanduan *gadget*.

B. Analisis Data

Penelitian ini berfokus pada peran orang tua dalam pencegahan kecanduan *gadget* anak usia dini pada peserta didik di RA Tahsinul Akhlaq Wedung Demak Tahun 2021. Orang tua adalah orang yang bertanggung jawab dalam keluarga dan mempunyai kewajiban memelihara keselamatan keluarga, baik moral maupun material. Dalam penggunaan *gadget* untuk anak usia dini orang tua melakukan pencegahan sejak dini dengan melakukan pembatasan waktu maksimal 2 jam dalam sehari. Selain itu orang tua juga mengawasi dan mendampingi anak saat bermain *gadget*, mengarahkan hal yang positif sehingga menunjang perkembangan anak berdasarkan tahapan usia anak.

Berikut adalah bentuk-bentuk keterlibatan orang tua dirumah:

1. Menumbuhkan budi pekerti pada anak.
2. menciptakan lingkungan rumah yang aman dan menyenangkan.
3. Mencegah dan mengganggu kekerasan pada anak.⁵⁵

Penggunaan *gadget* yang baik adalah dengan kategori rendah yaitu dengan durasi penggunaan kurang 30 menit/hari dan intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian. Selain itu intensitas penggunaan *gadget* yang tergolong tinggi pada anak usia dini adalah lebih dari 45 menit dalam sekali pemakaian per harinya dan lebih dari 3 kali penggunaan *gadget*.

Keterlibatan orang tua di rumah saat mendampingi penggunaan *gadget* peserta didik di RA Tahsinul Aklak secara garis besar ada dua, yaitu

2. Orang tua melakukan pembatasan waktu maksimal 2 jam dalam sehari. Pernyataan tersebut sesuai dengan hasil penelitian dan wawancara dengan wali murid RA Tahsinul Akhlaq, "sehari, bisa 1-2 jam. Menurut saya, tidak boleh lebih dari itu supaya tidak kebiasaan. Biasanya setelah

⁵⁵ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Menjadi Orang Tua Hebat Untuk Keluarga dengan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016), hlm. 26.

pulang sekolah saya beri waktu 1 jam untuk main hape”⁵⁶

3. Orang tua memberikan waktu sekitar 2-3 jam dan maksimal 4 jam sehari. Pernyataan tersebut sesuai dengan hasil penelitian dan wawancara dengan wali murid RA Tahsinul Akhlaq, “sekitar 2-3 jam dan maksimal 4 jam sehari. Saya batasi meskipun anak saya termasuk yang susah di nasihatkan ketika jam sudah selesai saya ambil kembali hape nya. Itu sudah waktu yang lama bagi anak kecil”⁵⁷

Terkait dengan peran orang tua dalam pencegahan perilaku kecanduan bermain *gadget* pada anak usia dini di RA Tahsinul Akhlaq Wedung Demak Tahun 2021, para responden memberikan pernyataan dan pengalaman pribadi mereka kepada peneliti sesuai dengan pertanyaan yang di ajukan oleh peneliti. Berdasarkan hasil penelitian, peran orang tua dalam pencegahan kecanduan *gadget* anak usia dini yaitu:

⁵⁶ THW-01, No 49-51

⁵⁷ THW-03 No 42-45

Pertama, peran orang tua berinteraksi pada anak dengan memberikan edukasi tentang dampak negative penggunaan *gadget* dan selalu mengingatkan anak akan tugasnya yaitu belajar.⁵⁸ Orang tua merupakan pendidik pertama dan sangat berpengaruh pada proses perkembangan anak. Kepribadian orang tua, sikap dan cara hidupnya merupakan unsur-unsur pendidikan yang sendirinya akan masuk kedalam pribadi anak yang sedang tumbuh.⁵⁹

Orang tua sebagai pembimbing untuk memberikan pendidikan kepada anak-anaknya terlebih dahulu baru kepada orang lain. Sesuai dengan fungsinya tersebut orang tua juga harus mampu memberikan bimbingan kepada anak mereka dengan peringatan atau nasihat berupa pembinaan dan di iringi dengan contoh-contoh yang sesuai dari orang tua yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Orang tua mempunyai tanggung jawab dalam memberikan bimbingan kepada anak-anaknya dan membentuk kepribadian anak dengan penuh tanggung jawab.⁶⁰ Seperti yang di ungkapkan oleh Iffah Alawiyah, salah satu wali

⁵⁸ THW-01, No 67-68

⁵⁹ Daradjat Zakiah, *Ilmu Jiwa Agama*, (Jakarta: Bulan Bintang, 2005), hlm. 56.

⁶⁰ Suryameng, "Pendampingan Dialogis Orangtua dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini", *Dunia Anak: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2 (2), November 2019, hlm. 42-43.

murid RA Tahsinul Akhlaq dalam wawancara dengan peneliti dibawah ini:

“saya suruh belajar pelajaran besok. Jika sempat saya pelajari, saya dampingi belajar”⁶¹

Dalam wawancara diatas, responden mengatakan jika ia menyempatkan untuk mendampingi belajar anaknya ditengah kesibukan dirinya sebagai guru TPQ dan guru ngaji. Hal itu menunjukkan jika orang tua tetap memberikan bimbingan belajar pada anaknya dengan tujuan agar anaknya tidak lupa dengan tugasnya sebagai pelajar dan belajar.

Penggunaan *gadget* memiliki dampak positif antara lain untuk memudahkan anak dalam mengasah kemampuan belajar dan kreativitas serta kecerdasan anak. Tetapi, *gadget* juga dapat menimbulkan dampak negative bagi penggunaanya diantara lain banyaknya anak-anak yang menjadi kecanduan *gadget* serta mengalami radiasi mata bahkan hilang kewarasan karena *games*.⁶²

Kedua, pengendalian dalam penggunaan *gadget* pada anak dengan memberikan batasan waktu yang sudah di sepakati antara anak dan orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak. Penggunaan *gadget* yang berlebihan

⁶¹ THW-02, No 37-38

⁶² Warisyah, “Pentingnya Pendampingan dialogis Orang Tua dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini”, 2015

dapat menyebabkan kecanduan pada penggunanya. Ketika anak telah kecanduan pasti akan menganggap perangkat itu hidupnya. Mereka akan cemas jika *gadget* tersebut dijauhkan.⁶³ Maka dari itu, orang tua harus mengambil sikap yang benar. Dalam hal ini orang tua harus mengawasi dan mengontrol penggunaan *gadget* pada anak dengan baik. Anak usia dini sangat rentan untuk terkena dampak negative dari penggunaan *gadget* sehingga diperlukan pendampingan dari orang tua ketika anak diberikan kesempatan bermain *gadget*. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dan tanpa pengawasan dari orang tua mengancam tumbuh kembang anak usia dini karena berada pada usia yang rentan berdampak negative.⁶⁴ seperti yang dikatakan oleh responden Ainisiyah dalam wawancara dengan peneliti, ia mengatakan jika sebisa mungkin untuk mengontrol dan mengawasi anaknya ketika menggunakan *gadget*:

“Sebisa mungkin saya harus mengawasi dan mengontrol penggunaan hape pada anak saya.

⁶³ Derry Iswidharmanjaya, *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, (Bisakimia, 2014), hlm. 27

⁶⁴ Suryameng, “Pendampingan Dialogis Orangtua dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini”..., hlm. 45

Dengan alasan agar tahu apa saja yang di lihat anak”⁶⁵

Kebutuhan komunikasi dan informasi sangat dibutuhkan bagi semua masyarakat, ditambah sekarang semakin mudah mengakses informasi dan berbagai macam fitur-fitur menarik yang di tawarkan oleh jasa pelayanan *gadget* itu sendiri sehingga anak-anak sering kali cepat akrab dengannya. Bermain *gadget* boleh-boleh saja tetapi harus dengan dibatasi waktu.

Ketiga, orang tua harus bersikap tegas dan disiplin, yaitu orang tua harus membuat komitmen dengan anak untuk mengurangi pemakaian *gadget*. Orang tua harus disiplin, ketika waktu penggunaan *gadget* sudah habis maka orang tua dengan tegas meminta anak untuk berhenti bermain *gadget*. Banyaknya anak yang sudah menggunakan internet melalui *gadget* mereka masing-masing tentu dapat memberikan hal yang positif maupun negative. Hal positif ini dapat dirasakan oleh anak ketika menonton film edukatif dan tak luput dari pengawasan orang tua. Ketika anak tidak diawasi oleh orang tua yang di takutkan ialah ketika anak tidak sengaja melihat konten negative. Seorang anak akan mengakses gambar atau video yang dilihat tersebut, apalagi di dorong dengan sifat anak yang memiliki rasa ingin tahu yang

⁶⁵ THW-04, No 26-28

tinggi.⁶⁶ Sebagaimana hasil wawancara dengan wali murid RA Tahsinul Akhlaq dibawah ini:

“saya awasi kalau main hape, Biar kita juga tau apa yang dilihat anak gitu. Pada fitur *autoplay* itu kadang ada tanyangan yang tidak semestinya ditonton anak. Jadi saat anak main hape”⁶⁷

Berdasarkan hasil penelitian, orang tua dapat mengawasi anak mereka ketika menggunakan *gadget* dengan tujuan agar orang tua tahu apa saja yang dilihat anak dan menghindari anak melihat konten negative dari *gadget*.

