

**PERAN ORANG TUA TERHADAP PENGGUNAAN  
GADGET PADA PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK USIA  
DINI DI MASA PANDEMI COVID19**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia (UNUSIA)  
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Disusun Oleh

Siti Aisah

NIM. PGP 17030024

**PROGRAM STUDI S1 PG PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA INDONESIA  
JAKARTA**

**2022**

## LEMBARAN PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI

Proposal skripsi dengan judul “ Peran Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Anak Usia Dini Di Masa Pandemi COVID19”

Yang disusun oleh Siti Aisah Nomor Induk Mahasiswa: PGP 17030024 telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan ke seminar proposal.

Jakarta, 12 Juni 2022

Pembimbing



Renti Aprisyah, M.P.d

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “ Peran Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Anak Usia Dini Di Masa Pandemi COVID19” yang disusun oleh Siti Aisah Nomor Induk Mahasiswa PGP17030024 telah di ujikan dalam sidang munaqasyah pada program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia Jakarta pada tanggal 12 Juni 2022 dan di revisi sesuai saran tim penguji. Maka skripsi tersebut telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Jakarta 12 Juni 2022

Dekan



Dede Setiawan, M.M.P.d.

**TIM PENGUJI :**

1. **Renti Aprisyah, M.P.d**  
(Ketua / Pembimbing )
2. **Khoirudin, S.Sos.I., M.Pd.**  
( Sekretaris / Penguji 2)
3. **Silvia Ningsih, M.Pd**  
( Penguji 1)

(..... 28-09-2022 .....)

(.....)

(.....)

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Aisah

NIM : PGP 17030024

Tempat/Tgl.Lahir : Jakarta, 25 Oktober 1998

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Peran Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial anak Usia Dini Di Masa Pandemi COVID 19” adalah hasil karya asli penulis, bukan hasil plagiasi, kecuali kutipan-kutipanyang disebutkan sumbernya atau atas petunjuk pembimbing. Jika dikemudian hari pernyataan ini terbukti tidak benar, maka sepenuhnya akan menjadi tanggungjawab penulis dan bersedia gelar akademiknya dibatalkan sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Jakarta, 12 Juni 2022



Siti Aisah

NIM : PGP 17030024

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Subhanahu Wata'ala yang telah memberikan rahmat dan hidayah Nya sehingga kami dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat dan salam kami ucapkan kepada Nabi Muhammad Salallahu Alaihi Wassalam.

Penulis menyadari bahwa keberhasilan bahwa keberhasilan penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dari berbagai pihak baik langsung maupun tidak langsung maupun tidak langsung. Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar besarnya kepada:

1. Bapak Juri Ardiantoro, PH.D Rektor UNUSIA Jakarta atas pembinaan beliau sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dede Setiawan M.M.Pd. selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UNUSIA Jakarta.
3. Ibu Renti Aprisyah M.Pd selaku kaprodi PG PAUD UNUSIA Jakarta sekaligus dosen pembimbing terima kasih pembimbing atas bimbingan, pengarahan, serta saran serta dukungan yang berarti kepada penulis selama penyusunan skripsi.
4. Bapak Khoirudin, S.Sos., M.Pd. Selaku Sekprodi PG PAUD UNUSIA yang telah memberikan nasihat dan dukungannya.
5. Bapak dan Ibu Dosen Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
UNUSIA, yang telah memberikan ilmunya selama menempuh studi.
6. Bapak Nuruddin selaku ketua Yayasan TKQ AL BANNA Sumodiharjo dan Ibu Maryam Niswan Selaku Kepala Sekolah TKQ

AL BANNA atas izinnya memperbolehkan penulis melakukan penelitian.

7. Kepada kedua orang tua tercinta Bapak Mardani dan Ibu Siti Khadijah serta Suami dan anak tercinta Rumi Zaidan Maulana atas semua kasih sayang, dukungan moril maupun materil serta do'a yang selalu menyertai penulis.
8. Tak lupa pula kepada sahabat sahabatku tercinta dan semua yang telah mendukung dan memotivasi dalam penyusunan skripsi ini.
9. Dan akhirnya kepada semua pihak dan rekan rekan seiman dan seangkatan yang telah memberikan do'a, dukungan dan masukan yang berguna untuk skripsi ini.

Semoga segala kebaikan dan pertolongan semuanya mendapat berkah dari Allah SWT. Akhir kata penulis mohon maaf apabila masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan.

Jakarta, 12

Juni 2022

Penulis



Siti Aisah

**PERAN ORANG TUA TERHADAP PENGGUNAAN GADGET  
PADA PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK USIA DINI DI MASA  
PANDEMI COVID19**

Siti Aisah

**ABSTRAK:**

Penelitian ini bertujuan untuk peran orang tua terhadap penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak usia dini di masa pandemi COVID 19. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif, yang meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak yang berjumlah 5 anak terdiri dari 3 anak laki-laki 2 anak perempuan. Penelitian kualitatif ini dilakukan setiap hari dalam melihat aktivitas anak-anak setiap harinya dalam bermain gadget. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak sangat di butuhkan. Peran orang tua sangat di butuhkan dalam perkembangan sosial anak mengenai dampak positif dan negatif nya gadget bagi anak usia dini. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa peran orang tua sangat penting dalam pengawasan perkembangan sosial anak.

**Kata Kunci:** peran orang tua, gadget, perkembangan sosial anak.

**THE ROLE OF PARENTS ON THE USE OF GADGETS IN  
THE SOCIAL DEVELOPMENT OF EARLY CHILDREN IN  
THE COVID19 PANDEMIC**

Siti Aisah

**ABSTRACT:**

This study aims at the role of parents in the use of gadgets in early childhood social development during the COVID 19 pandemic. The research method used is qualitative research, which includes observation, interviews, and documentation. The subjects in this study were 5 children consisting of 3 boys and 2 girls. This qualitative research is carried out every day in observing children's daily activities in playing gadgets. The results of this study prove that the use of gadgets in children's social development is very much needed. The role of parents is very much needed in the social development of children regarding the positive and negative impacts of gadgets for early childhood. Data was collected through interviews, observation and documentation. The results of this study imply that the role of parents is very important in supervising children's social development.

Keywords: the role of parents, gadgets, children's social development.

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI .....</b>	<b>1</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>3</b>
<b>LEMBAR ORIGINALITAS.....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A...Latar Belakang Penelitian.....	1
B...Rumusan Penelitian.....	6
C...Pertanyaan Penelitian.....	7
D...Tujuan Penelitian.....	7
E... Manfaat Penelitian.....	7
F... Sistematika Penulisan.....	7
<b>BAB II : KAJIAN TEORI.....</b>	<b>10</b>
A...Kajian Teori .....	10
B...Kerangka Berpikir.....	23
C... Tinjauan Penelitian Terdahulu.....	26

<b>BAB III : METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>32</b>
A...Metode Penelitian .....	32
B... Waktu dan Lokasi Penelitian .....	33
C...Deskripsi Posisi Peneliti.....	34
D...Informan Penelitian .....	35
E... Teknik Pengumpulan Data .....	36
F... Kisi-kisi Instrumen Penelitian .....	38
G...Teknik Analisis Data .....	40
H... Validasi Data .....	40
<b>BAB IV : HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>44</b>
A...Hasil Penelitian .....	44
B...Pembahasan.....	47
<b>BAB V : PENUTUP .....</b>	<b>53</b>
A...Kesimpulan.....	53
B...Saran.....	53
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>59</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>	<b>61</b>

## **DAFTAR TABEL**

Table 3.1 Jadwal Penelitian .....	39
Table 3.2 Teknik Pengumpulan Data .....	45
Table 3.3 Kisi-kisi Instrumen penelitian .....	46

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Permohonan izin penelitian tugas akhir.....	61
Lampiran 2 Catatan Lapangan.....	62
Lampiran 3 Catatan Wawancara.....	69
Lampiran 4 Dokumentasi.....	71
Lampiran 5 Rekapitulasi hasil Observasi.....	73
Lampiran 6 Riwayat hidup .....	75

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penelitian

Di Era digital saat ini merupakan era atau masa dimana orang tua dan anak-anak mengandalkan sarana elektronik untuk aktivitas sehari-hari, salah satu diantaranya yaitu *Gadget* untuk mendapatkan sejumlah informasi atau menjalani komunikasi di masa pandemi COVID-19 sekarang ini. (Citiriani, 2020:3)

Sekarang ini banyak sekali orang tua yang memberikan *gadget* yang seharusnya tidak harus di perkenalkan pada anak di bawah umur. Era digital merupakan tantangan besar bagi orang tua dalam mendidik anak. Peran orang tua sebaiknya sebagai teman bermain anak-anak kita dimana mereka sedang tumbuh kembang fisik maupun psikis pada perkembangan pada anak. Di masa kanak-kanak anak lebih sering banyak beraktivitas dan bergerak dengan orang tuanya agar mereka mengenal bermain dengan orang tua di banding dengan anak di perkenalkan dengan gadget yang kita lihat di masa pandemi COVID-19 sekarang ini.

Di masa pandemi COVID-19 saat ini penggunaan gadget bagi anak-anak sangatlah meningkat akibatnya para anak-anak tidak terkontrol dalam menggunakan *gadget*. Apalagi selama di tetapkanya sekolah *darling* yang setiap harinya selalu menggunakan *gadget* dalam pembelajaran sekolah. Akibat

pandemi COVID-19 saat ini anak-anak mulai kurangnya awasan dari orang tua mereka dalam menggunakan *gadget* apalagi orang tua mereka yang sedang bekerja tanpa harus tau anaknya berapa lama menggunakan *gadget* dirumahnya karena anak tersebut kurangnya pengawasan dari orang tua.

Akibat masa pandemi COVID-19 saat ini orang tua tidak mau susah payah dan ribet untuk mengajarkan anaknya dalam pembelajaran *darling* selama masa pandemi COVID-19. Orang tua malah membiarkan anaknya belajar sendiri menggunakan *gadget* selama *darling* dan sampai anaknya tersebut di belikan *handphone* baru agar anaknya belajar sendiri karena orang tua mereka tidak mau terganggu *handphone* dengan pembelajaran anaknya. Sampai-sampai orang tua pun sibuk dengan urusanya sendiri dari pada mengawasi anaknya selama pembelajaran *darling* dan membiarkan anaknya dalam bermain *gadget* berjam-jam dengan mengabaikan anak tersebut. Akibatnya banyak anak-anak yang semaunya mereka menggunakan *gadget* tanpa mereka sadari menggunakan *gadget* terlalu lama dapat merusak otak dan mata mereka. Maka dari itu orang tua mengharapkan lebih tegas dan teliti dalam memantau *gadget* agar anak-anak tersebut bisa di awasi selama menggunakan *gadget* dalam pembelajaran dengan baik dan tidak kecanduan atau berlebihan menggunakannya.

Banyak sekali anak-anak zaman sekarang ini yang kurang pengawasan dalam bermain *gadget* dari orang tuanya sendiri. Akibatnya anak tersebut susah untuk dibilangi secara baik-baik karena dari awalnya mereka di diamkan saja dalam

bermain *gadget* apalagi selama masa pandemi COVID-19 saat ini. Anak tersebut makin luasa dalam bermain *gadget* karena sekolah mereka pun *darling* yang harus menggunakan *gadget*.

Bedasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Kembangan utara dari 6 anak-anak yang mengenal dengan gadget 5 dari mereka kecandungan dengan gadget di kampung Kembangan utara saat ini Rt.05 Rw.08. Semakin meningkatnya penggunaan *gadget* di masa pandemi saat ini dimana anak-anak mulai bebas dalam bermain *handphone* terlebih lagi selama mereka dalam pembelajaran *darling* akibatnya tidak terkontrol dalam bermain *gadget* karena orang tua mereka pun pada sibuk dengan pekerjaannya. Jadi anak mereka kurang di *awasi* dalam bermain *gadget* dan untuk apa saja hp itu digunakan. Terkadang kasihan melihat anak dibawah umur sudah di biarkan dalam bermain *gadget* oleh orang tuanya sendiri dan tidak dilarang, padahal usia mereka lagi harusnya lagi senang-senangnya bermain di luar Bersama teman-teman sebaya mereka di banding bermain *gadget*.

Akibatnya mata dan otak mereka pun terganggu akibat cahaya gadget yang setiap hari mereka gunakan dan membuat otak dan mata mereka rusak. Banyak sekali di daerah Kembangan Utara anak-anak usia dini 3-4 tahun dibiarkan oleh orang tuanya bermain *gadget* sepuas mereka setiap harinya. Sedangkan orang tuanya sendiri malah sibuk bermain dengan *handphonenya*, tetapi anak mereka

sendiri malah dibiarkan dalam bermain *gadget* tanpa ada Batasan dan larangan yang harusnya orang tersebut tegas dengan anaknya sendiri

Karena anak tersebut sering bermain *gadget* setiap harinya interaksi *sosial* anak dengan teman sebayanya mulai berkurang, yang dimana di usia mereka sedang bermain di luar bersama teman-temanya yang lebih bebas dalam berinteraksi sosial dengan temanya di dibandingkan dengan media sosial atau *gadget*.

