

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Orang tua merupakan bagian dari keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu, orang tua memiliki tanggung jawab yang sangat besar untuk perkembangan anak-anaknya. Anak-anak usia dini ini memiliki sikap yang gampang meniru apa yang mereka lihat sehingga dari sinilah orang tua harus memiliki perilaku yang baik agar anak-anaknya bisa mencontoh kehal yang lebih baik. Orang tua selalu berusaha dalam meningkatkan kepribadian anak, Kepribadian yang lebih baik dan kepribadian tersebut harus dilatih sejak usia dini. Ketika orang tua tidak menanamkan kepribadian anak sejak usia dini, maka akan berpengaruh kepada perilaku anak hingga anak sudah beranjak dewasa. Dari sinilah orang tua memiliki kewajiban besar untuk anaknya.³

Tidak hanya itu saja, orang tua juga harus mempunyai peran yang andil untuk anaknya. Dan orang tua juga memiliki hak-hak untuk menjadikan anak-anak usia dini ini memiliki perilaku yang aktif, karena anak-anak usia dini ini masih terbilang umurnya dibawah 5 tahun. Anak-anak usia dini ini biasanya lebih dekat dengan ayah dan ibunya. Orang tua harus memiliki sikap yang aktif sehingga anak-anak tersebut bisa terbiasa bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Sebagai orang tua harus melakukan hal-hal yang positif dihadapan anak-anaknya, jika anak-anak tersebut sering melihat perilaku yang baik dari orang tuanya maka

³ Syamsu Yusuf LN, Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2010, Cet. XII, h. 139

anak tersebut lama kelamaan akan meniru perilaku yang baik. Sehingga orang tua lebih mudah untuk membimbing anak-anaknya.⁴

Anak usia dini ialah golongan orang yang berumur 0-6 tahun (di Indonesia bersumber pada Undang-undang No 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pembelajaran Nasional). Sebaliknya bagi para ahli pembelajaran anak yang diambil oleh Mursid, menarangkan kalau anak usia dini ialah golongan orang yang berumur 9-8 tahun. Anak usia dini merupakan golongan anak yang terletak dalam proses perkembangan serta kemajuan yang bersifat tertentu, dalam arti mempunyai pola perkembangan serta kemajuan (koordinasi motorik lembut serta agresif), intelegensi (energi pikir, energi membuat), sosial penuh emosi (tindakan serta sikap dan agama), bahasa serta komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkatan perkembangan serta kemajuan anak.⁵

Pada zaman sekarang ini perkembangan teknologi semakin canggih sehingga dapat mempengaruhi pola pikir manusia yang menjadikan manusia mempunyai sikap yang negatif. Salah satu yang dapat mempengaruhi pola pikir manusia adalah kemajuan teknologi. Perkembangan teknologi ini biasanya disebut sebagai gadget. *Gadget* ini adalah alat komunikasi manusia yang bisa membuat manusia memiliki perilaku yang negatif. *Gadget* memiliki dampak positif dan negatif pada penggunaannya, di zaman sekarang ini manusia tidak bisa lepas

⁴ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2012), hlm.86-87.

⁵ Mursid, *Belajar dan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), hlm. 14-15.

dengan yang namanya *gadget*. Bahkan dizaman sekarang ini gadget di jadikan untuk pekerjaan manusia. Dari sinilah manusia tidak bisa lepas dari *gadgetnya*.⁶

Orang tua dizaman sekarang ini banyak yang sudah mengenalkan *gadget* kepada anak-anaknya. Sehingga anak-anak usia dini ini tidak asing lagi untuk bermain *gadget*. Anak-anak usia dini ini menjadi lebih nyaman dengan bermain *gadget* dibandingkan dengan bermain dengan teman-teman sebayanya. Anak-anak usia dini ini biasanya menggunakan *gadget* untuk menonton film, bermain permainan edukatif ataupun pertualangan. Namun hal tersebut sangat di khawatirkan oleh orang tua, karena dapat mengakibatkan perilaku yang negatif pada anak. Anak yang sering dibiarkan bermain *gadget* maka akan membuat anak-anak tersebut menjadi kecanduan.⁷

Di era globalisasi ini kemajuan teknologi sudah semakin canggih dan menimbulkan semua kegiatan manusia menjadi serba keonline, *Gadget* bisa berdampak positif bagi manusia, dengan adanya *gadget* ini bisa memudahkan komunikasi manusia dan memudahkan pekerjaan manusia. Namun *gadget* juga akan berdampak negatif ketika digunakan oleh anak-anak yang masih usia dini, karena *gadget* memiliki radiasi yang sangat cerah sehingga bisa menimbulkan dampak yang