Cara untuk meminimalisir anak agar tidak mengakses konten negative yaitu dengan peranan orang tua yang ikut mengontrol penggunaan *gadget* pada anak dan memberikan batasan waktu bermain *gadget*. Seperti pada wawancara peneliti dengan responden Ainisiyah dibawah ini:

“Saya memberi waktu 1 jam. Kalau tidak di batasi akan menjadi kebiasaan buruk pada anak. Ketika waktu sudah selesai, dikasih ke

⁶⁶ Derry Iswidharmanjaya, *Bila si Kecil Bermain Gadget Panduan bagi Orang tua untuk Memahami faktor-faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadge*, (Yogyakarta: Bisakimia, 2016)

⁶⁷ THW-01, No 32-35

saya atau kakaknya jika memakai hape kakaknya. Saya tidak melarang anak bermain hape, tapi harus tau batasan waktu”⁶⁸

Dalam wawancara tersebut, dapat dijelaskan bahwa orang tua memberikan batasan waktu pada anak 1 jam karena jika orang tua tidak tegas dan disiplin dalam penggunaan *gadget* pada anak akan menjadi kebiasaan buruk pada anak.

Keempat, perbanyak aktivitas anak/mengajak anak bermain diluar dengan tujuan agar anak dapat mengenal lingkungan sekitarnya.⁶⁹ Masa anak-anak merupakan hal yang paling menyenangkan bagi anak. Masa dimana mereka dapat bermain atau bercanda dengan siapa saja dengan tanpa batas dan bebas dapat berkesempatan untuk belajar semaksimal mungkin.⁷⁰ Pemilihan beragam aktivitas juga penting untuk menunjang kegiatan anak setiap hari baik itu dilingkungan rumah ataupun di lingkungan luar rumah. Ajak anak bermain diluar rumah sehingga akan mempercepat tumbuh kembang anak. Anak perlu belajar bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungan mereka. Tugas sebagai orang tua adalah mengajar dan mendidik anak mereka agar mampu

⁶⁸ THW-04, No 40-44

⁶⁹ THW-04, No 53-56

bersosialisasi dengan baik terutama dengan lingkungan terdekat mereka. Orang tua harus mengenal dan bergaul dengan lingkungan anak.

Dalam hal ini, lingkungan mereka adalah keluarga, tetangga, teman-teman, dan lain-lain. Tujuannya, supaya sejak awal mereka belajar hidup bersosialisasi sehingga mereka tidak menjadi makhluk yang “Kesepian di tengah keramaian” (*Lonely in the crowded*). Seperti yang diungkapkan oleh salah satu wali murid RA Tahsinul Akhlaq dalam wawancara dibawah ini:

“Kalau anak-anak libur juga bisa jalan-jalan keluar agar anak juga dapat melihat dunia luar, mengenal lingkungannya.”⁷¹

Dalam wawancara diatas, orang tua mengajarkan anak untuk mengenal lingkungan sekitarnya dengan mengajak anak keluar berlibur. Tujuannya agar anak tidak hanya di rumah bermain *gadget* dan membiarkan anak bereksplorasi sesuai dengan keinginannya. Selain itu, anak juga dapat bermain dengan teman sebayanya. Selain itu bermain atau mengajak anak keluar membuat anak tidak merasa jenuh seperti yang dikatakan wali murid pada wawancara dibawah ini:

“Cukup sering saya mengajak anak keluar. Setiap seminggu sekali di hari jumat saya

⁷¹ THW-04, No 54-56

pasti keluar dengan suami dan anak-anak agar tidak jenuh di rumah”⁷²

Bermain adalah hak asasi bagi anak usia dini. Kegiatan bermain bagi anak usia dini adalah sesuatu yang sangat penting dalam perkembangannya. Bermain adalah media belajar bagi anak. Setiap bentuk kegiatan bermain pada anak usia dini merupakan nilai positif terhadap perkembangan seluruh aspek yang ada dalam diri anak. Dalam bermain anak memiliki nilai kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang anak rasakan dan pikirkan.⁷³

C. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian ini jauh dari kata sempurna. Meskipun penelitian sudah dilakukan semaksimal mungkin, akan tetapi peneliti menyadari bahwa peneliti tidak terlepas dari kesalahan dan kekurangan. Hal ini karena keterbatasan-keterbatasan dibawah ini:

1. Keterbatasan waktu

Penelitian menyadari bahwa penelitian yang dilakukan oleh peneliti sangat dibatasi oleh waktu,

⁷² THW-01, No 74-76

⁷³ Pupung Puspa Ardini dan Anik Lestarinigrum, “*Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, (Prambon: Adjie Media Nusantara, 2018), hlm. 3

yaitu hanya dilakukan kurang lebih 1 bulan sehingga masih banyak kekurangan

2. Keterbatasan data

Dalam pengumpulan data seperti wawancara, dan observasi peneliti belum bisa sempurna, sehingga hasil yang di dapatkan belum maksimal.

3. Keterbatasan kemampuan

Peneliti menyadari bahwa peneliti masih jauh dari kata sempurna, khususnya dalam memahami pengetahuan dan masalah dalam penelitian masih banyak kekurangannya. Peneliti sudah berusaha semaksimal mungkin untuk memahami teori dan memahami bimbingan dari dosen pembimbing.

Dari beberapa keterbatasan penelitian diatas, maka dapat dikatakan penelitian ini masih kurang sempurna. Walaupun penelitian ini mendapat beberapa hambatan dalam proses penelitian, tetapi peneliti bersyukur karena penelitian berjalan dengan lancar.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, dapat di ambil kesimpulan bahwa peran orang tua dalam pencegahan kecanduan *gadget* anak usia dini di RA Tahsinul Akhlaq Tedunan adalah yang pertama, Peran orang tua berinteraksi pada anak, seperti mengingatkan anak tentang tugasnya sebagai pelajar, dan memberikan edukasi se dini mungkin pada anak tentang dampak negative penggunaan *gadget*. Kedua, Pengendalian dalam penggunaan *gadget* pada anak, memberikan batasan waktu yang sudah di sepakati antara anak dan orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak. Dengan begitu anak akan tetap aman menggunakan *gadget*. Ketiga, Orang tua harus bersikap tegas dan disiplin, yaitu orang tua harus membuat komitmen dengan anak untuk mengurangi pemakaian *gadget*. Orang tua harus disiplin, ketika waktu penggunaan *gadget* sudah habis maka orang tua dengan tegas meminta anak untuk berhenti bermain *gadget*. Keempat, Perbanyak aktivitas anak/mengajak anak bermain diluar, Pemilihan beragam aktivitas juga penting untuk menunjang kegiatan anak setiap hari baik itu dilingkungan rumah ataupun di lingkungan luar rumah. Ajak anak bermain diluar rumah sehingga akan mempercepat tumbuh kembang anak.

B. Saran

Pada akhir penulisan skripsi ini, penulis mencoba memberikan saran yang berkaitan dengan peran orang tua dalam pencegahan kecanduan *gadget* anak usia dini di RA Tahsinul Akhlaq Tedunan, yaitu :

- 1) Bagi orang tua, sebaiknya dapat mengontrol dan mangawasi anak ketika bermain *gadget* serta memberikan edukasi tentang penggunaan *gadget* yang baik.
- 2) Bagi sekolah, sebaiknya memberikan pengetahuan dan informasi terhadap orang tua siswa/siswi tentang pencegahan serta penanganan yang tepat untuk anak yang kecanduan *gadget*.

C. Penutup

Dengan mengucapkan syukur, Alhamdulillah atas segala limpahan rahmat dan hidayah Allah SWT, sehingga skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna karena berbagai keterbatasan yang penulis miliki. Untuk itu, kritik dan saran yang konstruktif senantiasa penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya bagi penulis dan pembaca umumnya serta dapat memberikan sumbangsih pada perkembangan

ilmu pendidikan islam anak usia dini. *Aamin Ya
Rabbal'aalamiin*

DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an dan Terjemah.

Agus Salim. *Teori dan Penelitian Paradigma*, Yogyakarta: Tiara Wacana, 2006.

Ahmadi, Rulam, *Metode Penelitian Kualitatif*, Yogyakarta, Ar-Ruzz Media, 2016.

Ardini, Pupung Puspa dan Anik Lestarinigrum, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, Adjie Media Nusantara, 2018.

Bintoro, Yunda Catur “Upaya Orangtua Dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini di Desa Mandiraja Kecamatan Mandiraja, Kabupaten Banjarnegara” *skripsi*. (Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini UNNES, 2019).

Dalilah, “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial di SMA Darussalam Ciputat” *skripsi*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jakarta, 2019.

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 1990.

Gunawan, Imam, *Metode Penelitian Kualitatif*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013.

Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011.

Ihsan, Dacholfany dan Uswatun Hasanah, *Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Konsep Islam*, Jakarta: AMZAH, 2018.

- Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta: Balai Pustaka, 2005.
- Midayana, “Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini”,
PERNIK Jurnal PAUD, Vol. 2, No. 2, September 2019.
- Murshid, *Belajar dan Pembelajaran PAUD*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015.
- Mutiah, Diana, Psikologi Bermain Anak Usia Dini, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012.
- Moeleong, Lexy J, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006.
- Nasir, Sahulun A, *Peranan Agama Terhadap Pemecahan Problema Remaja*, Jakarta: Kalam Mulia, 2002.
- Nurfadila, Fathia, dkk, “Upaya Orangtua untuk Mencegah Ketergantungan Anak Terhadap Penggunaan *Gadget*”
Edukids, 2019.
- Permatasari Intan, “Peran Orang Tua Mencegah Dampak Negatif *Gadget* Melalui Pendekatan Komunikasi dan Psikologi”,
Indonesian Journal of Islamic Psychology, Vol. 2, No. 2, tahun 2020.
- Purwanto, Ngalim, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009.
- Rohinah, “Pendidikan Keluarga Menurut Al-Qur’an Surat At-Tahrim Ayat 6”, *Jurnal An Nur*, Vol. VII, No. 1, tahun 2015.
- Sangadji, dkk, *Metodologi Penelitian (Pendekatan Praktis Dalam Penelitian)*, Yogyakarta: CV Andi Offset.

- Sarwono, Jonathan, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006.
- Shihab, Quraisy, *Tafsir Al-Misbah*, Jakarta: Lentera Hati, 2000.
- Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta, 2012.
- Supardi, *Metode Penelitian Ekonomi dan Bisnis*, Yogyakarta: UII Press, 2005.
- Suryabrata, Suryadi, *Metode Penelitian*, Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Tanzeh, Ahmad, Suyitno, *Dasar-Dasar Penelitian*, Surabaya, 2006.
- Tim Islamonline, *Seni Belajar Strategi Menggapai Kesuksesan Anak*, Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2006.
- Tri Aryati, “Kontrol Sosial Orang Tua Kepada Anak Balita dalam Penggunaan Gadget di Dsa Wukisari Imogiri Bantul”, *Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 2017.
- Widiawati, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*, Jakarta: Universitas Budi Luhur, 2014.
- Wijaya Hengki, *Analisis Data Kualitatif: Sebuah Tinjauan Teori & Praktik*, Makassar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffaray, 2019.

LAMPIRAN 1

PEDOMAN PENELITIAN

NO	VARIABLE	INDIKATOR	DESKRIPSI	INSTRUMEN
1.	Peran Orangtua	-Sebagai teladan/pemb eri contoh	-Mengajarkan anak perilaku yang baik	-Apakah anda mengajarkan pada anak tentang penggunaan gadget secara sehat?
		-Sebagai pembimbing dan pembina	-Membimbing anak melakukan perilaku yang baik	-Apa yang biasanya dilihat oleh anak dalam gadget?
		-Sebagai pengawas dan pengontrol	-Mengawasi dan mengontrol perilaku anak	-Apakah anda dapat mengawasi ketika anak anda sedang bermain gadget dengan baik?
		-Sebagai Fasilitator	-Memberikan fasilitas yang dibutuhkan anak	-apakah anda sebagai orangtua memberikan fasilitas anak sesuai dengan kecukupan umur anak? Misalkan membelikan/me mberi gadget ketika masih dibawah umur? Apa alasanya?
2.	Pencegahan Kecanduan Gadget	- Mengurangi durasi penggunaan ponsel pada anak	- Membatasi anak dalam menggunakan gadget sehari hari	- Berapa durasi penggunaan gadget anak anda dalam kurun waktu 24 jam?
		- Mengurangi penggunaan gadget di	- Dapat mengurangi penggunaan	- Bagaimana cara anda mencegah anak anda

		depan anak	n gadget di depan anak	agar tidak memiliki perilaku ketergantun an pada gadget?
		- Mengajak anak menenal dunia luar	- Mengenalk an anak pada alam/temp at bermain	- Seberapa sering kah anda mengajak anak anda bermain diluar agar tidak melulu bermain gadget?

LAMPIRAN 2

INSTRUMEN PENELITIAN

- Apakah anda mengajarkan pada anak tentang penggunaan gadget secara sehat?
Jawab:
- Apa yang biasanya dilihat oleh anak dalam gadget?
Jawab:
- Apakah anda dapat mengawasi ketika anak anda sedang bermain gadget dengan baik?
Jawab:
- apakah anda sebagai orangtua memberikan fasilitas anak sesuai dengan kecukupan umur anak? Misalkan membelikan/memberi gadget ketika masih dibawah umur? Apa alasanya?
Jawab:
- Berapa durasi penggunaan gadget anak anda dalam kurun waktu 24 jam?
Jawab:
- Bagaimana cara anda mencegah anak anda agar tidak memiliki perilaku ketergantungan pada gadget?
Jawab:
- Seberapa sering kah anda mengajak anak anda bermain diluar agar tidak melulu bermain gadget?
Jawab:

1 **LAMPIRAN 3**

2 **TRANSKIP HASIL WAWANCARA DENGAN WALI MURID**
3 **TENTANG PERAN ORANG TUA DALAM PENCEGAHAN**
4 **KECANDUAN GADGET ANAK USIA DINI DI RA TAHSINUL**
5 **AKHLAQ TEDUNAN WEDUNG DEMAK**
6 **TAHUN 2021**

7

8 Kode : THW 01

9

10 Hari, tanggal: Minggu, 15 Maret 2021 (20.00 WIB)

11 Responden : Yuslihatul Ulya, S. Pd.

12 Tempat : Rumah Wali Murid

13 Peneliti : Apakah anda mengajarkan pada anak tentang
14 penggunaan gadget secara sehat?

15 Responden : iya, salah satunya dengan memberikan jarak
16 pandang terhadap gadget. Anak-anak itu
17 biasanya melihat hape sangat dekat dengan
18 mata, jadi saya nasihatin jangan terlalu dekat
19 dengan layar hape nanti sakit. Biasa kan ya
20 mbak anak-anak kalau main hape terlalu dekat
21 dengan mata kemudian saya nasihatin.

22 Peneliti : apa yang biasanya di lihat oleh anak anda
23 dalam gadget?

24 Responden : biasanya yang di lihat tidak jauh dari *Youtube*
25 dan *Game*. Yang anak saya lihat itu video
26 dinasaurus, dan hewan-hewan (gajah, singa,
27 harimau, dll). Jadi bisa belajar mengenal hewan
28 karena anaknya mudah paham dan pinter. Kalo
29 *game*, ada cacing, talking tome. Di *game*
30 *talking tom* terdapat fitur yang dapat menirukan
31 suara. Jadi, bisa di gunakan anak saya untuk
32 sekedar hiburan.

33 Peneliti : Apakah anda dapat mengawasi ketika anak
34 anda sedang bermain gadget dengan baik?

35 Responden :_Iya, saya awasi kalau main hape, Biar kita
36 juga tau apa yang dilihat anak gitu. Pada fitur
37 *autoplay* itu kadang ada tanyangan yang tidak
38 semestinya ditonton anak. Jadi saat anak main
39 hape, saya disampingnya sambil nonton tv,
40 nyetrika ata yang lain.

41 Peneliti : apakah anda sebagai orang tua memberikan
42 fasilitas anak sesuai dengan kecukupan umur
43 anak? Misalnya membelikan/memberikan
44 gadget ketika masih dibawah umur?

45 Responden : Kalau saya sendiri memberikan hape dengan
46 waktu tertentu dan terbatas sebagai hiburan.

47 Seperti pulang sekolah kan anak capek ya, saya
48 beri waktu untuk bermain hape dengan batas
49 waktu kurang dari 1 jam. Kadang juga saya
50 janji misal waktunya makan tapi gak mau
51 makan, anak saya susah disuruh makan.

52 Peneliti : berapa durasi penggunaan gadget pada anak
53 ibu dalam kurun waktu 24 jam?

54 Responden : sehari, bisa 1-2 jam. Menurut saya, tidak
55 boleh lebih dari itu supaya tidak kebiasaan.
56 Biasanya setelah pulang sekolah saya beri
57 waktu 1 jam untuk main hape. kemudian
58 sebelum tidur 1 jam. Kalau waktu tambahan itu
59 hanya di momen tertentu, seperti tadi saya
60 bilang agar anak mau makan. Niat saya baik,
61 agar anak saya bisa menurut sama orang tua.
62 Pokoknya maksimal menggunakan hape itu 2
63 jam tidak boleh lebih.

64 Peneliti : Bagaimana cara anda mencegah agar anak
65 tidak memiliki perilaku ketergantungan pada
66 gadget?

67 Responden : Saya memberikan batasan waktu dan jadwal
68 pada anak saya ketika memegang hape. Seperti
69 setelah makan dan sebelum tidur boleh main

70 hape. Jika anak sudah kecanduan hape akan
71 banyak dampak negative yang di rasakan.
72 Anak akan bermain hape dengan sesukanya,
73 kadang bisa sampai sehari. Dan ada yang tidak
74 mau sekolah karena sudah merasa nyaman
75 dengan aktivitasnya. Jadi, saya jaga
76 sebaik-baiknya supaya anak saya tidak
77 kecanduan hape mbak. Sebagai orang tua, saya
78 berusaha semaksimal mungkin untuk menjaga
79 anak-anak saya agar terjadwal bermain hape,
80 jadi tidak akan kecanduan.

