

**PERAN ORANG TUA DALAM MENGATASI PENGGUNAAN
GADGET PADA ANAK USIA PRASEKOLAH**

***THE ROLE OF PARENTS IN OVERCOMING THE USE OF
GADGETS IN PRESCHOOL CHILDREN***

SKRIPSI

AHMAD RIYADI S.

E031181503



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR**

2022

**PERAN ORANG TUA DALAM MENGATASI PENGGUNAAN
GADGET PADA ANAK USIA PRASEKOLAH**

SKRIPSI

AHMAD RIYADI S.

E031181503



**Skripsi Diajukan sebagai Salah Satu Syarat Guna Memeroleh
Gelar Sarjana pada Program Studi Sosiologi**

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS HASANUDDIN

MAKASSAR

2022

HALAMAN PENGESAHAN

**PERAN ORANG TUA DALAM MENGATASI PENGGUNAAN
GADGET PADA ANAK USIA PRASEKOLAH**

AHMAD RIYADI S.


E031181503

Makassar, 5 Desember 2022

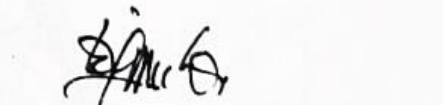
Telah diperiksa dan disetujui oleh Pembimbing I dan Pembimbing II setelah dipertahankan di depan panitia Ujian Skripsi pada tanggal ujian dilaksanakan

Menyetujui,


Pembimbing I


Dr. Rahmat Muhammad, M.Si
NIP. 197005131997021002

Pembimbing II


Dr. Sawedi Muhammad, M.Sc.
NIP. 197109082022043001

**Mengetahui,
Ketua Departemen Sosiologi
FISIP UNHAS**


Prof. Hasbi Marissangan, M.Si, Ph.D
NIP. 19630827 199103 1 003

HALAMAN PENERIMAAN TIM EVALUASI

Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan di hadapan Panitia Ujian yang dibentuk dalam rangka penyelesaian studi Program Sarjana Departemen Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin

Oleh:

Nama : AHMAD RIYADI S.

NIM : E031181503

JUDUL : PERAN ORANG TUA DALAM MENGATASI PENGGUNAAN
GADGET PADA ANAK USIA PRASEKOLAH

Pada:

Hari/Tanggal: Senin, 28 November 2022

Tempat: Ruang Ujian Departemen Sosiologi FISIP Unhas

Tim Evaluasi Skripsi

Ketua : Dr. Rahmat Muhammad, M.Si

Sekretaris : Andi Nurlela, S.Sos., M.Si

Anggota : Dr. Sawedi Muhammad, M.Sc

Arini Enar Lestari AR, S.Pd., M.Sos

()
()
()
()

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

NAMA : AHMAD RIYADI S.

NIM : E031181503

JUDUL : PERAN ORANG TUA DALAM MENGATASI
PENGUNAAN *GADGET* PADA ANAK USIA PRASEKOLAH

Menyatakan skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa Sebagian atau keseluruhan skripsi ini hasil karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, 5 Desember 2022



Ahmad Riyadi S.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa,

Segala syukur kepada Allah SWT, Tuhan pencipta alam,

Segala bakti kepada kedua orang tua, dan

Segala cinta kasih kepada sesama manusia,

Skripsi ini penulis dedikasikan untuk diri sendiri dan kedua orang tua terkasih bapak **Sirajuddin Abbas Ah.T** dan ibu **Dra. Wahyudianah Halim**, dan keluarga maupun teman-teman dekat saya yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan, dan cinta kasih yang tiada hingga yang tidak mungkin dapat dibalas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dan kata persembahan. Semoga ini bisa menjadi langkah awal saya untuk menjadi manusia berhasil dan membuat keluarga bahagia. Walau terkadang hidup terasa begitu sulit tetapi kalian selalu menjadi rumah yang hangat dan penuh kasih. Terimakasih juga untuk keluarga dekat dan teman-teman seperjuangan atas dukungan dan kepercayaan yang telah diberikan, penulis ucapkan banyak terimakasih.

“Apapun dirimu, jadilah yang terbaik” -Abraham Lincoln

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas kehendak-Nya sehingga penulis dapat melalui masa perkuliahan dan penyusunan skripsi yang berjudul “**Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah**”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana pada Departemen Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin.

Kepada **Dr. Rahmat Muhammad, M.Si** selaku pembimbing I dan penasehat akademik, terimakasih atas kepercayaan dan bimbingannya selama ini yang tanpa Lelah membimbing dan mengarahkan bagaimana menulis dan menyusun skripsi yang baik dan benar. **Dr. Sawedi Muhammad, M.Sc** selaku pembimbing II terimakasih untuk setiap waktu yang telah diberikan pada saya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini, tanpa lelah membimbing dan mengarahkan bagaimana menulis dan menyusun skripsi dengan benar. Tidak lupa ucapan terimakasih juga kepada **Andi Nurlela, S.Sos., M.Si** dan **Arini Enar Lestari AR, S.Pd., M.Sos** selaku penguji dimulai dari seminar proposal hingga ujian skripsi. Ucapan terimakasih juga sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada:

1. Keluarga yaitu kedua orang tua, **Sirajuddin Abbas Ah.T** dan **Dra. Wahyudianah Halim** serta saudara kandung penulis, **Miftahul Jannah S, S.P, dr. Achmad Rizal S.Ked**, dan **Achmad Ryfhad**, yang tidak henti-hentinya memberikan penulisan limpahan dukungan dan kasih sayang.

2. **Prof. Dr. Ir. Jamaluddin Jompa, M.Sc** selaku Rektor Universitas Hasanuddin.
3. **Dr. Phil Sukri, M.Si**, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.
4. **Prof. Hasbi Marissangan, M.Si., Ph.D** selaku Ketua Departemen Sosiologi dan **Dr. Ramli AT, M.Si** selaku Sekretaris Departemen Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin.
5. **Bapak dan Ibu Dosen** yang telah mendidik penulis selama menempuh Pendidikan di Departemen Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.
6. **Semua Staf kartawan FISIP Unhas dan Departemen Sosiologi** yang telah memberikan bantuan selama menjadi mahasiswa. Terutama **Pak Pasmudir, Pak Hidayat, dan Ibu Rosnaeni** yang memberi penulis kemudahan dalam penyusunan berkas.
7. **Kantor Kecamatan Panakkukang dan Kelurahan Tello Baru** yang telah memberikan izin serta data-data yang diperlukan oleh penulis selama proses penelitian.
8. Terimakasih kepada seluruh **Masyarakat di Kelurahan Tello Baru** yang bersedia menjadi informan pada penelitian skripsi ini.

9. Terimakasih kepada teman saya (SCKP), **Jero, Eki, Egber, Akbar, Yusril, Toks, Ome, Dandi** yang telah menemani dan saling mendukung dari jaman SMA hingga sekarang. Jangan lupa agendakan perjalanan selanjutnya.
10. Terimakasih kepada seluruh teman **KKN Panakkukang 5** yang selalu kompak dan selalu support saya selama ini.
11. Terimakasih kepada **Vina Rahmatiah Rusdi, S.H** dan **Alya Kurnia Rusdi, S.Ak** yang selalu menemani dan mendukung saya selama menyusun skripsi.
12. Terimakasih kepada **Alber, Arland**, dan seluruh **teman-teman Sosiologi 2018** yang telah membantu saya dalam menyusun skripsi.
13. Terimakasih untuk teman-teman semuanya yang tidak sempat dituliskan Namanya satu per satu. Motivasi, *support* dan pelajaran yang penulis dapatkan akan senantiasa membekas dalam ingatan penulis. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Makassar, 5 Desember 2022

Ahmad Riyadi S.