Perlu diketahui bahwa sebaiknya anak jangan diberikan *gadget* pada usia dibawah 5 tahun, karena secara fisik mereka belum siap menerima paparan sinar dalam waktu yang lama pada usia ini anak-anak masih sering di sebut *golden age*. Dampak negatif anak-anak bermain *gadget* membatasi anak tersebut dalam motorik halusnya (karena hanya jari dan jempol yang aktif mereka gunakan setiap hari). Sehingga Gerakan anak tersebut menjadi semakin terbatas. (Suhardi dan Utami, 2019:24)

Karena anak cenderung lebih banyak diam bermain dengan *gadget* dari pada mereka aktif bermain di luar. Oleh sebab itu, *motoric* halus anak menjadi terhambat. Selain itu, anak tersebut juga membatasi dirinya untuk bermain dengan teman-temanya atau bersosialisasi. Anak hanya akan fokus pada hal-hal yang ada di lingkungan sekitar mereka.( Suhardi dan Utami, 2019:23)

*Gadget* sifatnya untuk *menenagkan* sementara. Banyak orang tua yang tidak menyadari bahwa dampak dari *gadget* baru terlihat sekian tahun kemudian,

misalnya dalam sulit fokus belajar di sekolah, sulitnya anak dalam meregulasi emosi. Karena di pikiran mereka saat sedang sekolah ataupun aktivitas mereka yang lainnya yang mereka pikirkan hanya *gadget* mereka. (Suhardi dan Utami, 2019:23)

Saat ini ramainya *game online* membuat anak-anak semakin beramai-ramai mencari sinyal internet untuk bermain *game*, dan Sebagian besar anak-anak yang kecanduan bermain *game* tidak kenal waktu mereka untuk makan, belajar, mandi, istirahat dan sholat. Untuk itu kita sebagai orang tua luangkan waktunya bagi mereka dan memberikan perhatian yang lebih.

Kita sebagai orang tua jangan memberikan *gadget* pada anak itu sebagai mainan mereka karena akan berpengaruh terhadap perkembangan bahasanya. bukan hanya saja efek bahasa tetapi juga yang lebih mengkhawatirkan adalah gangguan pada perkembangan emosi anak.

Menjadi orang tua yang bijak di era digital sekarang ini, anak usia dibawah 5 tahun belum perlu di perkenalkam dengan *gadget*. Dan berikan permainan yang sekreatif mungkin pada anak untuk membantu tumbuh kembang mereka secara optimal. Anak ingin bermain *gadget* bisa dibatasi yaitu selama 1 jam pada akhir pekan. Dan hanya menonton video yang membuat mengasa otak meraka untuk tumbuh kembang seperti video pembelajaran. Hal ini juga perlu pengawasan dari orang tua, dan jangan biarkan anak bermain *gadget* terlalu lama atau melihat situs-situs online yang ada di *gadget* tersebut. Dan sebaiknya anak di berikan

pengetahuan yang luas misalnya untuk belajar bahasa inggris dengan menggunakan tutorial video. .( Suhardi dan Utami, 2019:22)

Anak juga bisa diberi latihan dengan menonton video bahasa inggris yang menyenangkan untuk menghilangkan kebosenan. Karena *gadget* juga memiliki manfaat sebagai sarana belajar anak misalnya, orang tua ingin mengajarkan anaknya dalam berbicara, dan putarkan video Latihan berbicara dan memperkenalkannya video tersebut kepada anak. Minta anak untuk menirukannya dalam belajar berhitung, mengenal warna, mengenal bentuk, mengenal huruf, mengenal binatang, dan sebagainya. Dan berikan contoh positif kepada anak bagaimana caranya bercerita tentang perasaan, tentang keseharian, dengan begitu anak dapat terbuka dengan kita. .( Suhardi dan Utami, 2019:24-25)

Peran kita sebagai orang tua juga harus tegas kepada anak sangat diperlukan, Ketika anak sedang mengamuk, biarkan. Dan berikan *gadget* yang sudah dimatikan, dan anak akan melihat bahwa *gadget* itu sudah tidak bisa dimainkan lagi. Dan jika anak tersebut tetap menangis biarkan. Media *social* juga banyak memberikan dampak negatif kepada anak. Ketika anak sedang melakukan sebuah kesalahan beri pengertian pada anak jangan menggunakan bentakan atau amarah pada anak. Gunakan kata-kata yang baik dan sopan pada anak dalam memberikan pengertian kepada anak, karena anak akan mencontohkan bagaimana cara bicara orang tuanya. .( Suhardi dan Utami, 2019:25)

## **B. Rumusan Penelitian**

1. Bagaimana peran orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia dini di masa pandemi saat ini di Kembangan utara rt.05 rw.08
2. Bagaimana dampak penggunaan *gadget* bagi perkembangan sosial anak

### **C. Pertanyaa Penelitian**

Bedasarkan latar belakang di atas, maka pertanyaan penelitian yang diajukan dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana peran orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia dini di masa pandemi saat ini di Kembangan utara rt.05 rw.08?
2. Bagaimana dampak penggunaan *gadget* bagi perkembangan sosial anak?

### **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dalam penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak usia dini.

### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai pengetahuan sosial atau sosiologi, khususnya sosiologi kepada keluarga. Serta dapat menambah pengalaman bagi masyarakat dalam memahami permasalahan di zaman sekarang ini seputar orang tua anak dan *gadget* di masa pandemi saat ini.

### **F. Sistematika Penulisan**

#### BAB I PENDAHULUAN

##### A. Latar Belakang Penelitian

##### B. Rumusan Penelitian

- C. Pertanyaan Penelitian
- D. Tujuan Penelitian
- E. Manfaat Penelitian
- F. Sistematika Penelitian

## BAB II KAJIAN TEORI

- A. Kajian Teori
- B. Kerangka Berfikir
- C. Tinjauan Penelitian Terdahulu

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

- A. Metode Penelitian
- B. Waktu dan Lokasi Penelitian
- C. Deskripsi Posisi Peneliti
- D. Informan Penelitian
- E. Teknik Pengumpulan Data
- F. Kisi-kisi Instrumen Penelitian
- G. Teknis Analisis Data
- H. Validasi Data

## BAB IV HASIL PENELITIAN

- A. Hasil Penelitian
- B. Pembahasan

## BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

B. Saran

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Peranan Orang Tua**

###### **a. Pengertian Peranan orangtua**

Peran orangtua sangat penting di masa pandemi COVID-19 untuk mendampingi anak baik saat sedang belajar jarak jauh maupun saat berada di rumah. Menurut Niken, anak harus tetap dibatasi dalam penggunaan *gawai* atau *gadget* nya. Meskipun tidak bisa dihindari, *gadget* sangat diperlukan untuk melakukan kegiatan belajar jarak jauh dengan guru sekolah.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007:854) “peran yaitu perangkat tingkah yang diharapkan dimiliki oleh orang yang berkedudukan dalam masyarakat. Sedangkan Hamalik (2011:33) menyatakan bahwa “peran adalah pola tingkah laku tertentu yang merupakan ciri-ciri khas semua petugas dari pekerjaan atau jabatan tertentu”.

Menurut Lestari (2012:153) “peran orang tua merupakan cara yang digunakan oleh orang tua berkaitan dengan pandangan mengenai tugas yang harus dijalankan dalam mengasuh anak”. Hadi (2016:102) menyatakan bahwa “orang tua memiliki kewajiban dan

tanggung jawab untuk mengasuh, memelihara, mendidik, dan melindungi anak”

Menurut Niken, orang tua juga perlu menumbuhkan sikap kritis terhadap anak mengenai dampak negatif dari pada *gadget*. Anak-anak perlu didampingi untuk memilih aplikasi atau konten sesuai minat dan bakat serta usia anak.

Pemerintah menurut Niken Kementerian Kominfo berperan dalam perlindungan anak diantaranya adalah mengupayakan dan membantu anak dalam mendapatkan informasi lisan ataupun tertulis sesuai tahapan usianya. Memberikan kebebasan untuk bermain selama masa pandemi COVID-19 sesuai prosedur kesehatan di lingkungannya masing-masing.

Peran orang tua sangat penting diantaranya melakukan pendampingan sekaligus memberikan contoh ke anak. Mengarahkan anak untuk menggunakan *gadget* untuk hal yang positif,” kata Niken Kementerian Kominfo dalam Webinar bertema ‘Pemenuhan Hak Anak dalam Mendapatkan Konten Berkualitas di Masa Pandemi COVID-19.

Selain itu katanya, orang tua juga perlu menumbuhkan sikap kritis terhadap anak mengenai dampak negatif daripada *gadget*. Anak-anak perlu didampingi untuk memilih aplikasi atau konten sesuai minat dan bakat serta usia anak.

Bebas beristirahat, bermain yang memenuhi syarat kesehatan dan keselamatan disesuaikan dengan usia, tingkat kemampuan anak dan

lingkungannya agar tidak menghambat dan mengganggu perkembangannya.

Margaret menambahkan, aktifitas seharian anak dirumah perlu dipantau dan diajak berkreatifitas agar tidak terus menggunakan *gadget*. “Ajak bermain bersama, main keranjang basket, membuat rancang bangun, bermain permainan tradisional seperti tali temali dan kelereng agar bisa bersosialisai dengan lingkungan sekitar.

Di tengah pandemi COVID-19, dikatakan Niken tren penggunaan internet melalui gawai melonjak tajam. Kegiatan nonton film meningkat 75 persen dan penggunaan media sosial meningkat 47 persen. Artinya, hampir semua seluruh kegiatan di internet trennya menanjak. Oleh karenanya Niken mengimbau agar orang tua memperhatikan perilaku anak dalam menggunakan *gadget*. Kepada keluarga, *gadget* kita selain untuk anak belajar, harus juga menjaga keamanan anak-anak berselancar di internet di masa pandemi. Sering-sering anak diajak bertukar pikiran tentang aktivitas online, gunakan antivirus juga untuk mengontrol *privacy* di *gadget* dan lakukan kegiatan online bersama untuk menangkal *hoaks*,” imbau Niken.

## 2. *Gadget*

### a. Pengertian *Gadget*

Menurut Osland (dalam Effendi, 2013:2) *gadget* merupakan sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi. *Gadget* sendiri dapat berupa komputer atau laptop, tablet PC, dan juga telepon seluler atau *smartphone*. Oleh karena itu *gadget* menjadi kebutuhan utama dalam proses belajar jarak jauh selama pandemi COVID-19. Fenomena ini menjadi topik yang menarik untuk dibahas. Artikel ini akan membahas mengapa *gadget* menjadi kebutuhan utama dalam pembelajaran di masa pandemi COVID-19.

Menurut Sanjaya dan Wibowo (dalam Manumpil, 2015:2) *gadget* merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan juga lebih berguna. Seiring perkembangan pengertian *gadget* pun menjadi berkembang yang sering kali menganggap *smartphone* adalah sebuah *gadget* dan juga teknologi *komputer* ataupun laptop bila telah diluncurkan produk baru juga dianggap sebagai *gadget*. Meningkatnya penggunaan *gadget* mengalami peningkatan dari waktu ke waktu. Saat ini kurang lebih 45 juta pengguna internet, dimana 9 juta diantaranya menggunakan ponsel untuk mengakses internet. Padahal pada tahun 2001, jumlah pengguna internet di Indonesia hanya setengah juta penduduk. Jumlah ini semakin bertambah karena semakin mudah didapat serta terjangkaunya harga dari ponsel cerdas.

Menurut Jati (dalam Fajrin, 2015:3), *trend gadget* terus berkembang di Indonesia, kecanggihan teknologi *gadget* seperti *smartphone*, tablet, dan laptop semakin berkembang seiring dengan meningkatnya kebutuhan manusia akan media yang modern dan praktis. Misalnya, *gadget* dalam bentuk *handphone* saat ini memiliki berbagai variasi OS (*Operating System*), seperti *android*, *windows phone* dan *Blackberry*

Selama ini *gadget* sering dianggap memberikan pengaruh negatif dan tidak banyak digunakan dalam pembelajaran. Akan tetapi sejak masa pandemi COVID-19, *gadget* menjadi kebutuhan utama dalam proses belajar jarak jauh diantara alat teknologi informasi dan komunikasi lainnya.

*Gadget* memiliki populasi paling tinggi, sehingga *gadget* menjadi kebutuhan utama bagi kebanyakan orang di antara teknologi informasi dan komunikasi lainnya bagi terlaksananya proses pendidikan di masa pandemi COVID-19. Dalam pembahasan akan diuraikan mengapa *gadget* menjadi pilihan utama untuk keberlangsungan kegiatan Pendidikan. *Gadget* memiliki fungsi yang sangat banyak dan beragam untuk menjadi sarana pendidikan jarak jauh. Dalam pembahasan akan dijabarkan sejauh mana *gadget* berperan untuk menjadi sarana pendidikan jarak jauh. *Gadget* dapat menjadi media untuk mengakses sumber informasi dan ilmu pengetahuan. Dalam pembahasan

akan dijelaskan bagaimana *gadget* menjadi sumber informasi dan pengetahuan yang penting.