81

82 Peneliti : seberapa sering kah anda mengajak anak
83 bermain diluar agar tidak melulu bermain
84 gadget?

85 Responden : Cukup sering saya mengajak anak keluar.
86 Setiap seminggu sekali di hari jumat saya pasti
87 keluar dengan suami dan anak-anak agar tidak
88 jenuh di rumah. Saya orang tua ya tahu
89 bagaimana perasaan anak jika berada di rumah
90 terus. Kayak seminggu sekolah, belum lagi
91 nanti ada PR. Apalagi pandemic seperti gini,

92

anak butuh liburan meskipun sekali dalam
93 seminggu.

94

95

96

Tedunan, 15 Maret 2021

97

Responden

Observer



98

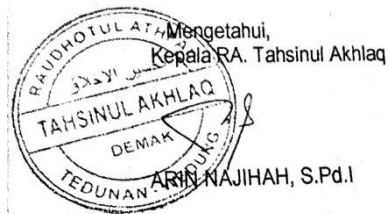
Yuslihatul Ulya, S. Pd.

Isma Nasikhatin Nafiah

99

100

101



102

1 **LAMPIRAN 4**

2

3 **TRANSKRIP HASIL WAWANCARA DENGAN WALI MURID**
4 **TENTANG PERAN ORANG TUA DALAM PENCEGAHAN**
5 **KECANDUAN GADGET ANAK USIA DINI DI RA TAHSINUL**
6 **AKHLAQ TEDUNAN WEDUNG DEMAK**
7 **TAHUN 2021**

8

9

Kode : THW 02

10

11 Hari, tanggal: Minggu, 15 Maret 2021 (11.00 WIB)

12 Responden : Iffah Alawiyah

13 Tempat : Rumah Wali Murid

14 Peneliti : Apakah anda mengajarkan pada anak tentang
15 penggunaan gadget secara sehat?

16 Responden : Tergantung. Jika saya melihat anak main hp
17 saya nasihatkan dan beri tahu jangan terlalu dekat
18 dengan layar hp. Kalau saya tidak lihat ya tidak
19 bisa ngawasin mbak. Karena anak saya sering
20 main hp di rumah neneknya dengan anak ibu
21 saya.

22 Peneliti : Apa yang biasanya di lihat oleh anak anda
23 dalam gadget?

24 Responden : Anak saya menyukai permainan
25 tembak-tembakan. Terkadang juga menonton
26 *YouTube*. Biasanya anak saya bermain *game*
27 bersama keponakan saya di rumah neneknya
28 yang kebetulan sebelahan. Terkadang juga ada
29 anak lain yang ikut bermain. Apalagi ketika
30 pulang sekolah. Kalau *YouTube* itu yang di
31 lihat biasanya video robot mbak. Tetapi
32 kadang anak saya hanya melihat temannya
33 ketika bermain.

34 Peneliti : Apakah anda dapat mengawasi ketika anak
35 anda sedang bermain gadget dengan baik?

36 Responden : Tidak pernah saya awasi, karna saya
37 disibukkan dengan mengurus adiknya. Dan
38 kalau sore saya mengajar mbak, malamnya
39 juga kadang menjadi guru ngaji. Bapaknya
40 pergi kerja berangkat pagi nanti pulang
41 sore. Jadi tidak ada yang mengawasi. Tapi
42 kalau lama tidak pulang nanti saya panggil
43 saya suruh pulang.

44 Peneliti : Apakah anda sebagai orang tua memberikan
45 fasilitas anak sesuai dengan kecukupan umur

46 anak? Misalnya membelikan/memberikan
47 gadget ketika masih dibawah umur?

48 Responden : Iya, soalnya anak saya sering di ajak bermain
49 *Play Station* kakak sepupunya mbak, jadi saya
50 memberi hape agar anaknya mau di rumah. Itu
51 juga hape saya yang dipakai, jadi untuk
52 waktunya bisa di atur sendiri. anak saya
53 termasuk anak yang nurut, jadi Alhamdulillah
54 mudah di aturnya.

55 Peneliti : Berapa durasi penggunaan gadget pada anak
56 anda dalam kurun waktu 24 jam?

57 Responden : Sekitar 2-3 jam. Saya kasih waktu ketika
58 pulang sekolah sampai jam 11. Kalau mau
59 berangkat sekolah siang lagi sekitar setengah
60 jam. Seperti anak pada umumnya mbak,
61 kadang diam di rumah bermain hape, terkadang
62 bermain dengan teman, dan menonton tv.

63 Peneliti : Bagaimana cara anda mencegah agar anak
64 tidak memiliki perilaku ketergantungan pada
65 gadget?

66 Responden : Anak saya termasuk yang mudah di atur.
67 Biasanya saya beri uang jajan sudah menurut
68 atau saya suruh bermain di rumah neneknya

69 kebetulan rumah saya dengan neneknya
70 sebelah jadi mudah untuk mengalihkan
71 perhatiannya, sebisa mungkin saya menjaga
72 anak agar tidak terlalu sering bermain hape.

73 Peneliti : Seberapa sering kah anda mengajak anak
74 bermain diluar agar tidak melulu bermain
75 gadget?

76 Responden : Tidak terlalu sering. Hanya bermain di luar
77 bersama teman-temannya di rumah tetangga.
78 Sese kali saya ajak keluar ke swalayan,
79 ADA, dan semacamnya ketika bapaknya tidak
80 sedang tidak sibuk bekerja dan ada rezeki lebih
81 juga mbak.

82

83

84

85

86

87

88

89

90 Responden

Tedunan, 15 Maret 2021

Observer



91

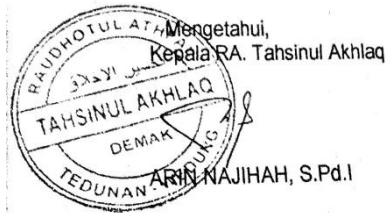
92

93 Iffah Alawiyah

94

95

Isma Nasikhatin Nafiah



96

1 **LAMPIRAN 5**

2

3 **TRANSKRIP HASIL WAWANCARA DENGAN WALI MURID**
4 **TENTANG PERAN ORANG TUA DALAM PENCEGAHAN**
5 **KECANDUAN GADGET ANAK USIA DINI DI RA TAHSINUL**
6 **AKHLAQ TEDUNAN WEDUNG DEMAK**
7 **TAHUN 2021**

8

9

Kode : THW 03

10

11 Hari, tanggal: Minggu, 18 Maret 2021 (19.00 WIB)

12 Responden : Wasi'atun Ni'mah

13 Tempat : Rumah Wali Murid

14 Peneliti : Apakah anda mengajarkan pada anak tentang
15 penggunaan gadget secara sehat?

16 Responden : Iya mbak. Tetapi kalau sudah saya nasihat
17 dan anaknya tidak menurut saya biarkan.
18 Soalnya anak saya lumayan nakal dan susah di
19 atur.

20 Peneliti : Apa yang biasanya di lihat oleh anak anda
21 dalam gadget?

22 Responden : Anak saya saya perhatikan akhir-akhir ini
23 melihat aplikasi Tiktok. Setelah melihat
24 kemudian meniru, seperti menari yang sedang

25 viral sekarang. Terkadang bermain *game* dan
26 menonton *YouTube*.

27 Peneliti : Apakah anda dapat mengawasi ketika anak
28 anda sedang bermain gadget dengan baik?

29 Responden : Tidak pernah saya awasi karena saya capek
30 memperingatkan anaknya. Kebetulan juga
31 saya punya anak kecil dan bekerja sebagai
32 buruh jahit, jadi tidak bisa mengawasi dengan
33 baik. Terkadang saya juga pusing karena
34 jarang belajar, hanya bermain hape jika tidak
35 ada yang memperingatkan.

36 Peneliti : Apakah anda sebagai orang tua memberikan
37 fasilitas anak sesuai dengan kecukupan umur
38 anak? Misalnya membelikan/memberikan
39 gadget ketika masih dibawah umur?

40 Responden : Iya. Yang penting anak saya diam di rumah
41 saja mbak dan tidak bermain di luar. Tapi itu
42 hape punya saya, bukan milik anak pribadi.
43 Selain itu, agar anak dapat mendapat hiburan
44 dengan bermain hape.

45 Peneliti : berapa durasi penggunaan gadget pada anak
46 anda dalam kurun waktu 24 jam?

47 Responden : sekitar 2-3 jam dan maksimal 4 jam sehari.
48 Saya batasi mbak, meskipun anak saya
49 termasuk yang susah di nasihatin ketika jam
50 sudah selesai saya ambil kembali hape nya. Itu
51 sudah waktu yang lama bagi anak kecil.

52 Peneliti : Bagaimana cara anda mencegah agar anak
53 tidak memiliki perilaku ketergantungan pada
54 gadget?

55 Responden : Saya marahi mbak kalau tidak menurut.
56 Mungkin setelah ini saya akan memberi tahu
57 sedikit demi sedikit tentang bahaya hape.