ABSTRAK

Ahmad Riyadi S. E031181503. Judul Skripsi “Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Prasekolah”. Dibimbing oleh: Rahmat Muhammad dan Sawedi Muhammad. Departemen Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.

Penelitian ini bertujuan (1) Untuk mengetahui alasan orang tua dalam memberikan *gadget* pada anak usia prasekolah (2) Untuk mengetahui tanggapan orang tua setelah mengetahui anaknya ketergantungan *gadget* (3) Untuk mengetahui cara lain yang dapat diberikan selain *gadget*. Adapun metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian kualitatif dengan tipe deskriptif. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Penentuan informan menggunakan teknik *purposive sampling*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa orang tua memberikan akses *gadget* pada anaknya, sebagai berikut: (1) diwajibkannya penggunaan *gadget* untuk proses pembelajaran *online*. (2) sebagai pengalihan pada saat masa MPASI ataupun pada saat makan. (3) sebagai media hiburan dan menjadikan *gadget* sebagai sumber pembelajaran pertama sebelum sekolah. (4) sebagai alat untuk menenangkan anak saat rewel disaat orang tua sibuk bekerja. Adapun tanggapan orang tua setelah mengetahui anaknya ketergantungan *gadget*, orang tua melihat ciri-ciri seperti (1) anak yang kurang fokus. (2) tantrum. (3) tidak peduli atau tidak merespon ketika sudah bermain *gadget*. (4) mata lelah. Dalam mengatasi penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah, orang tua memberikan alternatif kepada anaknya yaitu (1) memberikan perhatian kepada anaknya seperti berbicara bersama keluarga (*family time*) atau mengajaknya keluar jalan (*traveling*). (2) mengajak anak berkegiatan diluar seperti mengikuti bimbel (bimbingan belajar) atau sesuai hobinya. (3) mengenalkan anak buku edukasi atau permainan yang bisa melatih akal pikiran mereka. (4) mengajak anak ke dunia Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

Kata kunci: Alternatif, Anak Usia Prasekolah, *Gadget*.

ABSTRACT

Ahmad Riyadi S. E031181503. Thesis Title “The Role of Parents in Overcoming the Use of Gadgets in Preschool Children”. Supervisor by: Rahmat Muhammad and Sawedi Muhammad. Departement of Sosiology Faculty of Social and Political Science.

This research has several objectives: (1) To find out the reasons for parents in giving gadgets to preschool children (2) To find out parents' responses after knowing their children's dependence on gadgets (3) To find out other ways that can be given besides gadgets. The research method used is a qualitative research method with a descriptive type. Data collection techniques through observation, in-depth interviews, and documentation. Determination of informants using purposive sampling techniques.

The results showed that parents provide access to gadgets to their children, as follows: (1) the mandatory use of gadgets for the online learning process. (2) as a diversion during the complementary food period or during meals. (3) as a medium of entertainment and making gadgets the first source of learning before school. (4) as a tool to calm children when they are fussy when parents are busy at work. As for the response of parents after knowing that their children are dependent on gadgets, parents see characteristics such as (1) children who lack focus. (2) tantrums. (3) do not care or do not respond when already playing gadgets. (4) tired eyes. In overcoming the use of gadgets in preschool children, parents provide alternatives to their children, namely (1) giving attention to their children such as talking to family time or taking them to travel. (2) invite children to do activities outside such as participating in tutoring or according to their hobbies. (3) introduce children to educational books or games that can train their minds. (4) Incorporating children into Early Childhood Education.

Keywords: *Alternatives, Preschool Children, Gadgets.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PENERIMAAN TIM EVALUASI ...Error! Bookmark not defined.	
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA KONSEPTUAL	7

A.	Peran Orang Tua	7
B.	<i>Gadget</i>	18
C.	Ketergantungan	23
D.	Anak Prasekolah	25
E.	Interaksi Simbolik	25
F.	Hasil Penelitian Yang Relevan	29
G.	Kerangka Konseptual	34
BAB III METODE PENELITIAN		37
A.	Lokasi dan Waktu Penelitian	37
B.	Tipe dan Dasar Penelitian	37
C.	Teknik Penentuan Informan	38
D.	Teknik Pengumpulan Data	39
E.	Teknik Analisa Data	41
BAB IV GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN		44
A.	Keadaan Geografi Kecamatan Panakkukang	44
B.	Keadaan Demografi Kecamatan Panakkukang	46
C.	Gambaran Umum Kelurahan Tello Baru di Kota Makassar	48
D.	Struktur Organisasi Kelurahan Tello Baru Kecamatan Panakkukang Kota Makassar	50
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		51

A.	Profil Informan.....	51
B.	Alasan Para Orang Tua Memberikan Akses Anaknya untuk Menggunakan <i>Gadget</i>	53
C.	Tanggapan Orang Tua Setelah Mengetahui Anaknya ketergantungan <i>Gadget</i>	57
D.	Alternatif Permainan yang Dapat diberikan ke Anak selain <i>Gadget</i>	60
BAB VI PENUTUP		63
A.	KESIMPULAN.....	63
B.	SARAN	64
DAFTAR PUSTAKA		65
LAMPIRAN.....		70

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penelitian Terdahulu.....	29
Tabel 2. Data Luas Kecamatan Panakkukang.....	45
Tabel 3. Data Penduduk Kecamatan Panakkukang.....	47
Tabel 4. Data Penduduk Kelurahan Tello Baru.....	48
Tabel 5. Daftar Informan.....	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Konseptual.....	36
Gambar 2. Peta Kecamatan Panakkukang.....	44
Gambar 3. Peta Kelurahan Tello Baru.....	49
Gambar 4. Struktur Organisasi Kelurahan Tello Baru.....	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pedoman Wawancara.....	71
Lampiran 2. Dokumentasi Berupa Gambar Selama Proses Penelitian.....	73
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian.....	74
Lampiran 4. Surat Keterangan Penelitian.....	78
Lampiran 5. Biodata Penulis.....	79

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi tidak hanya menyasar negara–negara maju, di negara berkembang seperti Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi. Teknologi adalah sesuatu yang bermanfaat untuk mempermudah semua aspek kehidupan manusia dan media informasi yang seakan tidak bisa terlepas dari teknologi. *Gadget* merupakan salah satu perkembangan teknologi masa kini yang menjadi primadona di dunia. Dalam istilah bahasa Inggris *gadget* merupakan alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. *Gadget* merupakan alat elektronik yang digunakan sebagai media informasi, media edukasi dan sebagai hiburan (Nafaida, *et al.*, 2021).

Pada abad ke-21, penggunaan *gadget* hanya digunakan oleh orang–orang yang memiliki kepentingan bisnis dari kalangan menengah ke atas. Namun, dengan aplikasi pada *gadget* yang terus diperbaharui menjadi lebih menarik, bervariasi, interaktif, fleksibel sehingga menambah daya tarik menjadikan *gadget* yang bermula dari kepentingan *lifestyle* (gaya hidup) menjadi sebagai kebutuhan utama disamping pangan, sandang dan papan (Sunita, *et al.*, 2018).