*Gadget* telah digunakan oleh berbagai usia. Untuk pemakai muda (18-34 tahun) *kepemilikan smartphone* sebagai salah satu bentuk *gadget* meningkat dari 39% menjadi 66% dari 2015-2018. Sedangkan untuk pengguna *smartphone* berusia di atas 50 tahun, juga naik dari 2% pada 2015 menjadi 13% pada 2018 (Alfarizi, 2019). Sementara itu, anak-anak sudah sangat *familiar* dengan yang namanya *gadget*, bahkan dari usia SD mereka telah memiliki *smartphone*. Persentasi penggunaan *gadget* di Indonesia sudah menunjukkan angka yang sangat tinggi dan akan terus meningkat.

b. Media Sumber Informasi

Semua *gadget* yang beredar di pasaran memberikan fasilitas koneksi dengan internet. Bahkan kemampuan koneksi *gadget* dengan internet semakin lama semakin tinggi. *Gadget* yang beredar sekarang telah memiliki kemampuan kecepatan koneksi tinggi 4G. Di Indonesia, penyedia layanan internet juga telah menyediakan jaringan berkecepatan tinggi 4G LTE dengan kecepatan tertinggi sampai 100Mbps, walaupun secara riil baru mencapai kecepatan 4,5Mbps sampai 9,8Mbps (Pertiwi, 2019).

Ketika *gadget* memiliki kemampuan koneksi dengan internet, *gadget* dapat memberikan segala informasi yang tak terbatas.

Keunggulan inilah yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber informasi terbesar, terlengkap, tercepat dan paling mudah diakses tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Oleh karena itu, segala informasi yang dapat diakses menggunakan *gadget* dapat dijadikan sumber pembelajaran bagi peserta didik dan guru.

Dalam memanfaatkan keunggulan tersebut, peserta didik dapat mengakses berbagai situs dengan bantuan *Google, Yahoo, dan search engine* lainnya dalam mencari ilmu serta informasi yang memadai untuk kegiatan pembelajaran jarak jauh. Demikian pula guru juga dapat mencari dan kemudian memberikan *link* sumber-sumber belajar lain kepada peserta didik untuk memperkaya materi pembelajaran. Selain itu, dengan memanfaatkan *search engine* peserta didik dapat secara mandiri mendapatkan wawasan yang lebih luas dengan mencari sendiri sumber informasi dari internet. Dengan demikian proses pembelajaran seperti itu juga dapat membantu meningkatkan kemandirian peserta didik dalam belajar.

Menurut Niken, enam hal itu seharusnya dapat dilakukan secara maksimal oleh anak di tengah masih *mewabahnya* COVID-19. Sehingga, penggunaan internet yang disediakan oleh pemerintah dapat membawa dampak positif kepada kaum anak di dalam negeri.

1. Pada saat pandemi kaum anak dapat memanfaatkan jaringan akses telekomunikasi dengan melakukan belajar secara *daring*.

Manfaatkan aplikasi pertemuan melalui internet sebagai pengganti tatap muka langsung dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

2. Dapat membangun relasi yang positif antar sesama usianya di berbagai daerah bahkan sampai dengan luar negeri. Dengan begitu, tingkat pergaulan para remaja bisa lebih luas, melalui penggunaan media internet.
3. Dengan menggunakan teknologi internet anak juga dengan mudah mendapatkan berbagai pengetahuan tentang apapun. Bisa dipergunakan untuk mencari informasi tentang hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran di sekolah secara *daring* saat COVID-19.
4. Membuka peluang meningkatkan kreativitas para kaum anak dengan membuat konten-konten yang menarik. Dengan terinspirasi dari berbagai konten yang unik yang berada di dunia maya.
5. Anak sedari dini telah mampu menggunakan teknologi internet dengan baik. Sehingga, ketika besar nanti ada kemungkinan dapat menggunakan teknologi tersebut dapat mencari peluang dalam industri yang saat ini sedang berkembang yakni grafis animasi.
6. Anak dapat mengaktualisasikan diri dengan kebebasan yang bersifat positif. Misalnya, menggunakan teknologi internet sebagai

medium untuk latihan hobi yang dapat disaksikan oleh banyak orang melalui ruang digital.

### 3. Perkembangan Sosial Anak

#### a. Pengertian Sosial Anak Usia Dini

Menurut Jahja (2011: 28-29) perkembangan (*development*) adalah bertambahnya kemampuan (*skill*) dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil dari proses pematangan. Perkembangan menyangkut adanya proses diferensiasi dari sel-sel tubuh, jaringan tubuh, organ-organ dan sistem organ yang berkembang sedemikian rupa sehingga masing-masing dapat memenuhi fungsinya.

Menurut Hurlock (2011:250), perkembangan sosial adalah perolehan perilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Menjadi orang yang mampu bermasyarakat ( *sozialized* ) memerlukan tiga proses. Masing-masing proses terpisah dan sangat berbeda satu sama yang lain, tapi saling berkaitan, sehingga kegagalan dalam satu proses akan menurunkan kadar sosialisasi inividu.

Menurut Masitoh dkk (2009:2.14). perkembangan sosial adalah perkembangan perilaku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturanaturan masyarakat dimana anak itu berada. Perkembangan sosial diperoleh anak melalui kematangan dan kesempatan belajar dari berbagai respons terhadap dirinya.

Dari pengertian diatas perkembangan sosial anak sangat tergantung pada individu anak, peran orang tua, orang dewasa, lingkungan masyarakat dan termasuk Taman Kanak-kanak. Adapun yang dimaksud dengan perkembangan sosial anak adalah bagaimana anak usia dini berinteraksi dengan teman sebaya, orang dewasa dan masyarakat luas agar dapat menyesuaikan diri dengan baik.

1. Sejak umur 3 atau 4 tahun, mulai bermain bersama dalam kelompok dan berbicara satu sama lain pada saat bermain. Di sini perkembangan sosial anak mulai terbentuk
2. Mulai memilih teman dalam arti dengan siapa dia akan bermain. Akan tetapi lingkungannya masih terbatas, yaitu hanya pada mereka yang memiliki kesamaan tertentu. Misal, rumahnya masih di satu lingkungan, sama-sama satu sekolah, atau mempunyai mainan yang sama.
3. Mampu bergiliran dengan bantuan orang lain.
4. Dapat melabel dirinya laki-laki atau perempuan.
5. Dapat mengategorisasikan atau membagi-bagi benda mana saja yang tipikal untuk laki-laki dan untuk perempuan.

Stimulasi agar Perkembangan Sosial Anak Maksimal:

Ajaklah anak menemui teman-temannya, biarkan mereka bermain bersama, tapi sambil tetap diawasi. Biasanya anak mau bermain bersama, jangan dipaksa. Sediakan beberapa permainan yang bisa

dilakukan bersama-sama, seperti perlengkapan masak-memasak, boneka, balok kayu, mobil-mobilan, dan lain-lain.

Kalau anak bermain bersama ibu atau teman-temannya, biarkanlah ia secara bergiliran memakai permainan/melakukan sesuatu. Pujilah anak yang bisa bermain dan mengerti gilirannya.

Pentingnya pendidikan di usia dini adalah untuk *membekali* sedini mungkin pendidikan berkarakter agar dalam perjalanan usianya akan dapat menjalani pendidikan selanjutnya dengan baik. Bukan hanya soal keilmuan tetapi tentang sopan-santun, latihan kedisiplinan, interaksi sosial, mengenal ilmu keagamaan, mengenal budaya hidup sehat dan lain-lain. Oleh karena itu berbagai hal yang diterima oleh anak pada usia dini akan menjadi fondasi dasar yang sangat bermanfaat bagi kehidupannya kelak. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pada bagian ketujuh pasal 28 mengatur tentang Pendidikan anak usia dini (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003: 2003).

1. Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar.
2. Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal, dan/atau informal.
3. Pendidikan anak usia dini pada jalur formal berbentuk taman kanak-kanak (TK), raudatul athfal (RA) atau bentuk lain yang sederajat.

4. Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan nonformal berbentuk kelompok bermain (KB), taman penitipan anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat.
5. Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan informal berbentuk Pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.

Hurlock (2000:250) mengatakan bahwa perkembangan sosial adalah perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Sejalan dengan pendapat di atas, menurut pendapat Allen dan Marotz (2010:31) perkembangan sosial adalah area yang mencakup perasaan dan mengacu pada perilaku dan respon individu terhadap hubungan mereka dengan individu lain. Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, dan tradisi, meleburkan diri menjadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi dan bekerja sama. Kematangan sosial anak akan mengarahkan pada keberhasilan anak untuk lebih mandiri dan terampil dalam mengembangkan hubungan sosialnya.

Proses Perkembangan Sosial Anak bukanlah orang dewasa dalam ukuran kecil. Oleh sebab itu, anak harus diperlakukan sesuai dengan tahap-tahap perkembangannya. Hanya saja, dalam praktik pendidikan sehari-hari, tidak selalu demikian yang terjadi. Banyak contoh yang

menunjukkan betapa para orang tua dan masyarakat pada umumnya memperlakukan anak tidak sesuai dengan tingkat perkembangannya. Di dalam keluarga orang tua sering memaksakan keinginannya sesuai kehendaknya, di sekolah guru sering memberikan tekanan (pressure) tidak sesuai dengan tahap perkembangan anak, di berbagai media cetak/elektronika tekanan ini lebih tidak terbatas lagi, bahkan cenderung ekstrim.

Ciri perkembangan sosial pada masa ini ditandai oleh meluasnya lingkungan sosial. Anak-anak mulai melepaskan diri dari keluarga, mendekati diri pada orang lain disamping anggota keluarga (Rahayu, dkk, 1998:183). Anak-anak memasuki dunia dengan wawasan (perceptual) dan kemampuan motorik yang mengejutkan, sehingga masa kecil sebagai saat ideal untuk mempelajari keterampilan motorik dan seperangkat kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain, dan kapasitas untuk belajar siap digunakan begitu mereka lahir (Ebbeck, 1997:123).

#### 4. Masa Pandemi COVID-19

Pandemi COVID-19 telah merubah tatanan dunia dan memberikan dampak dan perubahan yang luar biasa dari segala bidang, baik kesehatan, ekonomi, sosial-budaya, juga pendidikan. Dengan belum ditemukan *vaksin* pencegah *infeksi* COVID-19 maka diperlukan tindakan dan kebijaksanaan oleh pemerintah dan masyarakat untuk menyesuaikan dampak dari pandemi

tersebut dengan langkah-langkah mengambil jarak fisik maupun jarak sosial (Reluga: 2010 dan Reimers: 2020).

Pandemi COVID-19 yang menghantam Indonesia selama tiga bulan terakhir tidak dipungkiri membawa pengaruh yang *signifikan* terhadap *sektor* perekonomian. Pemberlakuan PSBB secara langsung ataupun tidak, telah berdampak pada *sektor* industri yang harus mengurangi biaya produksi dengan menutup pabrik, merumahkan karyawan, hingga melakukan PHK, sebagai upaya rasional dalam merespons penurunan jumlah permintaan dan pendapatan. Hal ini membawa efek *domino* seperti meningkatnya jumlah pengangguran dan penurunan kualitas hidup masyarakat. Pemerintah pun harus mengeluarkan dana yang tidak sedikit dari anggaran negara untuk menyediakan stimulus dalam rangka menopang berbagai *sektor* yang terdampak.

Dampak pandemi juga berpengaruh ke dunia pendidikan di Indonesia. Untuk mencegah *penularan* COVID-19 maka Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Anwar Makarim menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat *Coronavirus Disease* (COVID-19). Salah satu pokok penting adalah terkait belajar dari rumah. Adapun aktivitas dan tugas pembelajaran dapat bervariasi antar siswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk

dalam hal kesenjangan akses/fasilitas belajar di rumah (SE Mendikbud NO 4 Tahun 2020: 2020).

## **B. Kerangka Berpikir**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pengertian Orang tua adalah ayah ibu kandung, 2 (dua orang) orang yang dianggap tua (cerdik, pandai, ahli dan sebagainya), orang-orang yang di hormati (disegani). (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2005:802).

Peran orang tua dalam pendidikan anak sebenarnya akan berkembang seiring bertambahnya usia anak. Misalnya, ketika masuk ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi, anak biasanya lebih bisa belajar sendiri tanpa didampingi, seperti ketika SD. Namun, sikap orangtua terhadap pendidikan dapat menginspirasi dan memberdayakan anak-anak saat mereka menempuh pendidikannya.

Jadi, penting bagi orang tua untuk terlibat secara aktif dalam pendidikan anak-anaknya. Namun, bukan berarti *memonopoli* dan mengatur semua hal tanpa mempertimbangkan pendapat anak, ya. Peran orangtua dalam pendidikan anak maksudnya adalah bagaimana orangtua mendukung dan memastikan anaknya menerima dan menjalani pendidikan yang berkualitas.