⁶ Layyinatus, Syifa, 2009. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Semarang, *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* Vol. 3 No 4

⁷ Sunita, "Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak", *Jurnal Enduranc: Kajian Ilmiah Problema Kesehatan*, (Vol. 3, No. 3, tahun 2018) hlm. 510-514

bahaya pada mata. Selain itu, biasanya anak-anak usia dini yang sudah kecanduan *gadget* tidak peduli dengan lingkungan keluarganya.⁸

Anak-anak zaman sekarang ini yang biasanya suka bermainan dengan teman sebayanya kini berubah menjadi lebih suka bermainan *gadget*. Hal tersebut dikarenakan orang tua sudah mengenalkan *gadget* pada anak-anaknya sehingga anak-anak tersebut menjadikam *gadget* menjadi temennya. Karena anak-anak usia dini ini bermainan *gadget* untuk sebuah permainan, sehingga anak-anak usia dini ini lebih nyaman dengan bermainan *gadgetnya*, dibandingkan bermainan dengan sebayanya. Ketergantungan *gadget* diakibatkan terlalu seringnya anak menggunakannya. Bahkan ada juga anak-anak usia dini yang setiap harinya bermainan *gadget* sehingga anak tersebut tidak mau bersosialisasi dengan orang-orang. Hal tersebut akan menimbulkan rasa malas untuk berbicara dengan orang-orang sekitarnya.⁹

Gadget memiliki banyak *fitur* sehingga bisa menyebabkan rusaknya pola pikir pada anak. Biasanya anak-anak usia dini ini lebih sering menonton konten-konten yang ada di *youtobe*. Konten-konten tersebut juga ada yang berisi seperti berantem-beranteman antara lawan atau mengandung kekerasan, sehingga pola pikir anak menjadi lebih berpengaruh besar dan anak usia dini ini. Anak-anak usia ini akan memiliki pemikiran yang emosional. Selain itu juga anak-anak tersebut lebih suka bermainan *gadget*. Padahal permainan yang ada didalam *gadget* ini bukan hanya

⁸ Intan Permatasari, “Peran Orang Tua Mencegah ampak Negatif Gadget Melalui Pendekatan Komunikasi dan Psikologi”, *Indonesian Journal of Islamic Psychology*, (Vol. 2, No. 2, tahun 2020), hlm.268-269

⁹ Midayana, “Dampak Penggunaan gaged pada anak usia dini”, *PERNIK Jurnal PAUD*, (Vol.2, No.2, September 2019)

mengandung lelucon atau pembelajaran saja tetapi ada juga yang mengandung kekerasan, sehingga orang tua wajib mengawasi anak-anak tersebut ketika sedang bermain *gadget*.¹⁰

Tidak hanya konten saja, tetapi lamanya pemakaian *gadget* pada anak juga wajib dicermati. Seharusnya orang tua tidak memberikan *gadget* kepada anak yang masih berumur 0-2 tahun. Karena anak tersebut masih sangat kecil dan akan merusak mata pada anak. Ada juga orang tua yang sudah mengenalkan *gadget* pada anak yang masih berumur 3-5 tahun. Jika hal tersebut sudah terlanjur terjadi maka orang tua wajib memberikan batasan waktu ketika anaknya sedang bermain *gadget*. Seperti hanya boleh menggunakan *gadget* setiap harinya hanya 2 jam saja. Ketika anak tersebut melanggar komitmen yang sudah ditentukan maka orang tua harus konsisten dan tidak akan memberikan *gadgetnya* lagi pada anak.¹¹

TK Al-Furqon ialah salah satu sekolah yang umur muridnya sedang dikategori anak kecil. Dari hasil wawancara, anak-anak di TK Al Furqon masih banyak yang menggunakan *gadget*. Anak-anak di TK Furqon yang memakai *gadget* setelah pulang dari sekolah. Orang tua mengatakan anak mereka memakai *gadget* setiap hari. Pemakaian *gadget* pada anak usia dini ini menjadi tantangan oleh orang tua. Di sisi lain orang tua yang memiliki kesibukan bekerja menjadi lebih sulit untuk

¹⁰ Al-Ayouby, Hafiz.Skrpisi *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini* (Studi Di Paud Dan Tk.Handayani Bandar Lampung), Bandar Lampung: Universitas Lampung, 2017

¹¹ Subarkah, Milana Abdillah. 2019. Pengaruh *gadget* terhadap perkembangan anak. Rausyan Fikr. 15(1)

mengendalikan anak dalam bermain *gadget*. Bahkan anak-anak mereka ketika tidak diperbolehkan bermain *gadget*, maka mereka akan menanngis.¹²