Pesatnya pertumbuhan *gadget* merupakan tuntutan zaman yang saat ini mengharuskan setiap manusia menggunakan *gadget* dalam aktivitas sehari–hari. Faktanya *gadget* tidak hanya digunakan oleh orang dewasa atau lanjut

usia (22 tahun ke atas), remaja (12-21 tahun), tapi pada anak-anak (7-11 tahun), dan lebih ironisnya lagi *gadget* digunakan untuk anak usia (3-6 tahun), yang seharusnya belum layak untuk menggunakan *gadget* (Marpaung, 2018).

Hal ini terjadi karena *gadget* memiliki banyak fitur menarik dan penggunaan teknologi *touchscreen* yang berisi berbagai macam aplikasi dan disajikan dalam beraneka ragam bentuk, karakter, dan warna sehingga dapat menarik perhatian anak-anak (Irmayanti, 2018).

Pendiri *New Parent Academy*, Akbar (2015) memaparkan *gadget* memiliki beberapa manfaat yakni dapat menunjang pengetahuan serta mempersiapkan anak menghadapi dunia digital. Pengetahuan dapat diperoleh melalui beragam aplikasi edukatif yang bisa didapatkan di *gadget* tersebut. Pengenalan *gadget* pada anak usia dini sangat penting, karena dapat membantu imajinasi, membantu memperbaiki kemampuan mendengar, mempelajari suara-suara dan bicara, melatih otak kanan serta dapat membantu daya pikir strategi anak, namun tetap pada pengawasan orang tua (Zaini, 2019).

Namun penggunaan *gadget* secara berkala akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus-menerus menggunakan *gadget* akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktivitas sehari-hari, tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain *gadget* daripada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Ayouby, 2017).

Hal seperti ini terjadi juga menjadi kesalahan orang tua yang memberikan keluasaan yang sebebas-bebasnya terhadap anak serta memfasilitasi *gadget* untuk sekedar dijadikan mainan bagi anak yang masih berusia dini dengan harapan tindakan tersebut akan lebih aman dan mudah dalam pengawasan aktivitas buah hati agar anak tidak rewel dan bisa duduk tenang. Paradigma ini, membuat sebagian orang tua tak acuh dalam memantau penggunaan *gadget* pada anak, mereka belum memikirkan bagaimana pengaruh teknologi terhadap perkembangan yang muncul dari kebiasaan dalam memainkan *gadget* (Lubis, *et al.*, 2020).

Dibalik kelebihan *gadget*, sejumlah dampak negatif dominan bagi tumbuh kembang anak antara lain menghambat perkembangan motorik anak, menghambat perkembangan bahasa dan sosial anak, menimbulkan masalah perilaku, serta menimbulkan kesehatan fisik. Selain itu, radiasi dalam *gadget* yang dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak bila sering menggunakan *gadget* (Chusna, 2017). Tingginya intensitas dan durasi penggunaan *gadget* serta aplikasi-aplikasi yang sering dimainkan masih menjadi titik lemah orang tua dari segi pengawasan yang seharusnya dibatasi dalam pemakaiannya karena tidak sesuai atau belum layak pada usianya (Mukkarromah, 2019).

Anak usia dini masih dalam fase perkembangan motorik yang mengharuskannya banyak bergerak. Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan membuat anak diam terlalu lama sehingga perkembangan kesehatannya akan terganggu dan anak akan mengalami obesitas. Bahkan,

tidak hanya motoriknya, kemampuan berbahasa dan bersosial anak juga akan terhambat karena kurangnya interaksi dengan orang lain. Selanjutnya, dapat menurunkan daya konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak untuk dapat mengerjakan berbagai hal yang semestinya dapat mereka lakukan sendiri. Lebih lanjut, semakin terbukanya akses internet dalam *gadget* yang menampilkan segala hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak mengandung akibat negatif yang membahayakan anak karena banyak fitur atau aplikasi yang tidak sesuai dengan usia anak. Dampak negatif terbesar bagi anak adalah ketika anak ketergantungan *gadget* (Nurfadilah, Zaman, Romadona, 2019).

Oleh karena itu peran orang tua terhadap anak-anaknya harus selalu dilakukan. Jangan sampai orang tua mengandalkan *gadget* untuk menemani anak, dan orang tua membiarkan anak lebih mementingkan *gadget* supaya tidak merepotkan orang tua. Dengan cara mengontrol atau membatasi setiap konten yang ada di *gadget* anak-anaknya. Orang tua harus bisa mengajak diskusi dalam arti adanya tanya jawab mengenai isi dari semua *gadget* yang dimiliki anak-anaknya. Ini artinya waktu bermain adalah waktu yang bermanfaat. Anak bisa belajar lewat waktu bermain. Selama waktu itu anak bisa meniru tingkah laku orang dewasa, mengembangkan daya imajinasi dan kreativitasnya (Ayouby, 2017).

Era digital ini menjadi tantangan tersendiri bagi para orang tua dalam pengenalan *gadget* pada anak usia dini. Terkait situasi tersebut peneliti merasa penting, karena pada observasi awal banyak anak-anak lebih

memilih untuk bermain menggunakan *gadget* dibanding bermain permainan tradisional. Perilaku orang tua selama observasi memberikan kesan positif dan negatif dimana sebagian besar orang tua memberikan dan membiarkan *gadget* secara terus-menerus, dan sebagian orang tua berperan memotivasi anaknya untuk mengajak dan mendidik anaknya untuk belajar.

Terkait dengan hal tersebut peran orang tua menjadi sangat penting dalam mengatasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Hal ini mendasari peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “**Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Penggunaan *Gadget* Terhadap Anak Usia Prasekolah**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang permasalahan diatas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan pokok, yaitu :

1. Apa alasan para orang tua memberikan akses anaknya untuk menggunakan *gadget* ?
2. Apa yang dilakukan oleh orang tua setelah mengetahui anaknya ketergantungan *gadget* ?
3. Apa alternatif permainan yang dapat diberikan ke anak selain *gadget* ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian pokok permasalahan diatas, maka secara umum penelitian ini bertujuan untuk memberikan informasi mengenai peran orang

tua dalam mengatasi penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah secara spesifik, tujuan yang akan dicapai dalam penulisan skripsi ini ialah:

1. Untuk mengetahui penyebab para orang tua membiarkan anaknya menggunakan *gadget*.
2. Untuk mengetahui tanggapan orang tua setelah mengetahui anaknya ketergantungan *gadget*.
3. Untuk mengetahui cara orang tua mengatasi anak usia prasekolah ketergantungan *gadget*.

D. Manfaat Penelitian

1. Kegunaan Teoritik

Secara teoritik penelitian ini diharapkan mampu memberikan perkembangan bagi ilmu sosial, khususnya bagi bidang Sosiologi Keluarga.