58 Peneliti : Seberapa sering kah anda mengajak anak
59 bermain diluar agar tidak melulu bermain
60 gadget?

61 Responden : Jarang sekali bahkan tidak pernah mbak. Saya
62 punya pekerjaan di rumah dan mengajar
63 anak-anak kecil. Paling sekedar bermain
64 dengan anak-anak tetangga saja dan juga
65 saudara yang rumahnya bersebelahan dengan
66 rumah saya.

67

68

69

70

Tedunan, 18 Maret 2021

71 Responden

Observer

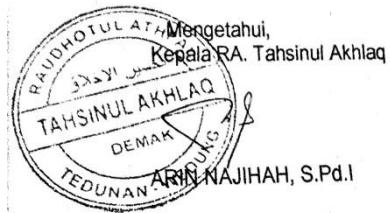


72 Wasi'atun Ni'mah

Isma Nasikhatin Nafiah

73

74



75

1 **LAMPIRAN 6**

2

3 **TRANSKIP HASIL WAWANCARA DENGAN WALI MURID**
4 **TENTANG PERAN ORANG TUA DALAM PENCEGAHAN**
5 **KECANDUAN GADGET ANAK USIA DINI DI RA TAHSINUL**
6 **AKHLAQ TEDUNAN WEDUNG DEMAK**
7 **TAHUN 2021**

8

9

Kode : THW 04

10

11 Hari, tanggal: Sabtu, 21 Maret 2021 (16.01 WIB)

12 Responden : Ainisiyah

13 Tempat : Rumah Wali Murid

14 Peneliti : Apakah anda mengajarkan pada anak tentang
15 penggunaan gadget secara sehat?

16 Responden : Iya mbak. Kalau bermain hape biasanya
17 terkena radiasi mata, saya ingatkan dan
18 nasihatn itu tidak baik untuk kesehatan mata.
19 Ketika anak sudah nyaman bermain hape anak
20 akan diam di tempat. Itu saya ingatkan, jika
21 tidak baik untuk anak yang sedang masa
22 pertumbuhan.

23 Peneliti : apa yang biasanya di lihat oleh anak anda
24 dalam gadget?

25 Responden : *YouTube* lebih seringnya. *Game* juga, tetapi
26 lebih sering menonton *YouTube*.

27 Peneliti : Apakah anda dapat mengawasi ketika anak
28 anda sedang bermain gadget dengan baik?

29 Responden : Iya, saya awasi. Sebisa mungkin saya harus
30 mengawasi dan mengontrol penggunaan hape
31 pada anak saya. Dengan alasan agar tahu apa
32 saja yang di lihat anak.

33

34 Peneliti : Apakah anda sebagai orang tua memberikan
35 fasilitas anak sesuai dengan kecukupan umur
36 anak? Misalnya membelikan/memberikan
37 gadget ketika masih dibawah umur?

38 Responden : Kalau saya tidak, karena gadget tidak baik
39 untuk anak di bawah umur. Anak saya
40 memakai hape saya dan kakaknya. Dengan
41 alasan kalau anak dibelikan hape sendiri,
42 banyak dampak negative dari pada dampak
43 positifnya bagi anak.

44 Peneliti : Berapa durasi penggunaan gadget pada anak
45 anda dalam kurun waktu 24 jam?

46 Responden : Saya memberi waktu 1 jam. Kalau tidak di
47 batasi akan menjadi kebiasaan buruk pada

48 anak. Ketika waktu sudah selesai, dikasih ke
49 saya atau kakaknya jika memakai hape
50 kakaknya. Saya tidak melarang anak bermain
51 hape, tapi harus tau batasan waktu.

52 Peneliti : Bagaimana cara anda mencegah agar anak
53 tidak memiliki perilaku ketergantungan pada
54 gadget?

55 Responden : Saya ajak bermain atau saya beri mainan yang
56 menarik perhatiannya. Perlahan anak akan lupa
57 dengan hape nya. Baiknya kan begitu. Jadi anak
58 tidak melulu bermain hape terus menerus.

59 Peneliti : seberapa sering kah anda mengajak anak
60 bermain diluar agar tidak melulu bermain
61 gadget?

62 Responden : Sesering mungkin. Biasanya ketika hari libur.
63 Saya juga mengajar toh mbak jadi
64 menyesuaikan. Kalau anak-anak libur juga bisa
65 jalan-jalan keluar agar anak juga dapat melihat
66 dunia luar, mengenal lingkunganya.

67

68

69

70

Responden

Tedunan, 21 Maret 2021

Observer

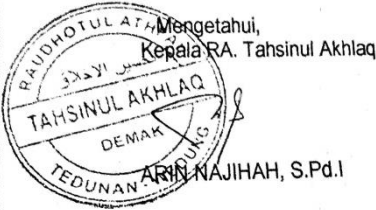


71 Ainisiyah

Isma Nasikhatin Nafiah

72

73



74

1 **LAMPIRAN 7**

2

3 **TRANSKIP HASIL WAWANCARA DENGAN WALI MURID**
4 **TENTANG PERAN ORANG TUA DALAM PENCEGAHAN**
5 **KECANDUAN GADGET ANAK USIA DINI DI RA TAHSINUL**
6 **AKHLAQ TEDUNAN WEDUNG DEMAK**
7 **TAHUN 2021**

8

9

Kode : THW 05

10

11 Hari, tanggal: Sabtu, 21 Maret 2021 (14.30 WIB)

12 Responden : Khomsatun

13 Tempat : Rumah Wali Murid

14 Peneliti : Apakah anda mengajarkan pada anak tentang
15 penggunaan gadget secara sehat?

16 Responden : Iya mbak. Saya ingatkan kalau main hape
17 jangan terlalu dekat dengan mata. Terus jangan
18 sambil tiduran.

19 Peneliti : apa yang biasanya di lihat oleh anak anda
20 dalam gadget?

21 Responden : *Youtube* saja mbak. Anak saya suka melihat
22 video di *Youtube* kartun anak yang ada
23 musiknya jadi anak dapat menirukan.

24 Peneliti : Apakah anda dapat mengawasi ketika anak
25 anda sedang bermain gadget dengan baik?

26 Responden : Iya, tapi tidak terlalu sering karena anak saya
27 jarang sekali bermain hape, lebih suka main ke
28 rumah tantenya. Saya Alhamdulillah ya mbak
29 anak saya tidak terlalu sering bermain hape.
30 Dia lebih suka menonton tv kartun upin ipin.
31

32 Peneliti : Apakah anda sebagai orang tua memberikan
33 fasilitas anak sesuai dengan kecukupan umur
34 anak? Misalnya membelikan/memberikan
35 gadget ketika masih dibawah umur?

36 Responden : Iya, sekedar untuk mainan saja mbak. saya
37 tidak membelikan, ketika ingin bermain hape
38 dia meminjam milik kakaknya.

39 Peneliti : berapa durasi penggunaan gadget pada anak
40 anda dalam kurun waktu 24 jam?

41 Responden : Tidak sampai setengah jam sudah bosan anak
42 saya. nanti lagi katanya.

43 Peneliti : Bagaimana cara anda mencegah agar anak
44 tidak memiliki perilaku ketergantungan pada
45 gadget?

46 Responden : Alhamdulillah anak saya itu menurut mbak,
47 jadi kalau di nasihatin sekali dipakai. Anak
48 saya lebih suka bermain bersama anak
49 tetangga, atau saya ajak ke rumah tante.

50 Peneliti : seberapa sering kah anda mengajak anak
51 bermain diluar agar tidak melulu bermain
52 gadget?

53 Responden : Jarang sekali, paling ke rumah neneknya di
54 Rembang sana mbak. apalagi bapaknya kerja
55 jauh di Ternate jadi jarang untuk keluar. Paling
56 hanya diluar rumah saja bermain dengan
57 anak-anak lain.

58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68

69

Tedunan, 21 Maret 2021

70 Responden

Observer



71

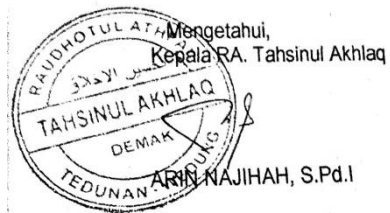
72 Khomsatun

Isma Nasikhatin Nafiah

73

74

75



76

1 **LAMPIRAN 8**

2

3 **BUKTI REDUKSI WAWANCARA DENGAN WALI MURID**

4 **TENTANG PERAN ORANG TUA DALAM PENCEGAHAN**

5 **KECANDUAN GADGET ANAK USIA DINI DI**

6 **RA TAHSINUL AKHLAQ**

7 **TEDUNAN WEDUNG DEMAK**

8 **TAHUN 2021**

9

10

Kode : THW 01

11

12 Hari, tanggal: Minggu, 15 Maret 2021 (20.00 WIB)

13 Responden : Yuslihatul Ulya, S. Pd.

14 Tempat : Rumah Wali Murid

15 Peneliti : Apakah anda mengajarkan pada anak tentang
16 penggunaan gadget secara sehat?

17 Responden : iya, salah satunya dengan memberikan jarak
18 pandang terhadap gadget. Anak-anak itu
19 biasanya melihat hape sangat dekat dengan
20 mata, jadi saya nasihatin jangan terlalu dekat
21 dengan layar hape nanti sakit. Biasa kan ya
22 mbak anak-anak kalau main hape terlalu dekat
23 dengan mata kemudian saya nasihatin.