Dari hal sebut orang tua wajib memberikan batasan pada penggunaan *gadget*. Contohnya seperti, setelah pulang sekolah atau setelah mereka selesai belajar. Dan ketika durasi yang telah ditetapkan sudah habis, anak wajib mengembalikan *gadget* pada orang tuanya, walaupun terkadang anak tersebut menanngis dan meminta durasinya di tambah, maka orang tua tidak boleh memberikan *gadgetnya* kembali kepada anaknya. Dan orang tua harus konsisten pada peraturan yang sudah dibuat. Biasanya ketika durasi yang ditetapkan sudah habis anak-anak tidak memberikan *gadgetnya* kepada orang tua mereka. Sehingga orang tua harus sering mengambil secara paksa agar *gadget* tersebut di kembalikan oleh anak-anaknya. Dari uraian diatas, selaku orang tua, haruslah bijaksana serta membimbing anak-anaknya, untuk mengurangi dalam pemakaian *gadget*.¹³

Peneliti ingin melakukan penelitian di TK AL Furqon Umbulharjo sebagai tempat penelitian, di karena pada saat peneliti melakukan observasi di Tk Al Furqon Umbulharjo ini masih banyak sekali anak-anak usia dini yang masih ketergantungan pada *gadget*. Peneliti melakukan penelitian di Tk AL Furqon Umbulharjo dan melakukan wawancara kepada beberapa orang tua di TK Al Furqon Umbulharjo mereka mayoritas mengatakan, anak-anak mereka setelah pulang dari sekolah tidak bisa terlepas dari *gadget*. Dan mereka menggunakan *gadget* untuk sebuah permainan dan menyebabkan mereka menjadi ketetergantungan *gadget*. Bukan hanya itu saja

¹² Hasil wawancara di Tk Al Furqon Umbulharjo pada taggal 01 juli 2023

¹³ Hasil observasi wawancara di TK Al Furqon Umbulharjo pada tanggal 4 agustus 2023

bahkan orang tua di Tk Al Furqon juga ada yang membiarkan anaknya bermain *gadget* terus menerus, dengan alasan orang tua sibuk bekerja sehingga anak di biarkan menggunakan *gadget* tanpa adanya batasan waktu. Dari permasalahan tersebut peneliti ingin lebih memperluas penelitian ini di Tk Al Furqon Umbulharjo dengan yang berjudul “Upaya orang Tua dalam mengatasi Ketergantungan *Gadget* Pada Anak Usia Dini Di Tk AL Furqon Umbulharjo”¹⁴

B. Rumus Masalah

Bersumber pada kerangka balik diatas penelitian menemukan beberapa persoalan masalah yakni:

1. Bagaimana upaya orang tua dalam mengatasi siswa usia dini yang ketergantungan *gadget*?
2. Bagaimana hasil upaya orang tua dalam menangani siswa usia dini yang ketergantungan *gadget*?
3. Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam mengatasi usia dini ketergantungan *gadget*?

C. Tujuan Penelitian

Bersumber persoalan masalah yang telah disebutkan, maksud dari studi ini ialah:

1. Untuk mengetahui upaya orang tua dalam mengatasi anak usia dini yang ketergantungan *gadget*?
2. Untuk mengetahui hasil upaya orang tua dalam mengatasi ketergantungan *gadget* pada anak usia?

¹⁴ Hasil wawancara di TK Al Furqon Umbulharjo pada tanggal 7 agustus 2023

3. Untuk mengetahui faktor-faktor penting dalam mengatasi usia dini ketergantungan *gadget*?

D. Manfaat Penelitian

Dalam studi ini diharapkan membagikan kegunaan sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini bisa menambah pengetahuan dan wawasan baru terhadap pembaca dalam bidang pendidikan disekolah, khususnya tentang dampak dari ketergantungan *gadget* bagi siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Instansi Pendidikan

Membagikan data hal usaha orang tua buat memantau anak usia dini yang ketergantungan *gadget*, alhasil dari pihak sekolah bisa membagikan metode penindakan yang pas supaya para siswanya ingin menghalangi dalam main *gadget*.

- b. Bagi Orang Tua

Berikan data dalam menanggulangi anak yang tergilagila main *gadget*. Alhasil orang tua lebih mengerti gimana mengutip tindakan untuk melindungi serta memusatkan buah hatinya supaya bisa berkembang serta bertumbuh dengan bagus, paling utama dalam perihal pemakaian *gadget*.