2. Kegunaan Praktis

Diharapkan agar penulisan skripsi ini dapat memberikan tambahan pengetahuan bagi orang tua mengenai pengaruh *gadget* terhadap perkembangan anak usia prasekolah.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA KONSEPTUAL

A. Peran Orang Tua

1. Pengertian Peran Orang Tua

Peran adalah perspektif dalam sosiologi dan psikologi sosial yang menganggap sebagian besar kegiatan sehari-hari menjadi pemeran dalam kategori sosial (misal ibu, guru). Setiap peran sosial adalah seperangkat hak, kewajiban, harapan, norma, dan perilaku seseorang untuk menghadapi dan memenuhi.

Peran adalah serangkaian perilaku yang diharapkan pada seseorang sesuai dengan posisi sosial yang diberikan baik secara formal maupun secara informal. Peran didasarkan pada ketentuan dan harapan peran yang menerangkan apa yang individu-individu harus lakukan dalam suatu situasi tertentu agar dapat memenuhi harapan-harapan mereka sendiri atau harapan orang lain yang menyangkut peran-peran tersebut (Friedman, M, 1998; Nasruddin, 2014).

Dalam ilmu sosiologi ditemukan dua istilah yang akan selalu berkaitan, yakni status (kedudukan) dan peran sosial dalam masyarakat. Status biasanya didefinisikan sebagai suatu peringkat kelompok dalam hubungannya dengan kelompok lainnya. Adapun peran merupakan sebuah perilaku yang diharapkan dari seseorang yang memiliki suatu status tertentu tersebut (Soekanto, 2002: Syaron, *et al*, Vol. 04 No.048).

Seperti yang dikemukakan oleh Soerjono Soekanto (Syaron, *et al*, Vol 04 No. 048) bahwa peranan merupakan aspek dinamis dari kedudukan apabila seseorang melaksanakan hal-hal serta kewajiban sesuai dengan kedudukannya maka ia telah melakukan sebuah peranan.

Peran merupakan suatu kewajiban yang dilakukan seseorang berdasarkan rasa tanggung jawab terhadap sesuatu agar yang telah menjadi tujuannya semula dapat terpenuhi secara efektif.

Menurut Ralph Linton dalam Soekanto (1969:14) membedakan peranan dalam dua bagian yakni, “peran yang melekat pada diri seseorang dan peran yang melekat pada posisi tepatnya dalam pergaulan masyarakat”. Menurut Soekanto (1990:268) mendefinisikan peranan.

“... Peranan (role) merupakan aspek dinamis kedudukan (status) ia seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya maka ia menjalankan suatu peranan. Perbedaan antara kedudukan dan peranan adalah untuk kepentingan ilmu pengetahuan, tak ada peranan tanpa kedudukan atau kedudukan tanpa peranan...”

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa peran ialah keterlibatan seseorang dalam segala sesuatu yang sedang dijalankan sesuai kedudukannya.

Kemudian orang tua atau biasa disebut keluarga, yang identik dengan orang yang membimbing anak dalam masa perkembangan dan masa proses sosialisasi anaknya.

Pengertian orang tua tersebut tidak terlepas dari pengertian keluarga, karena orang tua merupakan bagian keluarga besar yang sebagian besar

telah tergantikan oleh keluarga inti yang terdiri dari suami, istri, dan anak-anak.

Meskipun orang tua biasanya terbagi menjadi tiga, pertama orang tua kandung, kedua orang tua asuh, dan yang ketiga orang tua tiri. Tetapi dalam kesemuanya itu tetap dikatakan keluarga.

Menurut Elizabeth (Simamora, 2016) orang tua merupakan orang dewasa yang membawa anak ke dewasa, terutama dalam masa perkembangan. Tugas orang tua melengkapi dan mempersiapkan anak menuju ke kedewasaan dengan memberikan bimbingan dan pengarahan yang dapat membantu anak dalam menjalani kehidupan yang akan datang. Dalam memberikan bimbingan dan pengarahan pada anak akan berbeda pada masing – masing orang tua karena setiap keluarga memiliki kondisi–kondisi tertentu yang berbeda corak dan sifatnya antara keluarga yang satu dengan keluarga yang lain.

Menurut Puji, (Yunda, 2019) orang tua adalah “pendidik pertama dan kodrat”. Orang tua adalah orang pertama yang dipandang sebagai orang yang segala tahu. Anak menyadarkan seluruh harapannya kepada orang tuanya. Ketika anak mengalami kesulitan, maka ia selalu meminta bantuan kepada orang tuanya, dan ketika anak sedang berbicara dengan kawan sebayanya, anak–anak selalu membanggakan orang tuanya masing–masing. Itulah orang tua dari pandangan anaknya. Kemudian Orang tua menurut Abuddin Nata (Yunda, 2019) yang dimaksud orang tua adalah ayah dan ibu kandung, atau orang yang dianggap orang tua atau dituakan (cerdik, pandai,

ahli dan sebagainya) atau orang-orang yang disegani dan dihormati di kampung atau kota. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa yang disebut orang tua adalah ayah dan ibu atau anggota masyarakat secara keseluruhan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat dipahami bahwa orang tua adalah orang yang utama dan pertama yang berpengaruh penting dalam membimbing dan membesarkan anaknya dengan memberikan contoh yang baik dan mudah dipahami oleh mereka nantinya.

Peran orang tua dan tugas di dalam keluarga adalah unit pertama di dalam masyarakat dimana hubungan-hubungan yang terdapat di dalamnya sebagian besar sifatnya hubungan secara langsung. Peran orang tua merupakan kegiatan untuk mengembangkan segala potensi anak. Kegiatan tersebutlah yang akan mempengaruhi anak.

Majelis Umum PBB (Megawati, 2003; Muthmainah) menjelaskan bahwa fungsi utama keluarga adalah sebagai wahana untuk mendidik, mengasuh, dan mensosialisasikan anak, mengembangkan kemampuan seluruh anggotanya agar dapat menjalankan fungsinya di masyarakat dengan baik, serta memberikan kepuasan dan lingkungan yang sehat guna tercapainya keluarga, sejahtera. Mendidik dan membesarkan anak agar menjadi manusia yang berguna adalah tanggung jawab orang tua. Namun sebagian orang tua belum mampu mengerti anak dan banyak juga anak yang tidak mengerti orang tuanya. Akibatnya hubungan anak dan orang tua menjadi renggang. Sebagian orang tua juga menggunakan hak prerogatifnya, yang mana anak harus patuh dan tidak boleh melawan orang tua, sehingga anak semakin jauh

dari orang tua. Menurut Anwar dan Ahmad (Novrinda, *et al*:2017) peran orang tua dalam pendidikan anak usia dini yaitu: a). Orang tua sebagai guru pertama dan utama; b). Mengembangkan kreativitas anak; c). Meningkatkan kemampuan otak anak; dan d). Mengoptimalkan potensi anak.

Pada umumnya orang tua mengajari anak dengan empat cara yaitu memberikan contoh, respon positif, tidak ada respon, dan hukuman (C Drew Edwards, 2006:49-50; Muthmainah).

a. Memberikan contoh

Anak menyerap apa yang dilakukan dibandingkan dengan apa dikatakan orang tuanya. Jika orang tua mengatakan pada anak untuk bicara sopan, namun orang tua berbicara kasar maka orang tua telah menyangkal diri sendiri. Maka dari itu anak melihat dari apa yang mereka lihat dibandingkan dengan apa yang dikatakan orang tuanya.

b. Respon positif

Orang tua mengatakan kepada anaknya betapa menghargainya karena telah menuruti nasehat dari orang tuanya.

c. Tidak ada respon

Mengajari anak dengan cara mengabaikan sikap anak agar sikap yang tidak direspon tidak diulang.

d. Hukuman

Hukuman tidak membantu apabila diberikan dengan sering, dan bila hukuman terlalu keras dapat menjadikan sikap negatif dan reaksi emosional anak.