Orang tua perlu membuat anak menyadari bahwa belajar adalah hal yang penting, menyenangkan, dan harus dilakukan. Di usia *prasekolah* anak lebih bergantung pada orangtua, sehingga ia akan mendengarkan dan menerima arahan

orangtuanya dalam segala hal yang ia lakukan. Maka, orangtua perlu mengarahkan anak pada hal-hal yang baik. Termasuk menanamkan pentingnya menempuh pendidikan setinggi-tingginya.

Orang tua adalah orang yang bertanggung jawab utama dalam pendidikan anak-anak. Para orang tua yang menentukan masa depan anak. Namun dalam mengakui keterbatasan dan peluang yang dimiliki, sehingga orang tua meminta pihak luar lain membantu mendidik anak-anak mereka. Pihak lainnya adalah guru di sekolah. Namun demikian, setelah anak-anak dititipkan di sekolah, orang tua tetap untuk bertanggung jawab untuk keberhasilan pendidikan anak-anak mereka. Orang tua berperan penting dalam menentukan keberhasilan pendidikan anak-anak mereka. Induk peran dan tanggung jawab antara lain dapat diwujudkan dengan membimbing kelangsungan anak belajar di rumah sesuai dengan program yang telah dipelajari oleh anak-anak di sekolah belajar. Membimbing anak-anak belajar di rumah dapat dilakukan dengan mengawasi dan membantu pengaturan tugas sekolah serta menyelesaikan *instrumen* dan *infrastruktur* anak belajar.

Bukan hanya ibu, peran ayah dalam perkembangan anak pun sangat diperlukan, bahkan semenjak anak masih berada dalam kandungan. Fungsi ayah dalam keluarga dapat menentukan bagaimana karakter seorang anak saat dewasa, serta mendukung perkembangan kognitif, emosional dan *social* anak.

Keluarga merupakan lembaga yang paling penting dalam membentuk kepribadian anak. Ki Hajar Dewantara menyatakan bahwa esensi pendidikan

merupakan tanggung jawab keluarga, sedangkan sekolah hanya berpartisipasi (M Sohib, 2000). Orang tua memiliki peran paling besar untuk mempengaruhi anak pada saat anak peka terhadap pengaruh luar, serta mengajarnya selaras dengan temponya sendiri. Orang tua adalah sosok yang seharusnya paling mengenal kapan dan bagaimana anak belajar sebaik-baiknya (Dwi Sunar, 2007).

Orang tua merupakan orang yang lebih tua atau yang orang yang diutamakan. Namun umumnya dimasyarakat pengertian orang tua itu adalah orang yang telah melahirkan kita yaitu Ibu dan Bapak. Ibu dan Bapak selain telah melahirkan kita ke dunia ini, juga mengasuh dan yang telah membimbing anaknya dengan cara memberikan contoh yang baik dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Maka pengetahuan yang pertama diterima oleh anak adalah dari orang tuanya, karena orang tua adalah pusat kehidupan rohani anak dan sebagai penyebab berkenalnya dengan alam luar, maka setiap reaksi emosi anak dan pemikirannya dikemudian hari terpengaruh oleh sikapnya terhadap orang tuanya di permulaan hidupnya dulu

Sebagai orang tua tidak pernah mendapatkan Pendidikan bagaimana dalam mendidik anak yang baik dan benar. Namun kenyataan yang menghadapkan kita yang sangat penting yaitu menjadi anak titipan tuhan ini bagaimana mereka menjadi manusia yang bermartabat, berkarakter, bersosial yang mampu beradaptasi dengan lingkungan sehingga mampu menghadapi berbagai tantangan, menjadi generasi penerus yang tangguh. Dan menjadikan anak yang cerdas dan pinter di era digital.

Masa dimana orang tua cenderung mengandalkan sarana media elektronik untuk mendapatkan sejumlah informasi atau menjalani komunikasi. Media elektronik itu menjadikan sebagai salah satunya alat yang memenuhi kebutuhan informasi dan komunikasi. Sangatlah penting orang tua untuk mengawasi anak dari zamannya eradigital. Keberadaan media elektronik yang marak itu tentu telah *menggeserkan* posisinya menjadi urutan pertama, kedua adalah took idola, ketiga teman sebaya, dan keempat keluarga.

### C. Tinjauan Penelitian Terdahulu

#### 1. Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia *Prasekolah* (3-6 tahun)

Hasil penelitian Yulia Trinika dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia *Prasekolah* (3-6 tahun)”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran orangtua dalam mengawasi penggunaan *Gadget* ada anak dan mengetahui pengaruh *gadget* terhadap perkembangan *Psikososial* anak usia *prasekolah* (3-6 tahun). Di Taman Kanak Kanak Swasta Kristen *Immanuel* maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh antara penggunaan *gadget* terhadap perkembangan *psikososial* anak usia *prasekolah* (3-6 tahun) di Taman Kanak Kanak Kristen *Immanuel*. paparan penggunaan *gadget* pada anak dalam penelitian ini dikatagorikan rendah dengan *persentase* 57,9%. Hasil tersebut disebabkan

karena adanya peran orangtua yang tinggi dalam mengontrol dan mengawasi anak dalam menggunakan *gadget*.

Hasil penelitian juga menyebabkan bahwa sebanyak 55,8% orangtua memiliki tingkat pendidikan yang tinggi yaitu sarjana, sehingga orang tua lebih cerdas dalam memilah-milah aplikasi yang terdapat di *gadget* anak mereka dan selalu mendampingi anak ketika menggunakan *gadget* terhadap perkembangan *psikososial* anak dalam penelitian ini tidak terlalu besar.

2. Tentang dampak penggunaan *handphone* pada anak sekolah dasar negeri 006  
Hasil penelitian Nofri Salman pada tahun 2013 tentang dampak penggunaan *handphone* pada anak sekolah dasar negeri 006 Langgini Bangkinang Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar. Hasil dari penelitian ini menyebutkan ada dampak positif dan dampak negatif dari penggunaan *handphone* pada anak sekolah dasar. Dampak positifnya yaitu mempermudah komunikasi, menambah pengetahuan tentang perkembangan teknologi, memperluas jaringan persahabatan. Dampak negatifnya yaitu mengganggu perkembangan anak, menurunkan prestasi belajar siswa, rawan terhadap tindak kejahatan, sangat berpotensi mempengaruhi sikap dan perilaku siswa, *pemborosan*.
3. Pengaruh Penggunaan *Smartphone* dan Intensitas Bermain *Game* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas X

Hasil Penelitian Sari 2016 “Pengaruh Penggunaan *Smartphone* dan Intensitas Bermain *Game* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas X

pada mata pelajaran teknologi komunikasi dan informasi SMK Negeri 1 Sukoharjo tahun ajaran 2015/2016”. Dari hasil penelitian tersebut mengemukakan bahwa “penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK Negeri 1 Sukoharjo pada mata pelajaran teknologi komunikasi dan informatika yaitu intensitas bermain game memiliki pengaruh yang lebih tinggi terhadap hasil belajar siswa.

4. Tentang *smartphone Usage on students learning English: The Impact of school policy*

Hasil Penelitian (Pratiwi & Nuryanti, 2018) tentang *smartphone Usage on students learning English: The Impact of school policy* dalam menjelaskan proses belajar mengajar menggunakan *smartphone* menawarkan keuntungan dalam proses pembelajaran khususnya dalam bahasa inggris. Dengan *smartphone* akan memfasilitasi siswa untuk menyampaikan karyanya dan berbagi informasi kepada teman sekelasnya melalui *WhatsApp* (WA). Ini juga dapat membantu siswa untuk belajar secara mandiri dalam mendengarkan dan berbicara melalui aplikasi mendengarkan dan berbicara bahasa inggris.

Kemudian siswa dapat menerjemahkan beberapa kata dengan menggunakan *Dictionary Appilcation*. Selain itu, dapat ditekankan bahwa internet di *Smartphone* dapat memberi mereka banyak sumber untuk menemukan beragam materi yang mereka pelajari dalam bahasa Inggris.

Namun, menggunakan *Smartphone* memiliki kekurangan dan tantangan dalam belajar bahasa Inggris. Itu membuat siswa melakukan banyak hal secara instan. Mereka tidak fokus untuk belajar lebih banyak. *Furthermore, the students are spending long time for chatting in facebook, twitter, instagram, and other social media, browsing non-academic websites, playing games in the middle of the lesson, and cheating along the tests. In addition, the students can be addicted to use it.*

5. *A Socio-Pragmatic Analysis of Social Media Comments on Online Learning at theTime of COVID 19 2020*

Hasil Penelitian Atyaf Hasan Ibrahi2m “*A Socio-Pragmatic Analysis of Social Media Comments on Online Learning at theTime of COVID 19 2020*” Tujuan mendasar dari penelitian ini adalah untuk menganalisis aspek *pragmatis* dari komentar media sosial bahasa Inggris pada postingan terkait pembelajaran online pada saat COVID-19. Tujuan dari *studi sosio pragmatis* ini adalah untuk mengidentifikasi *maksim* dan strategi yang digunakan oleh komentator bahasa Inggris dan sejauh mana komentator mengikuti atau mengabaikan ini dan strategi ketika mengomentari posting yang terkait dengan pembelajaran online pada saat COVID\_19.

Ini juga bertujuan untuk menyelidiki bagaimana media sosial, sebagai *tren vital* baru yang luar biasa, berkontribusi untuk meningkatkan variasi bahasa dan bahasa dalam komentar online orang. *To achieve these the researchers analyze 25 Facebook comments based on two adopted models;*

*Grice's (1975) maxims and Crystal's strategies (2001) to build a comprehensive picture about the role of age, gender, social status on the comments.* Hasil analisis menunjukkan bahwa kedua model dapat diterapkan dan terkadang dilanggar. Beberapa komentator *mencemooh* lebih dari dua *maksim* dalam komentar yang sama dan hal yang sama berlaku untuk model *Crystal*. Ditemukan bahwa komentar sangat dibatasi oleh faktor sosial, sedangkan usia dan jenis kelamin tidak berpengaruh *signifikan*

#### 6. *Adult EFL Learning in Digital Era 2020*

Hasil Penelitian Noer Jihad Saleh “*Adult EFL Learning in Digital Era 2020*” Penelitiannya bertujuan untuk mengetahui penggunaan Pembelajaran Bahasa Digital lebih baik daripada Pembelajaran Bahasa Tradisional untuk memperkaya skema pelajar *EFL* Dewasa dalam mengembangkan kemampuan berbicara mereka. Penelitian ini juga bertujuan untuk meneliti bagaimana temuan *Digital Learning Learning (DLL)*

Menantang teori skema untuk peserta didik *EFL* dewasa dan mengeksplorasi sikap peserta didik. Penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen semu. Sampel penelitian ini adalah mahasiswa semester tiga Universitas Sulawesi Barat yang terbagi dalam dua kelompok; kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan dua jenis instrumen; tes berbicara dan *angket* yang diberikan kepada kedua kelompok.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa:

1. *The Digital Language Learning can significantly improve the learners'schema in developing the speaking ability than Traditional Language Learning*
2. Penelitian ini mengungkap beberapa fitur Pembelajaran Bahasa Digital yaitu berbagi pengetahuan, pembelajaran aktif dan *kolaboratif*, berpusat pada peserta didik, aktivitas, dan berjejaring. Fitur-fitur tersebut adalah pembelajaran bahasa digital yang lebih baik daripada Pembelajaran Bahasa Tradisional untuk memperkaya pelajar *EFL* dewasa dalam mengembangkan kemampuan berbicara mereka.
3. Sebagian besar sepakat bahwa Pembelajaran Bahasa Digital yang lebih baik daripada Pembelajaran Bahasa Tradisional memperkaya cakrawala peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berbicara. Yang paling penting, kebaruan penelitian ini berkontribusi pada teori skema bahwa pembelajaran bahasa digital lebih baik dari pada pembelajaran bahasa tradisional, terutama interaktivitas dan jaringan.

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif jenis fenomenologi, analisis penelitian dilakukan terus menerus sejak awal sampai akhir penelitian. Sumber data (sampel) dalam penelitian ini berkembang selama proses penelitian. Menggunakan metode ini karena:

1. Fenomenologi memungkinkan untuk mengetahui intisari dari “ *Peran orang tua terhadap penggunaan gadget pada perkembangan anak usia dini di masa pandemic COVID 19*” Pada Anak Usia 3-4 Tahun Kembangan Utara Rt.005 Rw.08 Kelurahan Kembangan Utara Kecamatan Kembangan
2. Memilih metode ini dengan pertimbangan bahwa kasus yang diteliti merupakan kasus yang memerlukan pengamatan
3. Penelitian ini lebih mudah apabila berhadapan dengan kedekatan hubungan sosial antara peneliti dan responden sehingga akan menghasilkan suatu data yang mendalam. Penelitian ini menggunakan fenomenologi dari pemikiran Alfred Schutz yaitu lebih sistematis, komprehensif, dan praktis sebagai sebuah pendekatan yang berguna untuk menangkap berbagai gejala (fenomena) dalam dunia social. (Stefanus, 2005 : 80).