- c. Bagi Peneliti

Lewat riset ini periset bisa menguasai apa saja yang di jalani orang tua dalam menanggulangi anak yang ketergantungan *gadget*. Serta

perihal ini dapat jadi suatu penataran buat mahasiswa supaya kedepannya dapat menanggulangi anak yang ketergantungan gadget.

E. Tinjauan Pustaka

Pada bagian ini peneliti hendak mengemukakan hasil-hasil penelitian ataupun karya terdahulu yang memiliki relevansi dengan peneliti yang hendak dikaji peneliti. Dari karya-karya yang periset jumpai, informasi yang dijadikan referensi amatan ini antara lain merupakan:

Pertama, Skripsi 2019 yang disusun oleh Yunda Catur Bintoro dengan berjudul Usaha Orang tua Dalam Menanggulangi Kecanduan Pemakaian *Gadget* Pada Anak Usia Dini di Dusun Mandiraja Kecamatan Mandiraja, Kabupaten Banjarnegara.¹⁵ Penelitian ini bermaksud untuk mengenali usaha orang tua yang mengalami anaknya yang kecanduan main *gadget* dan hambatan orang tua dalam mengawasi anak yang sudah kecanduan *gadget*. Penelitian ini mengambil datanya menggunakan penelitian kualitatif.

Hasil dari penelitian skripsi ini membuktikan kalau, Usaha Orang tua dalam Mengatasi kecanduan gadget pada anak ialah, mendampingi pemakaian *gadget* pada anak, serta tidak memperbolehkan anak untuk menggunakan *gadget*. Tidak hanya itu tetapi pemakaian gadget memang wajib dibatasi agar anak-anak usia dini ini tidak memiliki ketergantungan pada *gadget*. Penelitian ini mengatakan bahwa banyaknya usaha yang dilakukan orang tua dalam mencegah terjadinya ketergantungan *gadget* pada anak. Penelitian ini medapatkan data

¹⁵ 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.45*

tersebut dari hasil wawancara yang ada di tempat penelitian. Persamaan Skripsi 2019 yang disusun oleh Yunda Catur Bintoro. Persamaan Skripsi Yunda Catur Bintoro penelitian karena memiliki tujuan yang sama ingin mengetahui bagaimana cara orang tua dalam mengatasi ketergantungan *gadget* pada anak usia dini. Yang membedakan penelitian ini dengan skripsi Yuanda Catur Bintoro yaitu tempat penelitiannya.

Kedua, Skripsi 2020 oleh Rosinta Wulandari dengan berjudul Komunikasi Antarpribadi Orangtua serta Anak Dalam Pemakaian *Gadget*.¹⁶ Tujuan penelitian ini merupakan untuk mengenali gimana kedudukan orang tua dalam membuat komunikasi dengan bagus. Penelitian ini menggunakan penelitian dengan pendekatan Kuantitatif Deskriptif dengan mengedarkan angket sebagai perlengkapan dalam mengakulasi informasi. Hasil dari penelitian ini mengatakan bahwa kedudukan orang tua dalam membuat komunikasi antarpribadi dengan anak dalam pemakaian *Gadget* merupakan bagus. Usaha yang dilakukan orang tua dalam membuat komunikasi dengan anaknya ialah terdiri dari bebarapa point: Yang pertama yaitu kelangsungan orang tua memberitahu atau menasehati anak tentang dampak negatif pada *gadget*, kedua orang tua berfungsi dalam mengarahkan bahasa dan maanfaatkan anak ketika mengguankan *gadget*, ketiga mensupport ialah orang tua berfungsi dalam menolong ataupun menasehatin anak dalam pegguaan *gadget*. Persamaan Skripsi Rosinta Wulandari dengan penelitian ini terletak pada fokusnya penelitiannya yaitu fokusnya peneliti dalam usaha atau upaya dari orang tua dalam

¹⁶ Rosinta Wulandari dengan judul “Komunikasi Antarpribadi Orangtua dan Anak Dalam Penggunaan *Gadget*”.(Skripsi. Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini UNIMED, 2020), hlm.32

mengatasi ketergantungan *gadget* pada anak dengan membangun komunikasi antar orang tua dan anak. Yang membedakan skripsi Rosinta Wulandari dengan peneliti yaitu, jenis pendekatannya dengan menggunakan Kuantitatif Deskriptif sedangkan penelitian ini menggunakan jenis kualitatif dengan pendekatan deskriptif.