24 Peneliti : apa yang biasanya di lihat oleh anak anda
25 dalam gadget?

26 Responden : biasanya yang di lihat tidak jauh dari *Youtube*
27 dan *Game*. Yang anak saya lihat itu video
28 dinasaurus, dan hewan-hewan (gajah, singa,
29 harimau, dll). Jadi bisa belajar mengenal hewan
30 karena anaknya mudah paham dan pintar. Kalo
31 *game*, ada cacing, talking tome. Di *game*
32 *talking tom* terdapat fitur yang dapat menirukan
33 suara. Jadi, bisa di gunakan anak saya untuk
34 sekadar hiburan.

35 Peneliti : Apakah anda dapat mengawasi ketika anak
36 anda sedang bermain gadget dengan baik?

37 Responden : Iya, saya awasi kalau main hape, Biar kita
38 juga tau apa yang dilihat anak gitu. Pada fitur
39 *autoplay* itu kadang ada tanyangan yang tidak
40 semestinya ditonton anak. Jadi saat anak main
41 hape, saya disampingnya sambil nonton tv,
42 *nyetrika* ata yang lain.

43 Peneliti : apakah anda sebagai orang tua memberikan
44 fasilitas anak sesuai dengan kecukupan umur
45 anak? Misalnya membelikan/memberikan
46 gadget ketika masih dibawah umur?

47 Responden : Kalau saya sendiri memberikan hape dengan
48 waktu tertentu dan terbatas sebagai hiburan.
49 Seperti pulang sekolah kan anak capek ya, saya
50 beri waktu untuk bermain hape dengan batas
51 waktu kurang dari 1 jam. Kadang juga saya
52 janji misal waktunya makan tapi gak mau
53 makan, anak saya susah disuruh makan.

54 Peneliti : berapa durasi penggunaan gadget pada anak
55 ibu dalam kurun waktu 24 jam?

56 Responden : sehari, bisa 1-2 jam. Menurut saya, tidak
57 boleh lebih dari itu supaya tidak kebiasaan.
58 Biasanya setelah pulang sekolah saya beri
59 waktu 1 jam untuk main hape. kemudian
60 sebelum tidur 1 jam. Kalau waktu tambahan itu
61 hanya di momen tertentu, seperti tadi saya
62 bilang agar anak mau makan. Niat saya baik,
63 agar anak saya bisa menurut sama orang tua.
64 Pokoknya maksimal menggunakan hape itu 2
65 jam tidak boleh lebih.

66 Peneliti : Bagaimana cara anda mencegah agar anak
67 tidak memiliki perilaku ketergantungan pada
68 gadget?

69 Responden : Saya memberikan batasan waktu dan jadwal
70 pada anak saya ketika memegang hape. Seperti
71 setelah makan dan sebelum tidur boleh main
72 hape. Jika anak sudah kecanduan hape akan
73 banyak dampak negative yang di rasakan.
74 Anak akan bermain hape dengan sesukanya,
75 kadang bisa sampai sehari. Dan ada yang tidak
76 mau sekolah karena sudah merasa nyaman
77 dengan aktivitasnya. Jadi, saya jaga
78 sebaik-baiknya supaya anak saya tidak
79 kecanduan hape mbak. Saya juga ingatkan
80 untuk belajar, dan mengulang-ulang pelajaran
81 di kelas. Sebagai orang tua, saya berusaha
82 semaksimal mungkin untuk menjaga
83 anak-anak saya agar terjadwal bermain hape,
84 jadi tidak akan kecanduan.

85
86 Peneliti : seberapa sering kah anda mengajak anak
87 bermain diluar agar tidak melulu bermain
88 gadget?


89 Responden : Cukup sering saya mengajak anak keluar.
90 Setiap seminggu sekali di hari jumat saya pasti
91 keluar dengan suami dan anak-anak agar tidak

92 jenuh di rumah. Saya orang tua ya tahu
93 bagaimana perasaan anak jika berada di rumah
94 terus. Kayak seminggu sekolah, belum lagi
95 nanti ada PR. Apalagi pandemic seperti gini,
96 anak butuh liburan meskipun sekali dalam
97 seminggu.

98
99
100 Tedunan, 15 Maret 2021
101 Responden Observer



102 Yuslihatul Ulya, S. Pd. Isma Nasikhatin Nafiah
103
104
105

Mengetahui,
Kepala RA. Tahsinul Akhlaq
ARIN NAJIHAH, S.Pd.I


106
107
108
109

1 **LAMPIRAN 9**

2

3 **BUKTI REDUKSI WAWANCARA DENGAN WALI MURID**

4 **TENTANG PERAN ORANG TUA DALAM PENCEGAHAN**

5 **KECANDUAN GADGET ANAK USIA DINI**

6 **DI RA TAHSINUL AKHLAQ**

7 **TEDUNAN WEDUNG DEMAK**

8 **TAHUN 2021**

9

10 **Kode : THW 02**

11

12 Hari, tanggal: Minggu, 15 Maret 2021 (11.00 WIB)

13 Responden : Iffah Alawiyah

14 Tempat : Rumah Wali Murid

15 Peneliti : Apakah anda mengajarkan pada anak tentang
16 penggunaan gadget secara sehat?

17 Responden : Tergantung. Jika saya melihat anak main hp
18 saya nasihatkan dan beri tahu jangan terlalu dekat
19 dengan layar hp. Kalau saya tidak lihat ya tidak
20 bisa ngawasin mbak. Karena anak saya sering
21 main hp di rumah neneknya dengan anak ibu
22 saya.

23 Peneliti : Apa yang biasanya di lihat oleh anak anda
24 dalam gadget?

25 Responden : Anak saya menyukai permainan
26 tembak-tembakan. Terkadang juga menonton
27 *YouTube*. Biasanya anak saya bermain *game*
28 bersama keponakan saya di rumah neneknya
29 yang kebetulan sebelahan. Terkadang juga ada
30 anak lain yang ikut bermain. Apalagi ketika
31 pulang sekolah. Kalau *YouTube* itu yang di
32 lihat biasanya video robot mbak. Tetapi
33 kadang anak saya hanya melihat temannya
34 ketika bermain.

35 Peneliti : Apakah anda dapat mengawasi ketika anak
36 anda sedang bermain gadget dengan baik?

37 Responden : Tidak pernah saya awasi, karna saya
38 disibukkan dengan mengurus adiknya. Dan
39 kalau sore saya mengajar mbak, malamnya
40 juga kadang menjadi guru ngaji. Bapaknya
41 pergi kerja berangkat pagi nanti pulang
42 sore. Jadi tidak ada yang mengawasi. Tapi
43 kalau lama tidak pulang nanti saya panggil
44 saya suruh pulang, saya suruh belajar
45 pelajaran besok. Jika sempat saya pelajari.
46 saya dampingi belajar.

47 Peneliti : Apakah anda sebagai orang tua memberikan
48 fasilitas anak sesuai dengan kecukupan umur
49 anak? Misalnya membelikan/memberikan
50 gadget ketika masih dibawah umur?

51 Responden : Iya, soalnya anak saya sering di ajak bermain
52 *Play Station* kakak sepupunya mbak, jadi saya
53 memberi hape agar anaknya mau di rumah. Itu
54 juga hape saya yang dipakai, jadi untuk
55 waktunya bisa di atur sendiri. anak saya
56 termasuk anak yang nurut, jadi Alhamdulillah
57 mudah di aturnya.

58 Peneliti : Berapa durasi penggunaan gadget pada anak
59 anda dalam kurun waktu 24 jam?

60 Responden : Sekitar 2-3 jam. Saya kasih waktu ketika
61 pulang sekolah sampai jam 11. Kalau mau
62 berangkat sekolah siang lagi sekitar setengah
63 jam. Seperti anak pada umumnya mbak,
64 kadang diam di rumah bermain hape, terkadang
65 bermain dengan teman, dan menonton tv.

66 Peneliti : Bagaimana cara anda mencegah agar anak
67 tidak memiliki perilaku ketergantungan pada
68 gadget?

69 Responden : Anak saya termasuk yang mudah di atur.
70 Biasanya saya beri uang jajan sudah menurut
71 atau saya suruh bermain di rumah neneknya
72 kebetulan rumah saya dengan neneknya
73 sebelah jadi mudah untuk mengalihkan
74 perhatiannya, sebisa mungkin saya menjaga
75 anak agar tidak terlalu sering bermain hape.

76 Peneliti : Seberapa sering kah anda mengajak anak
77 bermain diluar agar tidak melulu bermain
78 gadget?

79 Responden : Tidak terlalu sering. Hanya bermain di luar
80 bersama teman-temannya di rumah tetangga.
81 Sesekali saya ajak keluar ke swalayan,
82 ADA,dan semacamnya ketika bapaknya tidak
83 sedang tidak sibuk bekerja dan rezeki lebih
84 juga mbak.