Menurut Alase (2017) fenomenologi adalah sebuah metodologi kualitatif yang mengizinkan peneliti menerapkan dan mengaplikasikan kemampuan

subjektivitas dan interpersonalnya dalam proses penelitian eksploratori. Kedua, definisi yang dikemukakan oleh *Creswell* dikutip *Eddles-Hirsch* (2015) yang menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah sebuah penelitian yang tertarik untuk menganalisis dan mendeskripsikan pengalaman sebuah fenomena individu dalam dunia sehari-hari contohnya *studi fenomenologi* tentang *anorexia* bagi beberapa orang yang terjadi dewasa ini. (Helaluddin, 2018 : 8).

Metode *fenomenologi* dapat mendeskripsikan dan mengembangkan suatu fenomena secara apa adanya tanpa harus dibuat-buat serta tanpa adanya manipulasi data didalamnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi karena didukung oleh ditinjau dari kedalamannya, mengungkap pengalaman siswa.

## **B. Waktu dan Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian dilaksanakan di Kembangan Utara Rt.005 Rw.08 Kelurahan Kembangan Utara Kecamatan Kembangan khususnya anak usia 3-4 tahun. Dipilihnya lokasi tersebut karena terdapat kemudahan akses peneliti terhadap partisipan tersebut. Waktu penelitian pengamatan dilaksanakan pada bulan Maret 2021 sampai bulan juni 2021.

Table 3.1 Jadwal Penelitian

No	Uraian	April 2021				Mei 2021				Juni 2021				Juli 2021				Agustus 2021					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Persiapan Penelitian	■	■	■	■																		
2	Perencanaan Pelaksanaan pra penelitian					■	■	■	■														
3	Seminar Proposal									■	■												
4	Pelaksanaan Penelitian											■	■	■	■								
5	Pengolahan data dan pelaksanaan Penyusunan laporan													■	■	■	■						
6	Sidang Penelitian																	■	■	■	■		

### C. Deskripsi Posisi Peneliti

Dalam penelitian ini, peneliti sendiri atau dengan bantuan orang sekitar merupakan alat pengumpul data utama. Kedudukan peneliti merupakan perencana, pelaksanaan, pengumpul data, analisis, dan pada akhirnya peneliti sebagai pembuat hasil penelitian. Kehadiran peneliti bertindak sebagai instrumen sekaligus pengumpul data. Kehadiran peneliti mutlak diperlukan karena disamping itu kehadiran peneliti juga sebagai pengumpul data.

Ciri penelitian kualitatif dalam pengumpulan data dilakukan sendiri oleh peneliti. Kehadiran peneliti dalam penelitian ini sebagai pengamat partisipan atau berperan serta, artinya dalam proses pengumpulan data peneliti mengadakan pengamatan dan mendengarkan secermat mungkin sampai pada yang sekecil-kecilnya sekalipun. (Lexy J, 2002 : 117)

#### **D. Informan Penelitian**

Menurut pendapat Sugiyono (2008 : 222), dalam penelitian kualitatif peneliti menjadi instrumen atau alat peneliti. Peneliti harus divalidasi untuk melihat kesiapan peneliti. Peneliti sebagai instrumen harus divalidasi, caranya dengan memahami metode penelitian kualitatif, menguasai bidang yang diteliti dan siap memasuki lapangan. Dalam penelitian ini peneliti terjun langsung dilokasi untuk berinteraksi kepada masyarakat.

Dalam penelitian ini yang di jadikan sebagai sumber informasi atau responden untuk mendapatkan data yang valid dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Kepada Pak Rt.005 dan Pak Rw.08 Kampung Kembangan Utara Kelurahan Kembangan Utara Kecamatan Kembangan.
2. Kepada Para Masyarakat Rt.005 dan Pak Rw.08 Kampung Kembangan Utara Kelurahan Kembangan Utara Kecamatan Kembangan.
3. Kepada Anak-anak Rt.005 dan Pak Rw.08 Kampung Kembangan Utara Kelurahan Kembangan Utara Kecamatan Kembangan.

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

Teknik pengumpulan data digunakan untuk mengumpulkan data sesuai tata cara penelitian sehingga diperoleh data yang dibutuhkan. Dengan Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara, Observasi, dan dokumentasi termasuk dengan menggunakan wawancara mendalam atau in-depth interview. Wawancara mendalam ini digunakan untuk memperoleh mendetail tentang fenomena atau pendidikan yang diteliti. Wawancara jenis ini pula bertujuan untuk mendapatkan “sesuatu” dari yang belum terlihat (Sugiyono 2012 : 224).

#### 1. Wawancara

Wawancara dalam penelitian terjadi dimana peneliti sedang berbincangbincang dengan narasumber dengan tujuan menggali informasi melalui pertanyaan-pertanyaan dan menggunakan teknik tertentu. “Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan dua orang, pewawancara sebagai yang mengajukan pertanyaan dan narasumber yang memberikan jawaban. (Moleong, 2007 : 186).

Esterberg dalam Sugiyono (2008: 317-319), mengungkapkan .wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Jenis wawancara antara lain: wawancara terstruktur, semiterstruktur, dan tidak terstruktur.

Wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data bila peneliti mengetahui tentang informasi apa yang akan diperoleh.

Wawancara terstruktur ketika wawancara peneliti menyiapkan instrumen berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang jawabannya telah disiapkan.

Wawancara semiterstruktur pelaksanaannya lebih bebas dan terbuka daripada wawancara terstruktur. Dalam wawancara semiterstruktur, peneliti mendengarkan dan mencatat apa yang dikemukakan informan. Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas, peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah wawancara mendalam sesuai dengan karakteristik penelitian kualitatif di mana peneliti melakukan tanya jawab dengan informan yang terdiri dari Pak Rt. dan Pak Rw. Masyarakat setempat dan Anak-anak menggunakan pedoman wawancara berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang dapat berkembang sesuai situasi di lapangan. Para informan tersebut akan memberikan informasi mengenai aspek-aspek yang lebih tepat diungkap dengan teknik wawancara yaitu pengetahuan dan dampak gadget pada anak usia dini di Kembangan utara.

## 2. Observasi

Menurut Endang (Danial, 2009 : 77) menyatakan bahwa: “Observasi ialah pengamatan yang dilakukan secara langsung terhadap objek penelitian. Observasi merupakan langkah awal untuk memperoleh data yang diperlukan”.

*Spradley* dalam Susan *Stainback* membagi observasi berpartisipasi menjadi empat, yaitu *pasive participant*, *moderate participant*, *active participant*, dan *complete participant*.

*Partisipasif* yaitu peneliti terlibat dalam kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Jenis observasi berpartisipasi antara lain:

1. Partisipasi pasif adalah peneliti datang ke tempat kegiatan orang yang diamati, tetapi tidak ikut terlibat dalam kegiatan tersebut.
2. Partisipasi moderat adalah peneliti ikut dalam beberapa kegiatan, tetapi tidak semuanya. Terdapat keseimbangan antara peneliti menjadi orang dalam dan orang luar.
3. Partisipasi aktif adalah peneliti ikut melakukan apa yang dilakukan oleh narasumber, tetapi belum sepenuhnya lengkap.
4. Partisipasi lengkap adalah peneliti sudah terlibat sepenuhnya terhadap apa yang dilakukan sumber data.

### 3. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah salah satu metode yang digunakan untuk mencari data-data otentik yang bersifat dokumentasi, baik data itu berupa catatan harian, memori atau catatan penting lainnya. Adapun yang dimaksud dengan dokumen di sini adalah data atau dokumen yang tertulis. (Irawan 2000 : 71-73).

Peneliti akan mendapatkan data atau informasi yang diperlukan dalam

Teknik Pengumpulan Data		
1	Wawancara	menurut Ibu gadget itu apa?
		Upaya apa yang harus dilakukan jika anak bermain Gadget?
		Bagaimana cara mengatasi Anak yang Kecanduan dengan gadget?
2	Observasi	Lokasi berada di lingkungan Masjid At-Taqwa Kelurahan Kembangan Utara Kecamatan Kembangan Jakarta Barat
		Situasi anak-anak di lingkungan Masjid At-Taqwa Kembangan Utara Sangat Di bebaskan Dalam bermain Gadget oleh Orangtuanya
3	Dokumentasi	Dari 10 anak Usia dini 6 dari mereka kecandungan dengan gadget

penelitian ini dengan menggunakan metode dokumentasi. Dalam hal ini peneliti akan menggunakan data yang sudah ada dalam catatan dan data yang diperbarui setelah penelitian ini selesai untuk jadi perbandingan dalam penelitian ini.

Table 3.2 Teknik Pengumpulan Data

#### F. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Pada penelitian kualitatif, peneliti merupakan instrumen utama dalam mengumpulkan data dan menginterpretasikan data dengan dibimbing oleh pedoman observasi dan pedoman wawancara dengan mengadakan

observasi dan wawancara mendalam dapat memahami makna interaksi sosial, mendalami perasaan dan nilai-nilai yang tergambar dalam ucapan dan perilaku responden. Penelitian ini terarah karena peneliti terlebih dahulu menyusun kisi-kisi instrumen penelitian yang selanjutnya dijadikan acuan untuk membuat pedoman wawancara dan observasi.

Table 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

No.	Indikator	Nomor Butir	Jumlah
1.	Dampak penggunaan <i>gadget</i> pada interaksi sosial anak usia 3-4 tahun	1,5	2
2.	Pengaruh penggunaan <i>gadget</i> pada prestasi belajar anak usia dini	2,6	2
3.	Pentingnya pendampingan orang tua dalam penggunaan <i>gadget</i> pada anak usia dini	3,7	2

Butir-Butir :

1. Selalu mengajak anak bermain di luar bersama teman-temanya
2. Selalu memberikan anak tontonan yang edukasi
3. Pentingnya memberi tau anak dampak *negative* dan positifnya *gadget*
4. Partisipasi orang tua dalam memantau anak menggunakan *gadget*

5. Membatasi anak dalam bermain *gadget*
6. Jangan membiarkan anak dalam bermain *gadget* sendirian
7. Pentingnya pendampingan orang tua dalam menggunakan *gadget*

## G. Teknik Analisis Data

Metode analisis data yang relevan dalam penelitian ini adalah dengan pendekatan *studi fenomenologis* menurut *Creswell* dalam Kuswarno sebagaiberikut: (Engkus 2009 : 72)

1. Peneliti memulai dengan mendeskripsikan secara menyeluruh pengalamannya.
2. Peneliti kemudian menemukan pernyataan (dalam wawancara) tentang bagaimana orang-orang memahami topik, rinci pernyataan-pernyataan tersebut (*horisonalisasi data*) dan perlakukan setiap pernyataan memiliki nilai yang setara, serta mengembangkan rincian tersebut dengan tidak melakukan pengulangan atau tumpang tindih.
3. Pernyataan-pernyataan tersebut kemudian dikelompokkan ke dalam unit-unit bermakna (*meaning unit*), peneliti merinci unit-unit tersebut menuliskan sebuah penjelasan teks (*textural description*) tentang pengalamannya, termasuk contoh-contohnya secara seksama.
4. Peneliti kemudian merefleksikan pemikiriannya dan menggunakan variasi imajinatif (*imaginative variation*) atau deskripsi struktural (*structural description*), mencari keseluruhan makna yang memungkinkan dan melalui perspektif yang *divergen* (*divergent perspectives*), mempertimbangkan kerangka rujukan atas gejala (*phenomenon*), dan mengkontruksikan bagaimana gejala tersebut dialami.

## H. Validasi Data ( Validitas dan Reliabilitas data)

Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi *uji credibility* (validitas *internal*), *uji transferability* (validitas eksternal), *uji dependability* (reliabilitas), dan *uji confirmability* (obyektivitas)<sup>10</sup>. Validitas data atau keabsahan data merupakan kebenaran dari proses penelitian. Validitas data dipertanggung jawabkan dan dapat dijadikan sebagai dasar yang kuat dalam menarik kesimpulan: (Sugiyono 2008 : 366)

#### 1. Perpanjangan Keikutsertaan

Perpanjangan keikutsertaan berarti peneliti tinggal di lapangan penelitian sampai kejenuhan pengumpulan data tercapai. Keikutsertaan peneliti sangat menentukan dalam pengumpulan data. Perpanjangan keikutsertaan peneliti akan memungkinkan peningkatan derajat kepercayaan data yang dikumpulkan.

#### 2. Ketekunan atau Keajegan Pengamatan

Ketekunan pengamatan bermaksud menemukan ciri-ciri dan unsur-unsur dalam situasi yang sangat relevan dengan persoalan atau isu yang sedang dicari dan kemudian memusatkan diri pada hal-hal tersebut secara rinci. Kemudian peneliti menelaahnya secara terperinci sampai pada suatu titik sehingga pada pemeriksaan tahap awal tampak salah satu atau seluruh faktor yang sudah dipahami.