Ketiga, Skripsi 2020 Rumengan Christina, dengan berjudul Kedudukan Komunikasi Orang tua dalam Menghindari Kecanduan *Gadget* pada Anak Usia Dini di Kelurahan Karombasan Utara.¹⁷ Hasil dari penelitian ini mengatakan bahwa kedudukan orang tua dalam perkembangan anak sangatlah penting. Orang tua wajib mendidik dan mengajak anak untuk tidak sering bermain *gadget*. Selain itu juga orang tua wajib menguasai kedudukan selaku orang tua yang memiliki sikap ceria dalam membesarkan anaknya. Peneliti ini menari kesimpulan diantaranya: (a) Orang tua sudah melaksanakan kedudukannya untuk mendidik anak dalam penggunaan *gadget*, Contohnya orang tua memberikan pemahaman serta bimbingan kepada anak bagaimana cara menggunakan *gadget* yang baik dan memberitahu dampak negatif dari penggunaan *gadget*. (b) Orang tua sudah melaksanakan kedudukannya dalam pencegahan *gadget* pada anak, contohnya orang tua sudah membelikan mainan edukatif seperti permainan *puzzle*, *rubik*, serta buku-buku mewarnai. Dengan adanya hal tersebut orang tua menginginkan anaknya tidak ketergantungan *gadget*. (c) Orang tua sudah melaksanakan kedudukannya dengan memberikan batasan waktu pada anak saat anak bermain *gadget*, Anak tersebut di perbolehkan menggunakan gadget hanya 1-2 jam saja setelah libur sekolah

¹⁷ Rumengan Christina, "Peran Komunikasi Orang tua dalam Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini di Kelurahan Karombasan Utara" (Skripsi. Program studi PGMI UINSUSKA Riau, 2020), hlm. 28

ataupun setelah sudah belajar. (d) Akibat negatif dari *gadget* pada anak ialah mengganggu kesehatan anak seperti terganggunya penglihatan pada anak dan mengganggu waktu tidurnya anak serta menjadikan anak tersebut sibuk dengan *gadgetnya* dan tidak mau bersosialisasi. (d) Akibat positif dari pemakaian *gadget* pada anak ialah menaikkan pengetahuan lebih inovatif, menolong anak dalam menuntaskan kewajiban sekolah. Persamaan Skripsi Rumengan Christina dengan peneliti yaitu dari jenisnya menggunakan kualitatif dan memiliki tujuan yang sama dengan peneliti. yang membedakan hanyalah tempat penelitiannya saja.

Keempat, Jurnal 2021 Refa Adinda Fauziah Isni, yang berjudul Penindakan Kecanduan *Gadget* pada Anak Usia Sekolah Sepanjang Era Endemi Covid-19 di Dusun Wantilan, Kabupaten Subang.¹⁸ Hasil dari riset ini merupakan Pemakaian *gadget* yang bertambah cepat di era pandemi Covid-19 menimbulkan banyak akibat kepada penggunanya, dampak akibat dari adanya covid19 ini mengakibatkan banyaknya kecanduan *gadget* pada anak usia dini, dimana usia dini ini sangat memerlukan pembelajaran secara langsung bukan secara online. Tulisan ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana cara guru dan orang tua dalam mengatasi permasalahan ketergantungan *gadget* pada anak yang masih sekolah. Karena dengan adanya covid 19 ini menyebabkan pembelajaran disekolah harus dengan online, bahkan anak-anak usia dini atau anak-anak TK juga melakukan pembelajaran secara online sehingga mengharuskan anak-anak belajar lewat *gadget*. Dari sinilah banyak anak-anak yang ketergantungan *gadget*. Penelitian ini

¹⁸Refa adinda fauziah isni. *Penanganan Kecanduan Gadget pada Anak Usia Sekolah Selama Masa Pandemi Covid-19 di Desa Wantilan, Kabupaten Subang. Proceedings UIN Sunan Gunung Djati Bandung Vol: I No: XXVIII (November 2021) hlm.15*

menggunakan penelitian deskriptif kualitatif dengan metode pengumpulan informasi serta wawancara. Hasil dari penelitian ini menghasilkan dampak positif, tetapi disisi lain penelitian ini menemukan bahwa masih banyak anak-anak usia dini yang sering bermain *gadget* dan bahkan anak-anak ketika bermain *gadget* lebih asyik, ada juga anak-anak yang setiap harinya hanya bermain *gadget* saja. Kecanduan *gadget* ini awalnya si anak diperbolehkan bermain *gadget* sehingga anak tersebut menjadi lebih nyaman dalam penggunaan *gadget*. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif serta mengutip subjek pemakaian *gadget*. Yang membedakan penelitian ini hanyalah tempat penelitian. Persamaan Jurnal Refa Adinda Fauziah Isni dengan peniliti yaitu sama-sama menggunakan jenis kualitatif dengan pendekatan deskriptif dan metodenya dengan mengumpulkan informan dan wawancara. Yang membedakan jurnal tersebut yaitu karena jurnal tersebut melakukan penelitian karena adanya covid 19 sedangkan penelitian ini melakukan penelitian setelah covid 19