Dari penjelasan diatas sebaiknya dipertimbangkan cara penerapannya yang akan menimbulkan dampak/perkembangan anak menjadi terganggu, apalagi untuk pada hukuman. Misalnya hukuman akan diberlakukan apabila anak melanggar aturan berulang kali. Yang dimaksud dengan hukuman untuk tidak menyakiti anak, tetapi untuk memberikan pelajaran dan pengalaman pada anak bahwa perilakunya tidak baik dan sebaiknya untuk tidak diulang lagi.

Pembicaraan mengenai keluarga akan dibatasi pada keluarga batih. Lazimnya dikatakan, bahwa keluarga batih merupakan unit pergaulan hidup yang terkecil dalam masyarakat. Sebab, disamping keluarga batih terdapat pula unit-unit pergaulan hidup lainnya, misalnya, keluarga luas (*extended family*), komunitas (*community*) dan lain sebagainya (Soekanto, 2009:22).

Sebagai unit pergaulan hidup terkecil dalam masyarakat, keluarga batih mempunyai peranan-peranan tertentu. Peranan-peranan itu adalah, sebagai berikut:

- a. Keluarga batih berperanan sebagai pelindung bagi pribadi-pribadi yang menjadi anggota, di mana ketenteraman dan ketertiban diperoleh wadah tersebut.
- b. Keluarga batih merupakan unit sosial-ekonomis yang secara materil memenuhi kebutuhan anggota-anggotanya.
- c. Keluarga batih menumbuhkan dasar-dasar bagi kaidah-kaidah pergaulan hidup.

d. Keluarga batih merupakan wadah di mana manusia mengalami proses sosialisasi awal, yakni suatu proses di mana manusia mempelajari dan mematuhi kaidah-kaidah dan nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat.

Dari penyajian beberapa peranan tersebut di atas, nyatalah betapa pentingnya keluarga batih terutama bagi perkembangan kepribadian seseorang. Gangguan pada pertumbuhan kepribadian seseorang mungkin disebabkan pecahnya kehidupan keluarga batih secara fisik maupun mental (Soekanto, 2009:23).

2. Kewajiban Orang Tua Terhadap Anak.

Kehadiran anak dalam keluarga secara ilmiah memberikan adanya rasa tanggung jawab dari orang tua, tanggung jawab yang didasarkan dari motivasi cinta dan kasih sayang, secara sadar orang tua mengemban kewajiban untuk memelihara dan membina anaknya sampai dia mampu berdiri sendiri (bayi-dewasa) baik secara fisik sosial maupun moral, anak merupakan karunia yang dititipkan dari Allah, ketika seseorang dikaruniai anak maka akan mempunyai kewajiban yang harus dipenuhi dari hak anak.

Pada hakikatnya, semua orang tua sangat berharap anaknya akan berhasil ketika sudah dewasa. Tak ada orang tua yang menginginkan anaknya gagal dalam pendidikannya. Untuk itu, orang tua akan merealisasikan harapan tersebut, orang tua senantiasa berusaha semaksimal mungkin untuk memberikan yang terbaik yang mencakup segala hal, baik itu secara perhatian, nutrisi untuk perkembangan, dan pendidikan anaknya.

Anak yang sedang berkembang harus diperlakukan secara penuh perhatian oleh orang tua dan pendidiknya karena anak bukanlah orang dewasa yang berbadan kecil. Perkembangan psikisnya masih sangat terbatas sehingga tidak sepatutnya jika ia harus mengerjakan pekerjaan orang dewasa dan anak tidaklah boleh matang sebelum waktunya.

3. Pola asuh Orang Tua

Berdasarkan tata bahasanya, pola asuh terdiri dari dua kata yaitu pola dan asuh. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KKBI). Pola yang artinya gambar, corak, sistem, dan bentuk. Sedangkan asuh yang artinya menjaga, merawat, mendidik, membimbing, dan membantu.

Orang tua merupakan orang yang pertama dan terakhir yang bertanggungjawab terhadap perkembangan dan pendidikan anaknya. Menurut Al. Tridhonanto (2014) pola asuh orang tua adalah suatu keseluruhan interaksi orang tua dan anak, di mana orang tua yang memberikan dorongan bagi anak dengan mengubah tingkah laku, pengetahuan, dan nilai-nilai yang dianggap paling tepat bagi orang tua agar anak mandiri, tumbuh serta berkembang secara sehat dan optimal, memiliki rasa percaya diri, memiliki sifat rasa ingin tahu, bersahabat, dan berorientasi untuk sukses.

Definisi lain menyebutkan bahwa pola asuh orang tua adalah gambaran tentang sikap dan perilaku orang tua dan anak dalam berinteraksi, berkomunikasi, selama mengadakan kegiatan pengasuhan. (Syaiful, *et al.*, 2014).

Dapat dikatakan pola asuh orang tua adalah gambaran, tata cara yang dilakukan orang tua dalam menjaga, mendidik, serta merawat anaknya dengan memberikan aturan-aturan dalam rangka memberikan perhatian, mendidik, membimbing, dan melindungi anak.

4. Jenis-jenis Pola Asuh Orang Tua

Terdapat beberapa jenis-jenis pola asuh orang tua sebagai berikut :

a. Pola Asuh Otoriter

Dalam pola asuh ini orang tua cenderung lebih banyak memerintah dan melarang anak. Anak tidak boleh begini, tidak boleh begitu. Anak harus melakukan ini dan itu sesuai apa yang diperintahkan orang tua, tanpa memperhatikan keinginan anak. Menurut mu (2011) dalam pola asuh otoriter orang tua merupakan sentral artinya segala ucapan, perkataan maupun kehendak orang tua dijadikan patokan (aturan) yang harus ditaati oleh anak-anak.

Dari pengertian di atas dapat dipahami bahwa pola asuh otoriter merupakan pola asuh yang bersifat pemaksaan, keras, dan kaku, dalam pola asuh otoriter ini orang tua membuat aturan yang harus dipatuhi oleh anak-anaknya tanpa mau tahu perasaan anaknya.

1) Adapun ciri-ciri pola asuh otoriter (Sri Lestasi, 2012) yaitu:

Orang tua selalu berusaha membentuk, mengontrol, mengevaluasi perilaku dan tindakan sesuai aturan, kepatuhan anak merupakan nilai yang diutamakan, dengan memberlakukan hukuman manakala terjadi

pelanggaran, orang tua kurang menghargai pendapat anak, orang tua kurang sensitif terhadap kebutuhan dan persepsi anak.