#### 3. Triangulasi

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain. Perbandingan data dari sumber yang

berbeda untuk menghindari data hilang, dalam melakukan triangulasi data-data yang ditemukan dalam penelitian, baik dari wawancara dengan kepada Pak Rt dan Pak Rw, Masyarakat, dan Anak-anak Kelurahan Kembangan Utara Kecamatan Kembangan.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif fenomenologi, yang mana hasil dari observasi wawancara dan dokumentasi yang telah peneliti lakukan. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 13 Maret sampai 29 Juni 2021 di Kembangan Utara Kelurahan Kembangan Utara Kecamatan Kembangan Jakarta Barat dengan jumlah 5 anak dengan usia 3-6 tahun.

1. Nama : Muhammad Hamizah Alfatih Tanggal Lahir : 18 Oktober 2018 Jenis Kelamin : Laki-laki Agama : Islam Umur :(3 tahun) Alamat : Kembangan Utara Anak Ke : 1 Dari 2 Bersaudara.
2. Nama : Aqnia Shofia Malika Tanggal Lahir : 22 Oktober 2017  
Jenis Kelamin : Perempuan Agama : Islam Umur :(4 tahun) Alamat : Kembangan Utara Anak Ke : 1 Dari 2 Bersaudara
3. Nama : Humaidi Zulfaqih Tanggal Lahir : 21 September 2016  
Jenis Kelamin : Laki-Laki Agama : Islam Umur : (5 tahun) Alamat : Kembangan Utara Anak Ke : 2 Dari 3 Bersaudara
4. Nama : Shafia Nada Andriyana Tanggal Lahir : 12 September 2015 Jenis Kelamin : Perempuan Agama : Islam Umur :(6 tahun) Alamat : Kembangan Utara Anak Ke : 1 Dari 3 Bersaudara
5. Nama : Izza Zainul Islami Tanggal Lahir : 15 Desember 2015

Jenis Kelamin : Laki-Laki Agama : Islam Umur : (6 tahun) Alamat :  
Kembangan Utara Anak Ke : 2 Dari 2 Bersaudara

Hasil dari “Peran orang tua terhadap penggunaan *Gadget* pada Perkembangan Anak usia dini di masa pandemi COVID 19” Kelurahan Kembangan Utara Kecamatan Kembangan. Selanjutnya dalam menarik kesimpulan penelitian ini bertujuan agar mengetahui pentingnya dalam membatasi anak dalam bermain *gadget* di luar rumah maupun di dalam rumah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di Kembangan Utara Kelurahan Kembangan Utara Kecamatan Kembangan Jakarta Barat penerapan akan ditampilkan secara rinci sebagai berikut:

#### 1. Tahap Perencanaan

Peneliti melakukan observasi selama 4 bulan mengamati kita bagaimana cara menggunakan *gadget* dengan baik, dan mengurangi dalam bermain *gadget* berlebihan di Kembangan Utara. Penelitian ini kualitatif fenomenologi sehingga peneliti menyesuaikan fenomena yang ada di Lapangan Kembangan utara. Tahap Penelitiannya :

- a. Peneliti bertanya kepada anak tersebut kenapa anak lebih senang bermain dengan *gadget* dibandingkan bermain dengan teman-teman sebayanya yang sedang asik bermain di luar rumah.
- b. Mengapa anak jika bermain *gadget* tidak tahu batas waktu dan menangis jika *gadget* nya di ambil oleh orangtuanya.

#### 2. Melakukan evaluasi dan penelitian

Hasil observasi yang dilakukan, peneliti mengulang Kembali kepada anak apa saja dampak dalam bermain *gadget*, apakah *gadget* dapat merusak mata dan otak, jika bermain *gadget* sebentar saja tidak perlu lama-lama. Lalu peneliti

memberikan penjelasan kepada anak yang dilakukan hari ini.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi yang penulis

lakukan maka hasil akhir penerapan “Peran orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada perkembangan anak usia dini di masa pandemi COVID 19”

Peneliti akan menguraikan mengenai perkembangan sosial anak usia 3-6 tahun di Kembangan Utara Kelurahan Kembangan utara Kecamatan Kembangan Jakarta Barat yang berjumlah 6 anak sebagai berikut :

**Rekapitulasi Hasil Observasi dan Evaluasi Aktivitas Anak Didik Dalam  
Peran Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Perkembangan  
Anak Usia Dini Di Masa Pandemi COVID 19  
Kelurahan Kembangan Utara Kecamatan Kembangan Jakarta Barat**

1. Shafia Nada Andriyana (6 tahun) adalah anak yang sangat aktif di lingkungan rumahnya. Shafia dalam berinteraksi dengan teman-temannya sangat kurang ia lakukan shafia hanya senang Ketika ia bertemu dengan satu teman saja yang merasa nyaman buat dia. Shafia anaknya sangat baik hanya saja dalam bermain *gadget* ia sangat berlebihan tidak terkontrol waktu oleh orang tuanya dan kalo tidak dikasih *gadget* dia bakal ngamuk dan nangis, tetapi orang tuanya memarahinya agar shafia dalam bermain *gadget* tau batasan.
2. Humaidi Zulfaqih (5 tahun) adalah anak yang sangat diam ketika didalam rumah hanya saja ketika umay sudah keluar rumah dan bermain dengan teman-temannya umay langsung mengambil *gadget* dan bermain *gadget* berbarengan bersama temannya. Umay kalo bermain temanya ia sangat tidak terkontrol dalam bermain *gadget*, berbeda dengan umay jika di dalam rumah. Maka dari itu umay sering dilarang bermain *gadget* bersama temanya di luar rumah.
3. Izza Zainul Islami (6 tahun) adalah anak yang sangat diam sifatnya dan tidak pernah nakal dengan temanya-temanya ia lebih senang bermain di rumah atau di luar rumah, tatapi izza tidak suka bermain dengan teman yang banyak karena izza tidak suka dengan keramaian ia lebih suka bermain dengan satu

teman saja yang izza kenal. Izza anaknya dalam bermain *gadget* bisa terkontrol walaupun setiap hari bermain *gadgetnya* tetapi ia masih bisa di kontrol oleh orang tuanya dan izza mau mendengarkan itu. Hanya saja ia bermain *gadgetnya* setiap hari dan setiap pulang sekolah.

4. Muhammad Hamizah Alfatih (3 tahun) adalah anak yang super aktif dalam hal apapun hamizan sangat lincah dan gesit ia selalu melakukan hal apa saja yang hamizan suka, sama halnya dalam bermain *gadget* hamizan sangat suka dalam bermain *gadget* dikarenakan anak seusia hamizan lagi suka-sukanya menonton kartun dan yang lainnya. Setiap harinya hamizan selalu bermain *gadget* dalam hal apapun misalnya dalam hal mau makan atau mau tidur hamizan selalu bermain *gadget* terlebih dahulu.
5. Aqnia Shofia Malika (4 tahun) adalah anak yang super cerewet dan banyak bicara jika di rumahnya aqnia anak yang sangat menggemaskan dan aqnia sangat suka bermain dengan teman-temanya walaupun aqnia belum mengenalinya itu siapa tetapi dia tidak memandang itu yang penting menurut aqnia aku main bersama teman-temanya. Tetapi aqnia jika sudah bermain dengan *gadget* tidak tau batas waktu atau tidak terkontrol aqnia bisa berjam-jam bermain dengan *gadget* sampe tengah malam pun masih bermain *gadget* jika belum di marahi oleh orang tuanya sendiri aqnia tidak akan berhenti, aqnia itu anaknya harus di marahi terlebih dahulu baru ia mau dengar.

Dapat diketahui pencapaian peningkatan kemampuan mengenal kemampuan *Gadget* anak Di Kelurahan Kembangan Utara Kecamatan Kembangan Jakarta Barat menggambarkan bahwa dalam menggunakan *gadget* di setiap harinya dan ada 5 anak yang setiap harinya selalu menggunakan gadget.

## **B. Pembahasan**

Peneliti akan menguraikan hasil observasi dan wawancara dari penelitian tentang “Peran Orang Tua Terhadap Penggunaan *Gadget* Pada Perkembangan Anak Usia Dini Di Masa Pandemi COVID 19” dalam penelitian ini di Kembangan Utara Rt.05 Rw.008 Kel.Kembangan Utara Kec.Kembangan.

Di wilayah Kembangan Utara terdapat beberapa orangtua yang tidak peduli dengan anaknya yang dimana anak tersebut masih tahap prasekolah. Orangtua malah membiarkan anak tersebut melakukan hal mereka sukai tanpa ada larangan atau batasan. Di wilayah Kembangan Utara perilaku orangtua cara mengajarkan anaknya dengan cara kebanyakan yang tidak patut di contoh atau dengan cara tidak baik di bicarakan terhadap anak tersebut.

Di sini kebanyakan orangtua mengajarkan hal yang tidak baik di ajarkan oleh anaknya sendiri, seperti berkata kasar kepada anak, mengajarkan anaknya dengan cara ucapan yang tidak baik di hadapan orang lain, mengajarkan anaknya tidak boleh meminjamkan barang ke temennya, dan mengajarkan anaknya sikap yang tidak mempunyai sopan santun terhadap yang lebih tua darinya.

Orangtua tersebut hanyalah diam saja dan malah tertawa melihat anaknya bersikap seperti itu terhadap orang lain. Orangtua tersebut bukan memarahinya malah hanya melihatnya saja dan mengabaikannya.

Diwilayah Kembangan utara ini ada salah satu warga yang menyewakan handphone kepada anak-anak dengan durasi beberapa jam. Disana banyak sekali anak-anak yang berdatangan untuk sewa *handphone* tersebut agar anak tersebut bisa bebas dengan bermain *gadget* tanpa harus minjem ke orangtua mereka masing-masing. Tapi tidak semua orangtua yang mengabaikan anaknya ada beberapa orangtua yang tidak setuju dengan adanya penyewaan *handphone* tersebut karena membuat anak semakin bebas bermain *gadget*, tetapi ada juga beberapa yang membiarkan anaknya menyewa *handphone* tersebut demi kesenangan anaknya.

Diwilayah Kembangan utara ini perlu sekali bimbingan kepada anak-anak mengenai bahayanya tentang bermain *gadget* yang berlebihan agar mereka semua tau bahwa *gadget* itu berbahaya jika sering mereka mainkan tanpa batas waktu.

Disini juga ada beberapa Sebagian orangtua yang kebiasanya memanggil anaknya bukan dengan sebutan Namanya melainkan dengan sebutkan yang kasar dan tidak layak, tetapi hanya Sebagian orangtua yang seperti itu tidak semua orangtua seperti itu.

Pada penelitian ini penggunaan *gadget* pada anak usia dini harus dalam jangka waktu tertentu dan dengan pengawasan yang baik oleh orang tua. Peran orang tua

sangat penting sebagai figur untuk menemani, mengawasi, dan mengarahkan pemakaian *gadget* agar bermanfaat bagi tumbuh kembangnya anak usia dini.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan mewawancarai 5 orang tua yang mempunyai anak usia dini dan kerabat terdekatnya sebanyak 5 orang Di Kembangan Utara ” Peran Orang Tua Terhadap Penggunaan *Gadget* Pada Perkembangan Anak Usia Dini Di Masa Pandemi COVID 19” dengan melakukan wawancara, observasi, dan dokumentasi adalah sebagai berikut :

1. Bentuk Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini Di Kembangan Utara

*Gadget* dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa aja tergantung dari kebutuhan pemilik *gadget* tersebut. Pemakaian *gadget* pada sekarang ini sudah digunakan mulai dari anak usia dini hingga orang dewasa. Penggunaan oleh orang dewasa biasanya digunakan untuk alat komunikasi, mencari informasi atau *browsing*, *youtube*, bermain *game*, ataupun lainnya. Sedangkan pemakaian pada anak usia dini biasanya terbatas dan penggunaannya hanya sebagai media pembelajaran, bermain *game*, dan menonton vidio. Pemakaiannya pun dapat memiliki waktu yang beragam dan berbeda durasi serta intensitas pemakaiannya pada orang dewasa dan anak-anak.

Penggunaan *gadget* pada anak usia dini biasanya dipakai untuk bermain *game* dari total keseluruhan pemakaian. Sedangkan yang cukup banyak juga dikalangan anak usia dini adalah pemakaian *gadget* untuk menonton animasi atau serial kartun anak-anak. Sedangkan hanya sedikit

sekali yang menggunakannya untuk berkomunikasi dengan orang tuanya atau melihat vidio pembelajaran.

Berikut hasil wawancara yang penulis lakukan dengan beberapa orang tua di Kembangan Utara pemberian arahanarahan kepada anak ketika menggunakan gadget serta aplikasi-aplikasi yang sering digunakan anak. Pertama, menurut Ibu Aam dan Shafia Nada Andriyana (6 tahun) bahwa “iya, setiap kali anak menggunakan *gadget* atau menggunakan dengan durasi yang terlalu lama maka saya memberikan arahan dan nasihat nasihat kepada anak. Aplikasi yang sering digunkan oleh anak yaitu vidio dan *youtube*”.