Kelima, Jurnal 2019 Fathia Nurfadilah yang berjudul Usaha orang tua Dalam Penangkalan Ketergantungan anak kepada Pemakaian *Gadget*.¹⁹ Hasil dari penelitian ini merupakan banyaknya ketergantungan *gadget* pada anak dikarenakan orang tua tidak memberi batasan atas saat bermain *gadget*. Tujuan penelitian ini juga ingin mengetahui bagaimana usaha orang tua dalam menghindari ketergantungan *gadget* pada anak. Penelitian ini mengumpulkan masalah dengan mencari informasi dengan memamkai sistem Tanya jawab kepada orang tua, dan

¹⁹ Fathia Nurfadilah, 2019 UPAYA Orang Tua Untuk Mencegah Keterrgantungan Terhadap Penggunaan Gadget Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu | Perpustakaan.Upi.Edu', 2019, 17–26.

hasil data tersebut didapatkan oleh 2 orang ibu dari anak yang masih berusia dini yang suka bermain *gadget*. Hasil penelitian ini membuktikan kalau pemikiran orang tua berbeda-beda ada orang tua yang menganggap penggunaan *gadget* pada anak memiliki dampak negatif ada juga yang menganggap positif. Adapun usaha yang dilakukan orang tua dalam ketergantungan *gadget* pada anak adalah: (a) Bersikap Tegas dengan mencegah anak bila telah main sangat lama. (b) Tidak memeragakan memakai *gadget* di depan anak alhasil perlu berlindung dikala memakai *gadget*. (c) Mengajak anak untuk main diluar serta berhubungan dengan teman sebayanya, serta alihkan perhatiannya dengan aktivitas lain dan memasukan anak kesekolah supaya kurangi gelombang anak memakai *gadget*. (d) Memberhentikan akses wifi dirumah. Ada pula pihak yang membantu dalam penangkalan ialah dari pihak keluarga yang membantu menegaskan. Dianjurkan untuk periset berikutnya supaya bisa meningkatkan riset sambungan dengan memperdalam ketergantungan *gadget* pada anak usia dini ini, dengan konsep riset lain ataupun memakai ilustrasi yang lebih banyak. Persamaan penelitian ini merupakan sama-sama mengutip subjek kedudukan orang tua dalam mengatasi ketergantungan *gadget*. Perbedaan dari penelitian ini hanya lokasi penelitiannya saja.

Tabel 1.

Kajian terdahulu yang relevan dengan penelitian

No	Penulis	Judul	Tahun	Bentuk	Revelasi dengan Penelitian
1.	Yunda Catur Bintoro	Usaha Orangtua Dalam Menanggulangi Kecanduan Pemakaian gadget pada anak Usia Dini di Dusun Mansiraja, Kecamatan Mandiraja, Kabupaten Banjarnegara	2019	Skripsi	Fokus kajian Mengenai Penangkalan Kecanduan <i>Gadget</i> Pada Anak
2	Rosinta Wulandari	Komunikasi Antarpribadi Orangtua serta Anak Dalam Pemakaian <i>Gadget</i>	2020	Skripsi	Persamaan dari riset ini merupakan usaha orang tua dalam menanggulangi ketergantungan anak main <i>gadget</i>
3	Rumengan Christina	Kedudukan komunikasi orang tua dalam Menghindari ketergantungan <i>Gadget</i> pada Anak usia Dini di Kelurahan Karombasan	2020	Skripsi	riset ini merupakan sama-sama memakai tata cara kualitatif serta mengutip subjek pemakaian <i>gedged</i>
4	Refa Adinda Fauziah Isni	Penindakan Ketergantungan Gadget pada Anak Usia Sekolah Sepanjang Era Endemi Covid-19 di Dusun	2021	Jurnal	riset ini merupakan serupa serupa memakai tata cara kualitatif serta mengutip subjek

		Wantilan, Kabupaten Subang			pemakaian gedged
5	Fathia Nurfadilah	Upaya orangtua Dalam Pencegahan Ketergantungan anak Terhadap Penggunaan <i>Gadged</i>	2019	Jurnal	Persamaan penelitian ini adalah sama sama mengambil objek peran orang tua.