2) Pengaruh pola asuh otoriter terhadap perkembangan anak, yaitu :

Anak menjadi tidak percaya diri, minder atau penakut, anak cenderung menjadi pemberontak bahkan dapat menjadi pribadi yang kacau (tidak terkendali), anak cenderung memberi figur penguasa, menghambat perkembangan kreativitas anak.

b. Pola Asuh Permisif

Kebalikan dari pola asuh otoriter, disini orang tua justru merasa tidak peduli dan cenderung memberi kesempatan dan kebebasan secara luas kepada anaknya. Pola asuh permisif biasanya dilakukan oleh orang tua yang terlalu baik, cenderung memberi banyak kebebasan pada anak-anak dengan menerima dan memaklumi segala perilaku, tuntunan dan tindakan anak, namun kurang menuntut sikap tanggung jawab dan keteraturan perilaku anak.

Jadi pola asuh permisif adalah pola asuh orang tua yang cenderung memberikan kebebasan kepada anak secara luas, anak bebas bertindak tanpa pengawasan oleh orang tua.

1) Ciri-ciri pola asuh permisif, yaitu :

Orang tua bersikap *Acceptance* tinggi namun kontrolnya rendah, anak diizinkan membuat keputusan sendiri dan dapat berbuat sekehendaknya sendiri, orang tua memberi kebebasan kepada anak untuk menyatakan dorongan dan keinginannya, orang tua kurang

menetapkan hukuman pada anak bahkan hampir tidak menggunakan hukuman.

2) Pengaruh terhadap perkembangan anak yaitu :

Anak cenderung manja dan egois, anak tidak suka bekerja keras, anak merasa ditelantarkan sehingga sulit untuk sukses, anak kurang memiliki kedisiplinan.

c. Pola Asuh Demokratis

Inti dari pola asuh demokratis adalah komunikasi atau musyawarah antara anak dan orang tua dalam menentukan hal-hal yang berkaitan dengan anak. Jadi, anak bisa melakukan apa yang ia mau, namun orang tua tetap berperan sebagai pengarah dan pengontrol.

Dari pengertian di atas dipahami pola asuh demokratis adalah pola asuh yang menitik beratkan pada kebebasan untuk berbuat menurut kemampuan, namun orang tua tetap memperhatikan dan memberikan pengawasan kepada anaknya.

1) Ciri-ciri pola asuh demokratis, yaitu :

Menetapkan peraturan serta mengatur kehidupan anak. Memprioritas kepentingan anak, akan tetapi tidak ragu-ragu mengendalikan mereka. Bersikap realistis terhadap kemampuan anak, tidak berharap yang berlebihan yang melampaui kemampuan anak. Memberikan kebebasan kepada anak untuk memilih dan melakukan suatu tindakan. Pendekatan kepada anak bersifat hangat.

2) Pengaruh terhadap perkembangan anak yaitu :

Anak lebih percaya diri. Anak mengerti apa yang menjadi keinginan orang tua. Ada kemungkinan besar, anak untuk tumbuh menjadi anak yang ramah. Dapat mendukung perkembangan kreativitas.

Dari penjelasan diatas, dapat dilihat secara garis besar jenis – jenis pola asuh orang tua terdiri dari pola asuh otoriter, pola asuh permisif, dan pola asuh demokratis.

B. Gadget

1. Pengertian *Gadget*

Pada era globalisasi seperti saat ini, teknologi sudah berkembang sangat pesat sehingga memunculkan banyak perangkat baru yang dibuat untuk mempermudah manusia dalam mengerjakan kegiatan sehari-hari. Salah satunya yaitu *gadget*. Saat ini manusia tidak bisa lepas dari yang namanya *gadget*. Hampir semua manusia di dunia ini mempunyai alat canggih ini. Mulai dari laki-laki, perempuan, orang tua, dewasa, remaja, hingga anak kecil pun yang tidak seharusnya mempunyai *gadget* untuk usianya tetapi untuk saat ini anak usia dini sudah mempunyai *gadget*. *Gadget* merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya Ipteks (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) pada zaman sekarang. Tentunya dengan berkembangnya Ipteks, maka hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir hingga perilaku. Tentunya dari bantuan teknologi seperti *gadget* dapat mempermudah kegiatan manusia agar tidak memakan waktu lama. Selain itu, penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya

mempengaruhi perilaku orang dewasa, tetapi juga untuk anak usia dini tidak luput dari pengaruh penggunaan *gadget*.

Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus seperti *smartphone* dan laptop/komputer. *Gadget* adalah 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/laptop bila telah diluncurkan produk terbaru juga dianggap sebagai *gadget*.

Menurut (Pebriana, 2017) (Yunda, 2019) *gadget* adalah media yang dipakai sebagai alat berkomunikasi modern. *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya *gadget*. Diantaranya *smartphone* seperti *iphone* dan *blackberry*, serta *notebook*.

2. Jenis-Jenis *Gadget*

Perkembangan teknologi saat ini sangat luar biasa. Hampir setiap harinya ada sesuatu hal yang terbaru dengan manfaat dan kinerja yang semakin baik. Dalam hal ini, *gadget* merupakan alat yang sangat ditunggu-tunggu setiap masa ke masa dalam segi bentuk dan program-programnya. Karena hampir semua manusia saat ini menganggap *gadget* sebagai suatu hal yang harus ada/dimiliki dimanapun ia berada. Menurut Sagara (dalam Yunda, 2019) ada beberapa macam *gadget*, yaitu:

a. *Handphone*

Handphone merupakan suatu alat komunikasi yang bersifat portable dengan ukuran yang kecil tanpa kabel dan memiliki banyak fitur yang makin hari makin canggih seperti yang awalnya hanya sms, telfon, dan mms, tetapi sekarang sudah bisa untuk *video call*, dll. *Handphone* pertama kali ditemukan oleh Alexander Graham Bell pada tahun 1876 yang sudah mengalami perubahan yang cukup besar. Dari bentuknya yang dulu sangat besar hingga bentuk sederhana dan sekarang menjadi alat komunikasi yang memiliki banyak fungsi yang dapat membantu manusia dalam melakukan aktivitas sehari-hari.

b. Laptop

Laptop merupakan komputer yang dapat dibawa dengan mudah dengan ukuran yang relatif kecil dan ringan. Sebagai komputer pribadi laptop memiliki fungsi yang sama dengan komputer. Hanya perbedaan dari segi ukurannya yang lebih kecil, lebih ringan, tidak mudah panas, dan lebih hemat daya.

c. Tablet

Tablet PC atau yang biasa disebut “tab” merupakan sebuah perangkat elektronik portable yang memiliki fungsi seperti notebook, fungsinya mulai dari nonton film, bermain game yang didukung oleh perangkat wifi yang akan memudahkan untuk menjelajah dunia lewat internet. Tablet PC ini didukung dengan sistem operasi yang berbasis android sebagai sistem utama untuk menjalankan berbagai aplikasi.

d. Kamera Digital

Kamera digital merupakan alat untuk membuat gambar dari objek untuk selanjutnya dibiarkan melalui lensa yang hasilnya kemudian direkam dalam format digital ke dalam media simpan digital berupa *memory card*.

e. Pemutar Media Player

Pemutar media player atau biasa dikenal dengan MP3 Player adalah alat yang digunakan untuk memutar musik yang memiliki bentuk kecil, mini dan dapat diletakkan ditempat kecil dan mudah dibawa kemana-mana seperti di saku celana atau baju.

f. *Smart TV*

Smart TV merupakan televisi yang memiliki sistem operasi di dalam pengoperasioannya. Sistem operasi tersebut bisa milik dari produsen televisi tersebut atau menggunakan sistem operasi lainnya seperti *Android TV*, *web OS*, dan *Home OS*. Karena adanya sistem operasi tersebut, maka yang memiliki *smart TV* dapat mengakses aplikasi seperti *Netflix*, *YouTube*, hingga bermain game secara langsung dari *smart TV*.