Kedua, pendapat dari Ibu Maryam Niswan dan Humaidi Zulfaqih (5 tahun) mengatakan “iya, arahan-arahan serta pemilihan konten atau aplikasi yang akan di gunakan oleh anak selalu saya pantau dan memberi nasihat pelan-pelan supaya anak mudah memahami nasehat yang diberikan oleh orang tua. Aplikasi yang sering gunakan oleh anak yaitu *game* dan *youtube*”.

Ketiga, pendapat dari Ibu Eva dan Izza Zainul Islami (6 tahun) bahwa “iya, pemberian nasihat dan arahan-arahan selalu saya berikan sebelum memberikan *gadget* kepada anak, ini dimaksudnya supaya menumbuhkan rasa jujur dan tanggung jawab kepada anak. Aplikasi yang sering digunakan yaitu vidio dan *youtube*”

Keempat, pendapat dari Ibu Jahrotul Wahda dan Aqnia Shofia Malika (4 tahun) mengatakan “iya, arahan-arahan atau nasihat selalu saya berikan kepada anak apabila anak menggunakan gadget dengan durasi waktu yang

melebihi batas. Tetapi terkadang jika saya terlalu sibuk maka saya kurang mengontrol pemakaian gadget anak dan cenderung membiarkan anak. Aplikasi yang sering digunakan yaitu vidio”

Kelima, pendapat dari Ibu Firda Amelia dan Muhammad Hamizah Alfatih (3 tahun) mengatakan “iya, arahan-arahan selalu diberikan kepada anak supaya anak bisa memahami dan mengetahui dampak buruknya jika terlalu lama bermain gadget. Aplikasi yang sering digunakan anak yaitu foto, vidio dan game”

Berdasarkan hasil wawancara dari 5 orang tua dan 5 anak usia dini bahwa pemberian arahan-arahan kepada anak memang sangatlah diperlukan dikarenakan anak usia dini belum mempunyai batas kemampuan bernalar yang baik serta belum bisa membedakan mana yang baik dan yang tidak baik untuk digunakan serta rasa penasarannya yang masih sangat tinggi. Disinilah peran orang tua sebagai pemberi arahan serta *memonitoring* penggunaan *gadget* anak sangatlah diperlukan.

Tetapi masih banyak orang tua yang belum memberikan penyampaian baik buruknya *gadget* kepada anak. Cenderung membiarkan anak bermain gadger sesuka hati dan dengan durasi waktu yang melebihi batas wajar penggunaan gadget untuk anak usia dini. Penggunaan aplikasi-aplikasi juga sangatlah berpengaruh terhadap pola perilaku anak atau perkembangan sosial anak. Aplikasi-aplikasi yang sering digunakan yaitu vidio dan *youtube*.

## 2. Dampak Penggunaan *gadget* Terhadap perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Kembangan Utara

Pada mulanya *gadget* memang lebih difokuskan kepada sebuah alat komunikasi, namun semenjak kemajua zaman alat ini dipercanggih dengan berbagai fitur-fitur yang ada didalam nya sehingga memungkinkan penggunaanya untuk melakukan berbagai kegiatan dengan satu *gadget* ini, mulai dari bertelepon, berkirim pesan, *email*, foto *selfie* atau memfoto sebuah objek, jam, dan masih banyak yang lainnya.

Sedangkan perkembangan sosial merupakan kondisi kemampuan seseorang dalam berpetilaku yang sesuai tuntutan sosial. Perkembangan sosial pada anak dimaksudkan sebagai perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku didalam masyarakat tempat tinggal. Penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mempengaruhi perilaku orang dewasa, anak-anak pun tidak luput dari pengaruh penggunaan *gadget*, salah satunya dalam kemampuan interaksi sosial.

Berdasarkan dampak penggunaan *gadget* pada perkembangan sosial anak usia dini di Kembangan Utara tentang apakah anak usia dini mempunyai perilaku sosial yang berbeda ketika sudah mulai mengenal *gadget* ?. Pertama, menurut Ibu Maryam Niswan mengatakan “iya, anak-anak yang usianya masih 5 tahun pada umumnya aktif bermain diluar rumah bersama teman-temannya, mulai mengenal dan berinteraksi dengan orang-orang yang baru. Hal ini dikarenakan

supaya anak mempunyai perkembangan sosial dan emosional yang sebagaimana semestinya. Ketika anak saya sudah mulai mengenal *gadget* menjadi jarang sekali keluar bermain bersama temantemannya, lebih sering bermain di dalam rumah dan terkadang kurang merespon ketika orang tuanya memanggil”.

Kedua, pendapat dari Ibu Aam mengatakan “iya, hal ini dikarenakan ketika anak saya bermain *gadget* itu tidak bisa diganggu sama sekali, ketika saya mengajak ngobrol atau saya alihkan perhatian supaya mau bermain permainan lainnya diluar rumah anak tersebut tidak mau dan hanya menjawab pertanyaan-pertanyaan saya sesekali saja. Apabila anak saya merasa terganggu bermain *gadget* maka dia akan pindah mencari tempat yang merasa dia lebih aman, seperti pindah dikamar, diruangan televisi dan lain sebagainya”.

Ketiga, pendapat dari Ibu Eva mengatakan “tidak, karena saya berikan *gadget* kepada anak tidak setiap saat ataupun saat dia merengek memintanya. *Gadget* saya berikan ketika merasa sudah jarang sekali tidak memberikannya baru saya berikan *gadget* tersebut dan dengan durasi yang tidak terlalu lama. Dengan cara tersebut, maka memungkinkan anak tidak kecanduan *gadget* yang dapat mengganggu perkembangan sosial anak”.

Keempat, pendapat dari Ibu Jahrotul Wahda mengatakan “tidak, gadget bukan penghambat perkembangan sosial karena ketika anak bermain gadget terkadang masih merespon ketika di ajak ngobrol, dengan durasi

penggunaan yang tidak terlalu lama maka kemungkinan tidak mengganggu perkembangan sosial anak. Media yang dapat mengganggu perkembangan sosial anak selain gadget yaitu televisi”.

Kelima, pendapat dari Ibu Firda Amelia mengatakan “iya, karena anak sering menghabiskan waktunya bermain dirumah maka jika dia mulai bosan dengan mainan lainnya maka ia akan beralih ke gadget. Sedangkan media bermain selain gadget yang paling diminati yaitu televisi. Ketika sudah didepan televisi menonton film kartun vavorit, maka anak tidak mau di palingkan ke media permainan yang lainnya”.

Berdasarkan penyajian data di atas melalui hasil wawancara dan observasi, menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan *gadget* pada anak usia dini di Kembangan Utara sangatlah berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak usia dini. Dalam hal ini peran orang tua sangatlah penting, dikarenakan orang tua sebagai agen pendidikan pertama terhadap anak-anak pada masa pertumbuhan. Pengawasan penggunaan *gadget* terhadap anak sangatlah penting, dikhawatirkan anak bisa menyalahgunakan *gadget* atau menonton konten-konten yang bukan seusianya.

Orangtua harus benar-benar memberikan pengarahan kepada anaknya mengenai dampak buruknya penggunaan *gadget*, karena apabila disalahgunakan akan membawa dampak yang buruk bagi perkembangan sosial anak tersebut.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis mengenai” Peran Orang Tua Terhadap Penggunaan *Gadget* Pada Perkembangan Anak Usia Dini Di Masa Pandemi COVID 19” di Kembangan Utara dapat di ambil kesimpulan. Penggunaan gadget pada anak usia dini di Kembangan Utara Banyak mempunyai pengaruh terhadap perkembangan sosial anak usia dini seperti contohnya anak menonton konten yang ada unsur kekerasannya, anak bermain *games* dan menonton *youtobe* tanpa batas waktu, jika disalah gunakan sang anak akan mempraktekkan kepada teman-temannya dan anak akan menjadi sedikit arogan.

#### B. Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya, maka penulis memberikan masukan berupa saran, sebagai berikut :

##### 1. Bagi Orang Tua

Diharapkan orang tua lebih selektif lagi dalam memberikan mainan kepada anak, terutama pemberian izin bermain gadget. Perlu ketegasan dan pendampingan dari orang tua dalam memberikan batasan durasi dan penggunaan gadget oleh anak, agar nantinya tidak memberikan dampak negatif yang dapat mengganggu proses tumbuh kembang anak terutama perkembangan sosialnya.

Penggunaan gadget sebaiknya tidak diberikan pada anak dibawah usia 6 tahun, karena saat usia tersebut anak lebih diarahkan kedalam kegiatan yang memiliki aktivitas dilingkungan agar mudah untuk bersosialisasi.

## 2. Bagi peneliti

Diharapkan penelitian ini memberikan acuan bagi penelitian selanjutnya. Terutama bagi peneliti yang akan meneliti seputar dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak usia dini.

## DAFTAR PUSTAKA

Tri Suhardi, M.Pd. & Esti Utami, S.Pd, Ayah&Bunda “*Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*”. Sendangmulyo-Semarang: Syalmahat Publishing, 2019.

Ni Made Citariani, “*Menjadi Orang Tua Hebat Di Era Digital*”. Sleman: CV Budi Utama, 2020.

[https://www.kominfo.go.id/content/detail/28326/kominfo-peran-orang-tua-penting-dampingi-anak-saat-pakai-gawai/0/berita\\_satker](https://www.kominfo.go.id/content/detail/28326/kominfo-peran-orang-tua-penting-dampingi-anak-saat-pakai-gawai/0/berita_satker). Diakses 16 April 2021

<https://kominfo.kulonprogokab.go.id/detil/1353/di-masa-pandemi-orang-tua-harus-dampingi-anak-saat-pakai-gawai>. Diakses 16 April 2021

<https://eduinfo.co.id/peran-orangtua-dalam-mengawasi-penggunaan-gadget-pada-anak-saat-pandemi/>. Diakses 17 April 2021

[https://fisip.uajy.ac.id/wp-content/uploads/2020/07/Esai-Opini-SMA\\_Juara-2\\_Skolastika-Puella.pdf](https://fisip.uajy.ac.id/wp-content/uploads/2020/07/Esai-Opini-SMA_Juara-2_Skolastika-Puella.pdf). Diakses 17 April 2021

[http://eprints.dinus.ac.id/20282/9/bab1\\_18468.pdf](http://eprints.dinus.ac.id/20282/9/bab1_18468.pdf). Diakses 18 April 2021

<https://www.diskes.baliprov.go.id/adaptasi-kebiasaan-baru-di-masa-pandemi-covid-19/> Diakses 17 April 2021

<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/cobaBK/article/view/315>. Diakses 18 April 2021

<https://www.halodoc.com/artikel/pentingnya-peran-orangtua-dalam-pendidikan-anak>. Diakses 19 April 2021

[Sugiyono. Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta, \(2008\).](#)

[Kuswarno, E. Metode Penelitian Komunikasi "Fenomenologi" \(Konsepsi Pedoman dan Contoh Penelitiannya\). Bandung: Widya Pedjajaran, \(2009\).](#)

<https://www.neliti.com/id/publications/261411/smartphone-usage-on-students-learning-english-the-impact-of-school-policy>. Diakses 03 Mei 2021

<https://journal.unhas.ac.id/index.php/jish/article/view/11525/6218>. Diakses 04 Mei 2021

<https://journal.unhas.ac.id/index.php/jish/article/view/8005/5846>. Diakses 15 Mei 2021

<https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/1089/1/SKRIPSI%20TITIK%20MUKARROMAH%20NPM.%201501010303%20-%20Perpustakaan%20IAIN%20Metro.pdf> .

Diakses 13 Juni 2021

# LAMPIRAN

## Lampiran 1



UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA INDONESIA  
FAKULTAS SOSIAL DAN HUMANIORA

Alamat Kampus Jl. Taman Amir Hamzah No. 5 Jakarta 10320  
Tel. 021 390 6501 Fax. 021 315 6864  
Email fsoshum@unusia.ac.id | www.unusia.ac.id

Nomor : 277/DK.FSH/100.02.11/VI/2021  
Lampiran : -  
Perihal : **Permohonan Izin Penelitian Tugas Akhir**

Kepada yang Terhormat,  
Bapak Rt.005 Rw.008 Kelurahan  
Kembangan Utara Kecamatan Kembangan  
di tempat

*Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Salam silaturahmi kami sampaikan. Semoga aktivitas Bapak/Ibu sehari-hari selalu dalam lindungan Allah SWT.

Sehubungan dengan adanya pemenuhan tugas akhir/skripsi di Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia Jakarta, maka kami memohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan memberikan izin pelaksanaan penelitian di lingkungan yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa yang akan melaksanakan penelitian di tempat Bapak/Ibu adalah:

Nama : Siti Aisah  
NIM : PGP17030024  
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini  
Judul Skripsi : PERAN ORANG TUA TERHADAP PENGGUNAAN GADGET PADA PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK USIA DINI DI MASA PANDEMI COVID 19

Pelaksanaan penelitian ini meliputi wawancara, observasi, pengambilan data dll. Demikian surat permohonan izin ini kami sampaikan. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapkan banyak terima kasih.