85

86

87 Responden

Tedunan, 15 Maret 2021

Observer



88

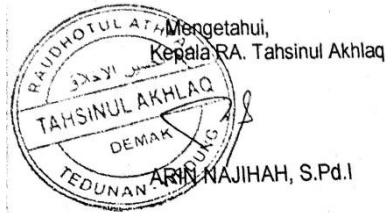
89

90 Iffah Alawiyah

91

92

Isma Nasikhatin Nafiah



93

1 **LAMPIRAN 10**

2

3 **BUKTI REDUKSI WAWANCARA DENGAN WALI MURID**

4 **TENTANG PERAN ORANG TUA DALAM PENCEGAHAN**

5 **KECANDUAN GADGET ANAK USIA DINI**

6 **DI RA TAHSINUL AKHLAQ**

7 **TEDUNAN WEDUNG DEMAK**

8 **TAHUN 2021**

9

10

Kode : THW 03

11

12 Hari, tanggal: Minggu, 18 Maret 2021 (19.00 WIB)

13 Responden : Wasi'atun Ni'mah

14 Tempat : Rumah Wali Murid

15 Peneliti : Apakah anda mengajarkan pada anak tentang
16 penggunaan gadget secara sehat?

17 Responden : Iya mbak. Tetapi kalau sudah saya nasihat
18 dan anaknya tidak menurut saya biarkan.
19 Soalnya anak saya lumayan nakal dan susah di
20 atur.

21 Peneliti : Apa yang biasanya di lihat oleh anak anda
22 dalam gadget?

23 Responden : Anak saya saya perhatikan akhir-akhir ini
24 melihat aplikasi Tiktok. Setelah melihat

25 kemudian meniru, seperti menari yang sedang
26 viral sekarang. Terkadang bermain *game* dan
27 menonton *YouTube*.

28 Peneliti : Apakah anda dapat mengawasi ketika anak
29 anda sedang bermain gadget dengan baik?

30 Responden : Tidak pernah saya awasi karena saya capek
31 memperingatkan anaknya. Kebetulan juga
32 saya punya anak kecil dan bekerja sebagai
33 buruh jahit, jadi tidak bisa mengawasi dengan
34 baik. Terkadang saya juga pusing karena
35 jarang belajar, hanya bermain hape jika tidak
36 ada yang memperingatkan.

37 Peneliti : Apakah anda sebagai orang tua memberikan
38 fasilitas anak sesuai dengan kecukupan umur
39 anak? Misalnya membelikan/memberikan
40 gadget ketika masih dibawah umur?

41 Responden : Iya. Yang penting anak saya diam di rumah
42 saja mbak dan tidak bermain di luar. Tapi itu
43 hape punya saya, bukan milik anak pribadi.
44 Selain itu, agar anak dapat mendapat hiburan
45 dengan bermain hape.

46 Peneliti : berapa durasi penggunaan gadget pada anak
47 anda dalam kurun waktu 24 jam?

48 Responden : sekitar 2-3 jam dan maksimal 4 jam sehari.
49 Saya batasi mbak, meskipun anak saya
50 termasuk yang susah di nasihat ketika jam
51 sudah selesai saya ambil kembali hape nya. Itu
52 sudah waktu yang lama bagi anak kecil.

53 Peneliti : Bagaimana cara anda mencegah agar anak
54 tidak memiliki perilaku ketergantungan pada
55 gadget?

56 Responden : Saya marahi mbak kalau tidak menurut.
57 Mungkin setelah ini saya akan memberi tahu
58 sedikit demi sedikit tentang bahaya hape.

59 Peneliti : Seberapa sering kah anda mengajak anak
60 bermain diluar agar tidak melulu bermain
61 gadget?

62 Responden : Jarang sekali bahkan tidak pernah mbak. Saya
63 punya pekerjaan di rumah dan mengajar
64 anak-anak kecil. Paling sekedar bermain
65 dengan anak-anak tetangga saja dan juga
66 saudara yang rumahnya bersebelahan dengan
67 rumah saya.

68
69
70

71

Tedunan, 18 Maret 2021

72 Responden

Observer

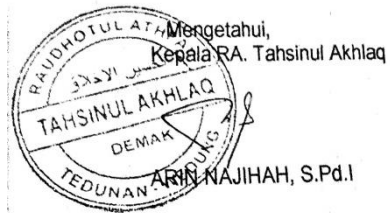


73 Wasi'atun Ni'mah

Isma Nasikhatin Nafiah

74

75



76

1 **LAMPIRAN 11**

2

3 **BUKTI REDUKSI WAWANCARA DENGAN WALI MURID**

4 **TENTANG PERAN ORANG TUA DALAM PENCEGAHAN**

5 **KECANDUAN GADGET ANAK USIA DINI**

6 **DI RA TAHSINUL AKHLAQ**

7 **TEDUNAN WEDUNG DEMAK**

8 **TAHUN 2021**

9

10

Kode : THW 04

11

12 Hari, tanggal: Sabtu, 21 Maret 2021 (16.01 WIB)

13 Responden : Ainisiyah

14 Tempat : Rumah Wali Murid

15 Peneliti : Apakah anda mengajarkan pada anak tentang
16 penggunaan gadget secara sehat?

17 Responden : Iya mbak. Kalau bermain hape biasanya
18 terkena radiasi mata, saya ingatkan dan
19 nasihatini itu tidak baik untuk kesehatan mata.
20 Ketika anak sudah nyaman bermain hape anak
21 akan diam di tempat. Itu saya ingatkan, jika
22 tidak baik untuk anak yang sedang masa
23 pertumbuhan.

24 Peneliti : apa yang biasanya di lihat oleh anak anda
25 dalam gadget?

26 Responden : *YouTube* lebih seringnya. *Game* juga, tetapi
27 lebih sering menonton *YouTube*.

28 Peneliti : Apakah anda dapat mengawasi ketika anak
29 anda sedang bermain gadget dengan baik?

30 Responden : Iya, saya awasi. Sebisa mungkin saya harus
31 mengawasi dan mengontrol penggunaan hape
32 pada anak saya. Dengan alasan agar tahu apa
33 saja yang di lihat anak.

34

35 Peneliti : Apakah anda sebagai orang tua memberikan
36 fasilitas anak sesuai dengan kecukupan umur
37 anak? Misalnya membelikan/memberikan
38 gadget ketika masih dibawah umur?

39 Responden : Kalau saya tidak, karena gadget tidak baik
40 untuk anak di bawah umur. Anak saya
41 memakai hape saya dan kakaknya. Dengan
42 alasan kalau anak dibelikan hape sendiri,
43 banyak dampak negative dari pada dampak
44 positifnya bagi anak.

45 Peneliti : Berapa durasi penggunaan gadget pada anak
46 anda dalam kurun waktu 24 jam?

47 Responden : Saya memberi waktu 1 jam. Kalau tidak di
48 batasi akan menjadi kebiasaan buruk pada
49 anak. Ketika waktu sudah selesai, dikasih ke
50 saya atau kakaknya jika memakai hape
51 kakaknya. Saya tidak melarang anak bermain
52 hape, tapi harus tau batasan waktu.

53 Peneliti : Bagaimana cara anda mencegah agar anak
54 tidak memiliki perilaku ketergantungan pada
55 gadget?

56 Responden : Saya ajak bermain atau saya beri mainan yang
57 menarik perhatiannya. Perlahan anak akan lupa
58 dengan hape nya. Baiknya kan begitu. Jadi anak
59 tidak melulu bermain hape terus menerus.

60 Peneliti : seberapa sering kah anda mengajak anak
61 bermain diluar agar tidak melulu bermain
62 gadget?

63 Responden : Sesering mungkin. Biasanya ketika hari libur.
64 Saya juga mengajar toh mbak jadi
65 menyesuaikan. Kalau anak-anak libur juga bisa
66 jalan-jalan keluar agar anak juga dapat melihat
67 dunia luar, mengenal lingkungannya.


68
69

70

Tedunan, 21 Maret 2021

71 Responden

Observer

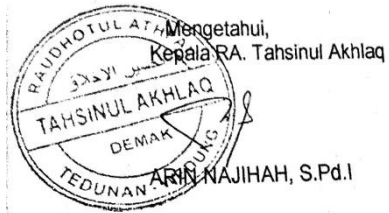


72 Ainsiyah

Isma Nasikhatin Nafiah

73

74



75

1 **LAMPIRAN 12**
2
3 **BUKTI REDUKSI WAWANCARA DENGAN WALI MURID**
4 **TENTANG PERAN ORANG TUA DALAM PENCEGAHAN**
5 **KECANDUAN GADGET ANAK USIA DINI**
6 **DI RA TAHSINUL AKHLAQ**
7 **TEDUNAN WEDUNG DEMAK**
8 **TAHUN 2021**

9
10 Kode : THW 05

11
12 Hari, tanggal: Sabtu, 21 Maret 2021 (14.30 WIB)

13 Responden : Khomsatun

14 Tempat : Rumah Wali Murid

15 Peneliti : Apakah anda mengajarkan pada anak tentang
16 penggunaan gadget secara sehat?

17 Responden : Iya mbak. Saya ingatkan kalau main hape
18 jangan terlalu dekat dengan mata. Terus jangan
19 sambil tiduran.