3. Dampak Penggunaan *Gadget*

Penggunaan *Gadget* memberikan dampak tersendiri bagi penggunanya, baik orang dewasa maupun anak-anak. Dampak yang timbul tergantung bagaimana orang tersebut menggunakan dan memanfaatkannya. Salah satu dampak positif *Gadget* pada anak yaitu dapat menjadi media pembelajaran

yang menarik dan meningkatkan logika melalui game interaktif yang edukatif.

Selain dampak positif, penggunaan *Gadget* juga mempunyai dampak negatif. Hal ini didukung oleh aneka aplikasi *Gadget* yang banyak berisi game, video mengandung sara, ataupun ajaran-ajaran yang tidak semestinya dilihat oleh anak dapat sangat mudah diakses.

Menurut Indiana, dkk (2017:66). Terdapat beberapa dampak positif dan negatif dari pengaruh *Gadget* bagi anak, yaitu;

a. Dampak Positif:

- 1) Menambah pengetahuan.
- 2) Memperluas jaringan persahabatan.
- 3) Mempermudah komunikasi.
- 4) Melatih kreativitas anak.
- 5) Beradaptasi dengan zaman.

b. Dampak Negatif:

- 1) Mengganggu Kesehatan.
- 2) Dapat mengganggu perkembangan anak.
- 3) Rawan terhadap tindak kejahatan.
- 4) Dapat mempengaruhi perilaku anak.
- 5) *Gadget* dapat membuat anak ketergantungan.
- 6) Mengalami penurunan konsentrasi.
- 7) Penurunan kemampuan dalam bersosialisasi eksternal dan internal.

C. Ketergantungan

Ketergantungan atau yang dikatakan dengan kecanduan dapat terjadi dalam penggunaan *gadget*. Kecanduan didefinisikan sebagai aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang dan dapat menimbulkan dampak negatif. Contoh kecanduan bisa bermacam-macam. Bisa ditimbulkan akibat zat atau aktivitas tertentu seperti judi, *overspending*, *shoplifting*, dan aktivitas seksual (Hovart, 1989).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, ketergantungan didefinisikan sebagai: 1) keadaan seseorang yang belum dapat memikul tanggung jawabnya sendiri, 2) perihal hubungan sosial seseorang yang tergantung kepada orang lain atau masyarakat, 3) perbuatan tergantung. Berdasarkan definisi tersebut yang berkaitan dengan penelitian, ketergantungan dapat didefinisikan sebagai perbuatan atau aktivitas manusia yang tergantung pada *gadget*, artinya tidak dapat lepas dari *gadget*.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa ketergantungan merupakan suatu kondisi seseorang tidak dapat lepas dari penggunaan *gadget*. Ketergantungan terhadap *gadget* dapat didefinisikan sebagai kondisi seseorang tidak dapat lepas dari *gadget* yang akhirnya dapat memicu munculnya ketergantungan.

Aplikasi yang terus diperbaharui membuat *gadget* dapat menarik perhatian ke penggunanya, salah satu aplikasi yang menarik *gadget* adalah internet. Internet mampu menghubungkan seseorang dengan orang lain dalam tanpa

mengenal jarak dan waktu. Aplikasi yang ada di dalam *gadget* inilah yang juga dapat membuat seseorang mengalami ketergantungan. Kriteria-kriteria yang menunjukkan perilaku-perilaku ketergantungan terhadap internet yang dikemukakan oleh Young (1999), yaitu:

- a. Merasa keasyikan dengan internet.
- b. Perlu waktu tambahan dalam mencapai kepuasan sewaktu menggunakan internet.
- c. Tidak mampu mengontrol, mengurangi atau menghentikan penggunaan internet.
- d. Merasa gelisah, murung, depresi, atau marah Ketika berusaha mengurangi dan menghentikan penggunaan internet.
- e. Mengakses internet lebih lama dari yang diharapkan.
- f. Kehilangan orang-orang terdekat, pekerjaan, kesempatan pendidikan, atau karir gara-gara penggunaan internet.
- g. Menggunakan internet sebagai jalan keluar mengatasi masalah atau menghilangkan perasaan seperti keadaan tidak berdaya, rasa bersalah, kegelisahan atau depresi.

Dari berbagai perilaku diatas, dapat disimpulkan bahwa ketergantungan terhadap penggunaan *gadget* ditandai dengan keasyikan menggunakan *gadget*, memerlukan waktu tambahan untuk mencapai kepuasan menggunakan *gadget*, tidak mampu mengontrol, gelisah, dan hubungan sosial dengan lingkungan sekitarnya mengalami masalah.

D. Anak Prasekolah

1. Pengertian Anak Prasekolah

Anak usia prasekolah adalah anak yang berusia antara 3 sampai 6 tahun. Pada periode ini pertumbuhan fisik lambat dan perkembangan psikososial serta kognitif mengalami peningkatan. Anak mulai mengembangkan rasa ingin tahunya, dan mampu berkomunikasi dengan lebih baik. Di usia ini anak menggunakan cara bermain untuk mempelajari dan mengembangkan hubungannya dengan orang lain (DeLaune & Ladner, 2011).

Usia prasekolah atau diketahui usia tiga sampai enam tahun disebut *The Wonder Years* yaitu masa dimana seorang anak memiliki rasa ingin tahu terhadap sesuatu yang tinggi, sangat dinamis dari kegembiraan dan kerengekan, dari amukan ke pelukan. Anak di usia ini adalah penjelajah, ilmuwan, seniman, dan peneliti. Mereka akan belajar dan terus mencari tahu akan sesuatu hal yang membuat mereka penasaran seperti bagaimana menjadi teman, bagaimana terlibat di dunia, dan bagaimana mengendalikan tubuh, emosi, dan pikiran mereka (Markham, 2019).

E. Interaksi Simbolik

Penelitian ini menggunakan Teori Interaksi Simbolik yang digagas oleh George Herbert Mead. Mead melihat pikiran manusia sebagai sesuatu yang muncul dalam proses evolusi secara alamiah. Proses evolusi ini memungkinkan manusia menyesuaikan diri secara alamiah pada lingkungan di mana dia hidup. Ritzer (2014) menuliskan pandangan Mead mengenai pikiran. Pikiran (*mind*)

sebagai fenomena sosial. Pikiran bukanlah proses percakapan seseorang dengan dirinya sendiri. Pikiran muncul dan berkembang dalam proses sosial. Proses mendahului pikiran dan proses sosial bukanlah produk pikiran (Teresia N, 2014).

Mead mengatakan bahwa pikiran (*mind*) mempunyai kemampuan untuk memunculkan dalam dirinya sendiri tidak hanya satu respon saja, tetapi juga respon komunitas secara keseluruhan. Ini berarti pikiran memberikan respon terhadap organisasi tertentu. Dan, apabila individu mempunyai respon itu dalam dirinya, itulah yang dinamakan pikiran. Secara pragmatis, pikiran juga melibatkan proses berpikir yang mengarah pada penyelesaian masalah. Dunia nyata penuh dengan masalah, dan fungsi pikiranlah yang mencoba menyelesaikan masalah dan memungkinkan seseorang lebih efektif dalam menjalani kehidupan. Mead menentang Watson yang berpandangan bahwa manusia pasif, tidak berfikir, yang perilakunya ditentukan oleh rangsangan di luar dirinya. Dengan pikiran, manusia dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan alam sekitarnya dan relasi dengan sesama membuat pikiran manusia berkembang dengan baik.