F. Metode penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Peneliti

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif, yaitu data yang dikumpulkan berbentuk kata-kata, gambar, bukan angka-angka.²⁰ Menurut Bogdan dan Taylor, sebagaimana yang dikutip oleh Lexy J. Moleong, penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.²¹ Sementara itu, penelitian deskriptif adalah suatu bentuk penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun rekayasa manusia.²²

2. Sumber Data

Dalam penelitian ini, sumber informasi yang di peruntukan selaku informasi terdiri dari 2 ialah:

²⁰ Sudarwan Danim, *Menjadi Peneliti Kualitatif Rancangan Metodologi, Presentasi, dan Publikasi Hasil Penelitian untuk Mahasiswa dan Penelitian Pemula Bidang Ilmu Sosial, Pendidikan, dan Humaniora*, (Bandung: Remaja Rosdakarya cet 1, 2002), 51.

²¹ Lexy. J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2000),

²² Lexy. J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2000),

a. Data Primer

Data primer adalah sumber data yang diperoleh langsung dari sumber asli (tidak melalui media perantara).²³ Data primer atau data utama dalam penelitian ini adalah orang tua siswa yaitu, (Ibu Maria Ulfah, Ibu Retno, Ibu Erli, Ibu Puji). Kepala sekolah di TK Al Furqon Umbulharjo (Ibu Habibah, S.Pd. AUD) Tata Usaha di TK AL Furqon Umbulharjo (Ibu Isharwati)

b. Data Sekunder

Data skunder merupakan data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media prantara atau data yang sudah dibentuk dalam bentuk catatan atau dokumentasi.²⁴ Dalam gambaran umum TK AL Furqon Umbulharjo yang diberikan oleh guru Tata Usaha (TU) kepada peneliti.

3. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data adalah metode yang dipakai untuk memperoleh data dari lapangan penelitian. Pengumpulan data biasanya dilakukan dengan adanta wawancara, anget ataupun observasi. Penelitian ini melakukan beberapa cara untuk pengumpulan datanya diantaranya:

²³ Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012). Hlm.4

²⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 308

a. Observasi

Observasi kualitatif adalah tehnik pengumpulan data yang dilakukan melalui sesuatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran ²⁵ Sedangkan menurut Sutrisno Hadi metode observasi diartikan sebagai pengamatan, pencatatan, secara sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki.²⁶

Dari dua pengertian tentang metode observasi diatas dapat di simpulkan peneliti mengambil data melalui pengamatan secara langsung terhadap peristiwa dan keadaan yang ada dilapangan dengan mengamati orang tua di TK AL Furqon Umbulharjo yang secara langsung.

b. Wawancara

Penelitian ini menggunakan wawancara dengan jenis semi terstruktur, wawancara merupakan tanya jawab secara langsung kelapangan bermaksud untu memperoleh informasi-informasi dari pihak yang berhubungan.²⁷ Wawancara ini diperlukan peneliti untuk mendapatkan informasi mengenai latar belakang upaya orang tua dalam mengatasi ketergantungan *gadget* pada anak usia dini. Selain itu juga untuk

²⁵ Abdurrahman Fatoni, *Metodologi Penelitian dan Tehnik Penyusunan Skripsi (Jakarta Rineka Cipta, 2011) hlm.104*

²⁶ Sutrisno Hadi, *Metodologi Reserch (Yogyakarta:Andi Ofset,Edisi Refisi,2002), hlm.13*

²⁷ Abdurrahman Fatoni, *Metodologi Penelitian.....* , hlm. 105

mengetahui faktor-faktor pendukung atau penghambat orang tua dalam mengatasi usia dini ketergantungan *gadget*. dan mengetahui dampak positif dari *gadget*. Sedangkan jenis wawancara yang digunakan adalah semi terstruktur sering kali bersifat terbuka, pewawancara mempunyai gambaran tentang pertanyaan apa saja yang akan diajukan. Jadi peneliti ini ketika mewawancarai pihak yang bersangkutan dalam mewawancarnya terbuka dan memberikan fleksibilitas.

c. Dokumentasi

Metode dokumentasi kualitatif adalah suatu metode pengumpulan data dengan melihat atau menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri atau oleh orang lain.²⁸ Peneliti ini memanfaatkan metode dokumentasi untuk memanfaatkan gambar, catatan, dan dokumentasi lainnya yang terdapat di TK AL Furqon Umbulharjo ataupun hasil peneliti lain yang relevan.