20 Peneliti : apa yang biasanya di lihat oleh anak anda
21 dalam gadget?

22 Responden : *Youtube* saja mbak. Anak saya suka melihat
23 video di *Youtube* kartun anak yang ada
24 musiknya jadi anak dapat menirukan.

25 Peneliti : Apakah anda dapat mengawasi ketika anak
26 anda sedang bermain gadget dengan baik?

27 Responden : Iya, tapi tidak terlalu sering karena anak saya
28 jarang sekali bermain hape, lebih suka main ke
29 rumah tantenya. Saya Alhamdulillah ya mbak
30 anak saya tidak terlalu sering bermain hape.
31 Dia lebih suka menonton tv kartun upin ipin.
32

33 Peneliti : Apakah anda sebagai orang tua memberikan
34 fasilitas anak sesuai dengan kecukupan umur
35 anak? Misalnya membelikan/memberikan
36 gadget ketika masih dibawah umur?

37 Responden : Iya, sekedar untuk mainan saja mbak. saya
38 tidak membelikan, ketika ingin bermain hape
39 dia meminjam milik kakaknya.

40 Peneliti : berapa durasi penggunaan gadget pada anak
41 anda dalam kurun waktu 24 jam?

42 Responden : Tidak sampai setengah jam sudah bosan anak
43 saya. nanti lagi katanya.

44 Peneliti : Bagaimana cara anda mencegah agar anak
45 tidak memiliki perilaku ketergantungan pada
46 gadget?

47 Responden : Alhamdulillah anak saya itu menurut mbak,
48 jadi kalau di nasihatin sekali dipakai. Anak
49 saya lebih suka bermain bersama anak
50 tetangga, atau saya ajak ke rumah tante.

51 Peneliti : seberapa sering kah anda mengajak anak
52 bermain diluar agar tidak melulu bermain
53 gadget?

54 Responden : Jarang sekali, paling ke rumah neneknya di
55 Rembang sana mbak. apalagi bapaknya kerja
56 jauh di Ternate jadi jarang untuk keluar. Paling
57 hanya diluar rumah saja bermain dengan
58 anak-anak lain.

59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70

71

Tedunan, 21 Maret 2021

72 Responden

Observer



73

74 Khomsatun

Isma Nasikhatin Nafiah

75

76

77



78

LAMPIRAN 13**DAFTAR PESERTA DIDIK KELOMPOK B1
RA TAHSINUL AKHLAQ TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

No	Nama Anak Didik	Tempat Tanggal Lahir	Nama Ayah	Nama Ibu
1	Ahmad Al Amin	Jepara, 19 April 2016	Faiq Aminuddin	Ulfatul Inayah
2	Ahmad Argatsani Mubarok	Demak, 25 Maret 2016	Andi Mubarok	Yuslihatul Ulya
3	Askhabus Surur	Demak, 19 Maret 2015	Fatekhul Majid	Fatkhiyah
4	Dika Nashihul Muttaqin	Jepara, 05 Desember 2016	Fathulloh	Nunuk Fahmiyati
5	Dina Aini Syifa	Demak, 06 Juni 2016	Mulyadi	Khomsatun
6	Faza Taufiqul Ulum	Demak, 03 Januari 2016	Ulil Absor	Rosidatul Khikmah
7	Hidayatus Sokhifah	Demak, 30 November 2016	Muatib	Ainisiyah
8	Jeiyad Munir El Mubaarak	Jepara, 19 Juli 2016	Hamid Arsyad	Istirohah
9	Lulu' Salimah Hidayah	Demak, 04 April 2016	Yusuf Kaelani	Ni'matus Sholikhah
10	Maura Ayundha Prahastha	Demak, 21 Agustus 2016	Ali Rosyidi	Nur Wachidah
11	Mirza Kaffa	Jepara, 08 Maret 2016	Abdul Jabar	Ibroyah
12	Muhammad Syafiq Ahsanur Ridho	Jepara, 05 Januari 2016	Muhammad Nasikh	Iffah Alawiyah
13	Muhammad Kevin Maulana	Jepara, 27 April 2016	Kharir	Yusrotun Nikmah
14	Putri Jamilatur Rohmah	Demak, 12 September 2016	Imam Mudin	Siti Nandiroh
15	Raisya Sholihatul Maulidah	Jepara, 24 Januari 2016	Ainur Rofiq	Wasi'atun Ni'mah
16	Saniyatul Faizah	Demak, 22 September 2016	Faqih	Kholidah

LAMPIRAN 14

DAFTAR PENDIDIK RA TAHSINUL AKHLAQ 2021

No.	Nama	Jenis Kelamin	Tempat Tanggal Lahir	Pendidikan	Jabatan
1	Arin Najihah, S.Pd.I	P	Demak, 12 Agustus 1984	S1	Kepala
2	Nurul A'yuni	P	Ponorogo, 15 Juni 1957	SLTP	Guru
3	Nur Uswah	P	Demak, 4 September 1971	SLTA	Guru
4	Wasi'atun Ni'mah	P	Demak, 22 Juli 1988	SLTA	Guru
5	Nailal Muna	P	Demak, 11 Maret 1992	SLTA	Guru
6	Kiptiyah, S.Pd	P	Demak, 10 November 1984	S1	Guru
7	Atik Umilah, S.Pd	P	Demak, 16 Oktober 1992	S1	Guru

LAMPIRAN 15
HASIL DOKUMENTASI



Dokumentasi dengan responden Iffah Alawiyah



Dokumentasi dengan responden Wasi'atun Ni'mah



Dokumentasi dengan responden Yuslihatul Ulya



Dokumentasi dengan responden Ainisiyah



Dokumentasi dengan responden Khomsatun

LAMPIRAN 16

SURAT PENUNJUKAN PEMBIMBING



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. HANKA KM 2 SEMARANG 50185
Telepon 024-7601295, Faksimile 024-7601295
www.walisongo.ac.id

Semarang, 10 Februari 2020

Nomor : B-101 / Un.10.3 / J.6 / PP.009 / 1 /2020

Lamp : -

Hal : Penunjukan Pembimbing

Kepada Yth,

Agus Khunaifi, M.Ag.

Di Semarang

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Berdasarkan hasil pembahasan ulasan judul penelitian di Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), maka Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan menyetujui judul skripsi mahasiswa:

Nama : Isma Nasikhatin Nafiah

Nim : 1703106038

Judul : Peran Orangtua Terhadap Pencegahan Perilaku Kecanduan Bermain Gadget Pada Anak Usia 3-4 tahun Di RA. Takhsinul Akhlaq tahun 2020

Dan menunjuk Saudara:

Agus Khunaifi, M.Ag.

Demikian penunjukan pembimbing skripsi ini disampaikan dan atas kerjasamanya yang diberikan kami ucapkan terima kasih

Wassalamu'alaikum Wr.Wb



Tembusan:

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo (Sebagai Laporan)
2. Arsip Jurusan PIAUD
3. Mahasiswa yang bersangkutan

LAMPIRAN 17

TRANSKIP KO-KURIKULER



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

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

TRANSKIP KO-KURIKULER

Nama : Isma Nasikhatin Nafiah
NIM : 1703106038
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

No.	Nama Kegiatan	Jumlah Kegiatan	Nilai Kumulatif	Persentase
1.	Aspek Keagamaan dan Kebangsaan	6	16	7,3%
2.	Aspek Penalaran dan Idealisme	52	154	70%
3.	Aspek Kepemimpinan dan Loyalitas terhadap Almamater	5	15	6,8%
4.	Aspek Pengabdian kepada Masyarakat	5	11	5%
5.	Aspek Pemenuhan Bakat dan Minat Mahasiswa	4	24	10,9%
Jumlah		72	220	100%

Predikat: (Istimewa/BaikSekali/Cukup)

Semarang, 23 Maret 2021

Korektor,

A.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang
Kemahasiswaan dan Kerjasama



Liif Muallifatul Khorida F. M.Pd.

Prof. Dr. H. Muslih, M.A.
NIP. 19690813 199603 1003

LAMPIRAN 18

SERTIFIKAT PPL



LAMPIRAN 19

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Isma Nasikhatin Nafiah
2. Tempat Tanggal lahir : Demak, 24 Desember 1998
3. NIM : 1703106038
4. Alamat Rumah : Desa Tedunan RT 04/01
Kecamatan Wedung, Kabupaten
Demak
5. Nomor Hp : +6285228890656
6. Email : Ismanafiah24@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal
 - a. MI Irsyaduth Thullab Tedunan (Lulus tahun 2011)
 - b. MTs Irsyaduth Thullab Tedunan (Lulus tahun 2014)
 - c. MA Walisongo Pecangaan Jepara (Lulus tahun 2017)
 - d. UIN Walisongo Semarang Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Semarang, 23 April 2021

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Isma' followed by a stylized flourish and a small '2'.

Isma Nasikhatin Nafiah
NIM. 1703106038