*Wallaahul Muwafiq Ila Aqwarimith-thariq,  
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Jakarta, 10 Juni 2021  
Dekan Fakultas Sosial dan Humaniora  
Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia Jakarta,



UNUSIA  
FAKULTAS SOSIAL DAN HUMANIORA  
Muhammad, MH

## Lampiran 2

### Catatan lapangan

Kode :

Hari/Tanggal : Senin, 12 Juli 2021

Tempat : Jl.Kembangan Utara Rt.05/08 Kel.Kembangan Utara  
Kec.Kembangan

Observer : Siti Aisah

#### Deskripsi

##### **(Pukul 08.00-09.30 WIB)**

Anak-anak di kembangan utara mulai pukul pagi pun sudah pada main di depan rumahnya dengan memegang *handphone* nya masing-masing dan saling duduk bersamaan dengan teman-teman yang lainnya.

##### **(Pukul 09.30-11.00 WIB)**

Anak-anak yang lain semakin banyak yang datang satu persatu akibatnya mereka tidak sekolah dan sekolah mereka pun hanya online jadi mereka di bebaskan oleh orang tuanya dalam bermain *handphone* di depan rumahnya dengan teman-temannya.

Mereka saling liat-lihatan *handphone* temenya dan saling bercanda sambil bermain game, dengan asiknya mereka bermain game sampe anak-anak pun lupa waktu sudah berapa jam mereka bermain dengan *handphone* di depan rumah dengan teman-temannya.

**(Pukul 14.30-16.30 WIB)**

Anak-anak tersebut pun kembali berkumpul lagi dengan teman-temanya membawa *handphone* nya masing-masing sambil membawa makanan dan membawa yang lainnya, anak-anak tersebut sedang asik bermain game dengan teman yang lainnya sampai mereka asik dengan dunia mereka sendiri tanpa tau batas waktu.

Kode :

Hari/Tanggal : Selasa, 13 Juli 2021

Tempat : Jl.Kembangan Utara Rt.05/08 Kel.Kembangan Utara  
Kec.Kembangan

Observer : Siti Aisah

Deskripsi

**(Pukul 08.00-09.30 WIB)**

Setiap pagi anak-anak selalu berkumpul di halaman rumah yang kegiatannya setiap hari mereka hanya bermain games bahkan mungkin kurang dalam bermain Bersama teman-temanya.

5 anak ini selalu bersamaan kemana-mana dengan gadgetnya yang tak pernah mereka tinggal setiap saat

**(Pukul 09.30-11.00 WIB)**

Mulai waktu jam segini anak-anak mulai berkumpul dengan teman-temanya sambil membawa gadget dengan satu sama lain, mereka saling berbicara tentang hal mereka tau dan hal yang sering mereka lihat di gadgetnya. Mereka Saling berbincang satu sama lain dengan temannya yang mereka bincangkan adalah gadget.

**(Pukul 14.30-16.30 WIB)**

Pada waktu menjelang sore mereka Kembali berkumpul Bersama-sama ingin bermain games Kembali Bersama teman-temanya yang biasa setiap harinya mereka bertemu jika sedang bermain games atau gadget

Kode :

Hari/Tanggal : Rabu, 14 Juli 2021

Tempat : Jl.Kembangan Utara Rt.05/08 Kel.Kembangan Utara  
Kec.Kembangan

Observer : Siti Aisah

Deskripsi

**(Pukul 08.00-09.30 WIB)**

Pada keesokan harinya anak 5 tersebut berdatangan Kembali seperti biasa setiap harinya, kedatangan mereka saling bergantian dengan teman lainnya satu per satu mereka saling berdatang Kembali dan duduk di halaman sambil melakukan kegiatan yang biasa mereka lakukan di pagi hari.

**(Pukul 09.30-11.00 WIB)**

Menjelang waktu siang mereka pun masih ada yang duduk disana dan Sebagian ada yang pulang duluan. Beberapa anak yang masih duduk disana kelihatanya anak tersebut sedang asik bermain games dengan salah satu teman yang lainnya. Mereka asik dengan dunia mereka sendiri yang kecanduan dengan games dan gadget yang tidak baik buat mereka setiap hari.

**(Pukul 14.30-16.30 WIB)**

Pada waktu menjelang asar mereka pun berdatangan Kembali, pernah ketika itu saya menghampiri mereka dan bertanya apa yang sedang kalian lakukan di sini? Mereka hanya menjawab sedang main games ka. Kenapa main games setiap hari kan bahaya buat kalian, kata anak-anak itu main games seru ka.

Dari situ bahwa bermain gadget itu tidak boleh berlebihan dan harus di kontrol dengan orang tua mereka masing-masing.

Kode :

Hari/Tanggal : Kamis , 15 Juli 2021

Tempat : Jl.Kembangan Utara Rt.05/08 Kel.Kembangan Utara  
Kec.Kembangan

Observer : Siti Aisah

Deskripsi

**(Pukul 08.00-09.30 WIB)**

Setiap pagi dan setiap hari anak-anak selalu rame di depan halaman rumah besar. Dikarenakan di halaman rumah tersebut di bebaskan untuk anak-anak bermain dengan tuan rumahnya sendiri.

**(Pukul 09.30-11.00 WIB)**

Semakin siang anak-anak pun semakin rame mereka berbagai macam aktivitas di sana ada yang bermain dengan games, bermain bola, bermain petak umpet dan yang

lainnya. Menjelang siang mereka Kembali kerumah masing-masing untuk tidur siang di rumah mereka.

**(Pukul 14.30-16.30 WIB)**

Menjelang waktu sore anak-anak pun Kembali berdatangan di halaman tersebut dan semakin sore semakin rame dengan anak-anak di halaman rumah tersebut.

Kode :

Hari/Tanggal :Jumat, 16 Juli 2021

Tempat : Jl.Kembangan Utara Rt.05/08 Kel.Kembangan Utara  
Kec.Kembangan

Observer : Siti Aisah

Deskripsi

**(Pukul 08.00-09.30 WIB)**

Tidak semua anak-anak tersebut bermain dan Bersama di depan ada kalanya di jam tersebut mereka bermain di rumahnya masing-masing dengan teman yang lain. Yang salah satunya adalah bermain games dengan teman yang lain pula.

**(Pukul 09.30-11.00 WIB)**

di waktu jam segini pun sama mereka sedang berasik-asiknya bermain games *handphone* Bersama dengan yang lain, bahkan ada pula yang saling berdatangan dan saling menemui temennya yang sedang ada di rumah.

**(Pukul 14.30-16.30 WIB)**

Waktu pukul menjelang sore barulah anak-anak berkumpul Kembali di halan depan dengan teman yang lainnya. Disana banyak sekali anak-anak ada yang fokus dengan games dan ada pula yang fokus dengan bermain bola dengan teman yang lain.

Refleksi

Menyampaikan hasil dari penelitian yang baru saja di teliti oleh penulis, kita seharusnya dapat memotivasi anak dan memberi arahan kepada anak usia dini agar mereka tau waktu dalam bermain gadget. Dan mereka juga harus tau dampak positif dan negative dari gadget tersebut.

## Lampiran 3

### Catatan Wawancara

#### Menurut Mama Bagaimana Bentuk Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini?

1. Menurut Ibu Aam dan Shafia Nada Andriyana (6 tahun) bahwa “iya, setiap kali anak menggunakan *gadget* atau menggunakan dengan durasi yang terlalu lama maka saya memberikan arahan dan nasihat nasihat kepada anak. Aplikasi yang sering digunakan oleh anak yaitu vidio dan *youtube*”
2. Menurut Ibu Maryam Niswan dan Humaidi Zulfaqih (5 tahun) mengatakan “iya, arahan-arahan serta pemilihan konten atau aplikasi yang akan di gunakan oleh anak selalu saya pantau dan memberi nasihat pelan-pelan supaya anak mudah memahami nasehat yang diberikan oleh orang tua. Aplikasi yang sering gunakan oleh anak yaitu *game* dan *youtube*”
3. Menurut Ibu Eva dan Izza Zainul Islami (6 tahun) bahwa “iya, pemberian nasihat dan arahan-arahan selalu saya berikan sebelum memberikan *gadget* kepada anak, ini dimaksudnya supaya menumbuhkan rasa jujur dan tanggung jawab kepada anak. Aplikasi yang sering digunakan yaitu vidio dan *youtube*”
4. Menurut Ibu Firda Amelia dan Muhammad Hamizah Alfatih (3 tahun) mengatakan “iya, arahan-arahan selalu diberikan kepada anak supaya anak bisa memahami dan mengetahui dampak buruknya jika terlalu lama bermain gadget. Aplikasi yang sering digunakan anak yatiu foto, vidio dan *game*”

5. Menurut Ibu Jahrotul Wahda dan Aqnia Shofia Malika (4 tahun) mengatakan “iya, arahan-arahan atau nasihat selalu saya berikan kepada anak apabila anak menggunakan gadget dengan durasi waktu yang melebihi batas.

Lampiran 4

Dokumentasi





## Lampiran 5

### **Rekapitulasi Hasil Observasi dan Evaluasi Aktivitas Anak Didik Dalam Peran Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Anak Usia Dini Di Masa Pandemi COVID 19**

#### **Kelurahan Kembangan Utara Kecamatan Kembangan Jakarta Barat**

1. Shafia Nada Andriyana (6 tahun) adalah anak yang sangat aktif di lingkungan rumahnya. Shafia dalam berinteraksi dengan teman-temannya sangat kurang ia lakukan shafia hanya senang Ketika ia bertemu dengan satu teman saja yang merasa nyaman buat dia. Shafia anaknya sangat baik hanya saja dalam bermain *gadget* ia sangat berlebihan tidak terkontrol waktu oleh orang tuanya dan kalo tidak dikasih *gadget* dia bakal ngamuk dan nangis, tetapi orang tuanya memarahinya agar shafia dalam bermain *gadget* tau batasan.
2. Humaidi Zulfaqih (5 tahun) adalah anak yang sangat diam ketika didalam rumah hanya saja ketika umay sudah keluar rumah dan bermain dengan teman-temannya umay langsung mengambil *gadget* dan bermain *gadget* berbarengan bersama temannya. Umay kalo bermain temanya ia sangat tidak terkontrol dalam bermain *gadget*, berbeda dengan umay jika di dalam rumah. Maka dari itu umay sering dilarang bermain *gadget* bersama temanya di luar rumah.
3. Izza Zainul Islami (6 tahun) adalah anak yang sangat diam sifatnya dan tidak pernah nakal dengan temanya-temanya ia lebih senang bermain di rumah atau

di luar rumah, tetapi izza tidak suka bermain dengan teman yang banyak karena izza tidak suka dengan keramaian ia lebih suka bermain dengan satu teman saja yang izza kenal. Izza anaknya dalam bermain *gadget* bisa terkontrol walaupun setiap hari bermain *gadgetnya* tetapi ia masih bisa di kontrol oleh orang tuanya dan izza mau mendengarkan itu. Hanya saja ia bermain *gadgetnya* setiap hari dan setiap pulang sekolah.

4. Muhammad Hamizah Alfatih (3 tahun) adalah anak yang super aktif dalam hal apapun hamizan sangat lincah dan gesit ia selalu melakukan hal apa saja yang hamizan suka, sama halnya dalam bermain *gadget* hamizan sangat suka dalam bermain *gadget* dikarenakan anak seusia hamizan lagi suka-sukanya menonton kartun dan yang lainnya. Setiap harinya hamizan selalu bermain *gadget* dalam hal apapun misalnya dalam hal mau makan atau mau tidur hamizan selalu bermain *gadget* terlebih dahulu.
5. Aqnia Shofia Malika (4 tahun) adalah anak yang super cerewet dan banyak bicara jika di rumahnya aqnia anak yang sangat menggemaskan dan aqnia sangat suka bermain dengan teman-temannya walaupun aqnia belum mengenalinya itu siapa tetapi dia tidak memandang itu yang penting menurut aqnia aku main bersama teman-temannya. Tetapi aqnia jika sudah bermain dengan *gadget* tidak tau batas waktu atau tidak terkontrol aqnia bisa berjam-jam bermain dengan *gadget* sampe tengah malam pun masih bermain *gadget* jika belum di marahi oleh orang tuanya sendiri aqnia tidak akan berhenti, aqnia itu anaknya harus di marahi terlebih dahulu baru ia mau dengar.

## Lampiran 6

### Riwayat Hidup



Penulis bernama Siti Aisah, berjenis kelamin perempuan. Lahir di Jakarta pada tanggal 25 Oktober 1998. Anak ke dua dari tiga bersaudara dari pasangan Mardani dan Siti Khadijah.

Penulis menyelesaikan pendidikan Madrasah Ibtidaiyah di MI. AL-MASRIYYAH pada tahun 2011, kemudian menyelesaikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) pada tahun 2014 di SMPN 205 Jakarta setelah itu melanjutkan ke Madrasah Aliyah Di Pondok Pesantren Darus Sa'adah dan tamat tahun 2017. Penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Sosial Humaniora.

Penulis melaksanakan magang di TKQ AL BANNA Kembangan Utara. Kemudian mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kembangan Utara. Selanjutnya penulis melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di TKQ AL BANNA Kembangan Utara.