4. Teknik analisis data

Teknik analisis data kualitatif adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan lainnya. Analisis data dilakukan untuk menguraikan, menginterpretasikan, dan mengolah data agar dapat diambil kesimpulan.²⁹ Dalam penelitian kualitatif informasi yang didapat tidak yang berpusat pada masalah yang ditentukan namun dapat berkembang tergantung dengan kondisi

²⁸ Karya Ilmiah, 'Metode Dan Teknik Wawancara', 2002.

²⁹ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfa Beta, 2006), hlm.275

lapangan. Maka dari itu ada beberapa hal yang dapat dilakukan agar peneliti tidak melebar diantaranya: ³⁰

a. *Data Reduction* (Reduksi Data) Reduksi merupakan bagian dari analisis data dengan bentuk analisis yang mengarahkan, membuang data yang tidak diperlukan, dan mengolah data sehingga bisa ditarik kesimpulan. Oleh karena itu, peneliti mendapatkan data lapangan yang sangat banyak sehingga peneliti ini merangkum data, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal penting kemudian membuang data-data yang tidak diperlukan.

b. *Data Display* (Penyajian Data)

Setelah data yang sudah direduksi maka langkah selanjutnya memaparkan data. Pemaparan data sebagai sekumpulan informasi tersusun, dan memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan penyajian data digunakan untuk meningkatkan pemahaman berdasarkan analisis sajian data. Jadi penelitian tersebut biasanya dalam bentuk *naratif*, maka dari itu penyajian data diatas sehingga menarik kesimpulan. Pada tahap display data dapat diawali dengan mengelompokkan setiap masalah.

c. *Conclusion Drawing* (Menarik Kesimpulan)

Analisis data yang kualitatif menurut Miles dan Huberman tahap ketiga ialah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan yang diawal

masih bersifat sementara, dan bisa berubah jika tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat mendukung tahap pengumpulan data.

5. Keabsahan Data

Untuk memperoleh data yang dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah diperlu dilakukannya teknik keabsahan data dalam penelitian ini adalah menggunakan triangulasi teknik.³¹ Untuk memeriksa data mengenai Upaya Orang Tua Dalam Mengatasi Ketergantungan *Gadget* Pada Anak Usia Dini DI TK AL Furqon Umbulharjo berdasarkan data yang dikumpulkan peneliti selanjutnya dilakukan pengecekan data dengan menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi dalam pengujian diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan beberapa cara dan berbagai waktu. Dengan demikian, terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, dan triangulasi waktu.

a. Triangulasi sumber

Triangulasi sumber buat mencoba integritas informasi dicoba dengan metode memeriksa informasi yang sudah di dapat lewat sebagian sumber buat mencoba integritas informasi mengenai. Usaha orang tua dalam menanggulangi umur dini ketergantungan gadget di Tk Al-furqon. Hingga pengumpulan informasi di jalani pada orang tua, guru, staf-staf serta kepala sekolah. Dari ketiga sumber itu

³¹ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfa Beta, 2006), hlm.24

hendak di deskripsikan, ataupun di kategorikan mana yang lebih khusus dari keempat sumber itu.

b. Triangulasi Teknik

Integritas informasi di percobaan dengan mengakulasi informasi yang berbeda-beda buat medanpatkan informasi yang bener-bener asi. Ilustrasinya kala periset tidak menciptakan data-data yang asli hingga periset lalu menembus melaksanakan riset buat memperoleh informasi yang cocok serta bener-bener asli.

c. Triangulasi Waktu

Triangulasi waktu buat mencoba integritas dengan melaksanakan pemantauan, tanya jawab, ataupun metode lain dalam durasi berbeda-beda biar periset memperoleh data-data yang valid

G. Sistematika Pembahasan

BAB I: PENDAHULUAN

Bermuatan kerangka balik dari permasalahan yang hendak diulas dalam riset ini, setelah itu persoalan masalah, tujuan riset, manfaat riset, serta penataan pembahasan. Ada pula isi pembahsan sendiri membahas hal ijmal kependekan riset yang hendak dipaparkan pada tiap bab yang terdapat dalam penyusunan riset.

BAB II: LANDASAN TEORIS

Bermuatan mengenai paparan teori-teori yang hendak dipakai selaku dasar pendukung riset dari permasalahan yang dibahas

BAB III: GAMBARAN UMUM PENELITIAN

Berisi mengenai tipe riset dan pendekatan, tempat riset serta waktu riset, sumber informasi, metode dan instrument riset, keabsahan informasi serta yang terakhir analisa data

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Bermuatan uraian serta pembahasan dari apa yang di teliti

BAB V: PENUTUP