Diri dan refleksitas adalah penting bagi perkembangan pikiran. Cara untuk mengembangkan diri adalah reflektivitas atau kemampuan untuk menempatkan diri secara sadar ke dalam tempat orang lain dan bertindak seperti orang lain itu. Akibatnya adalah orang mampu memeriksa dirinya sendiri sebagaimana orang lain juga memeriksa diri sendiri. Ritzer menulis pendapat Mead mengenai diri:

Diri (*self*) juga memungkinkan orang untuk berperan dalam percakapan atau berkomunikasi dengan orang lain. Berperan di sini berarti seseorang mampu menyadari apa yang sedang dikatakannya dan menyimak apa yang sedang disampaikan kepada orang lain, selanjutnya menentukan apa yang akan dikatakan dalam hubungan dengan relasi dengan orang lain. Untuk mencapai diri, manusia harus meninggalkan dirinya sendiri atau berada “di luar dirinya sendiri” sehingga ia mampu melihat dirinya sebagai objek yang bisa direfleksikan secara rasional tanpa menggunakan emosi. Orang tak dapat mengalami diri sendiri secara langsung, tetapi dengan cara menempatkan diri secara tidak langsung yaitu dari sudut pandang orang lain. Berkat refleksi ini, diri menjadi satu kesatuan dengan kelompok sosial. Mead mengatakan bahwa “hanya dengan mengambil peran orang lainlah, kita mampu kembali ke diri kita sendiri” (Teresia N, 2014).

Mead juga mempunyai pandangan tentang diri (*self*). Diri adalah kemampuan untuk menerima diri sendiri sebagai suatu objek dan di lain pihak sebagai subjek. Dalam relasi sosial, diri sering berperan sebagai objek dan subjek. Diri muncul dan berkembang jika terjadi komunikasi sosial atau komunikasi antarmanusia. Mead berpendapat bahwa bayi yang baru lahir dan binatang tidak mempunyai diri karena diri dapat terbentuk melalui aktivitas dan hubungan sosial. Ketika diri sudah berkembang, ia tetap ada walaupun suatu saat kontak sosial tidak terjadi. Diri berhubungan secara dialektis dengan pikiran. Di satu pihak, Mead menyatakan bahwa tubuh bukanlah diri dan baru akan menjadi diri (Teresia N, 2014).

Mead juga mempunyai pandangan tentang diri (*self*). Diri adalah kemampuan untuk menerima diri sendiri sebagai suatu objek dan di lain pihak sebagai subjek. Dalam relasi sosial, diri sering berperan sebagai objek dan subjek. Diri muncul dan berkembang jika terjadi komunikasi sosial atau komunikasi antarmanusia. Mead berpendapat bahwa bayi yang baru lahir dan binatang tidak mempunyai diri karena diri dapat terbentuk melalui aktivitas dan hubungan sosial. Ketika diri sudah berkembang, ia tetap ada walaupun suatu saat kontak sosial tidak terjadi. Diri berhubungan secara dialektis dengan pikiran. Di satu pihak, Mead menyatakan bahwa tubuh bukanlah diri dan baru akan menjadi diri (Teresia N, 2014).

Dengan demikian hubungan Teori George Herbert Mead dengan peran orang tua dalam mengatasi penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah bahwa perkembangan perilaku anak usia prasekolah terbentuk dari peran orang tua yang selama ini mengambil tindakan dalam menumbuhkan pola pikir anaknya. Orang tua menempatkan dirinya untuk berperan aktif dalam mengontrol, membimbing, mengajarkan. Serta mendidik anaknya agar sesuai dengan perilaku yang diharapkan oleh orang tua. Peran orang tua terhadap anak usia dini saat ini dikondisikan oleh perubahan zaman, dimana kecanggihan alat teknologi mengubah peran orang tua menghubungkan anaknya untuk beradaptasi dengan alat teknologi sehingga memberi pengaruh positif maupun negatif bagi perkembangan anaknya terutama dalam berperilaku.

F. Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penelitian yang akan dilakukan tentang Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Prasekolah adalah yang pertama, penelitian milik Yunisa Syalom Pattong tahun 2018 yang berjudul Peran Orang Tua Dalam Proses Sosialisasi Anak. Penelitian terdahulu yang kedua yaitu Titik Mukarromah tahun 2019 yang berjudul Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak. Penelitian terdahulu yang ketiga yaitu milik Nur Sri Rahayu, Elan, Sima Mulyadi tahun 2021 yang berjudul Analisis Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini.

Beberapa penelitian terdahulu memiliki relevansi dengan penelitian yang akan dilakukan. Dapat dilihat dari judul penelitian dan hasil temuan masing-masing penelitian terdahulu yang telah dilakukan, sehingga dapat ditemukan relevansi antara penelitian terdahulu dan penelitian yang akan dilakukan. Hasil temuan dan relevansi penelitian dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 1: Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Temuan Penelitian	Relevansi
1	Yunisa Syalom Pattong (2018)	Peran Orang Tua Dalam Proses	Hasil Penelitian: Anak pendeta yang berperilaku menyimpang	Penelitian yang akan dilakukan sama dengan penelitian

		Sosialisasi Anak	tidak berjalan dengan baik dalam proses sosialisasi anak di dalam keluarga.	sebelumnya yang menjadi pembeda ialah topik yang akan peneliti bahas tentang bagaimana orang tua mengatasi anak prasekolah ketergantungan <i>gadget</i> sedangkan penelitian Yunisa tentang bagaimana peran orang tua dalam perkembangan sosialisasi anak khususnya dalam anak pendeta.
2	Titik Mukarromah (2019)	Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Perkembangan Sosial Anak	Hasil Penelitian: Penggunaan <i>gadget</i> (televisi) sangat berpengaruh	Penelitian yang akan dilakukan sama dengan penelitian sebelumnya yaitu

		Usia Dini Di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak	terhadap perkembangan sosial anak usia dini karena dapat membuat anak salah mencontohkan apa yang mereka lihat dan mempraktekkan.	tentang dampak penggunaan <i>gadget</i> pada anak usia dini. Pembedanya ialah Titik mencari apa saja dampak dari penggunaan <i>gadget</i> pada perkembangan anak, sedangkan penelitian yang akan dilakukan ialah bagaimana cara dan apa alternatif dari ketergantungan <i>gadget</i> .
3	Nur Sri Rahayu, Elan, Sima Mulyadi (2021)	Analisis Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Anak Usia Dini	Hasil penelitian diketahui bahwa anak menggunakan <i>gadget</i> untuk	Penelitian yang akan dilakukan sama dengan penelitian sebelumnya

			<p>bermain <i>game</i>, menonton hiburan di <i>youtube</i> dan juga untuk belajar baca hitung dari “Aplikasi Belajar TK dan PAUD Lengkap”. Anak sering fokus saat bermain <i>gadget</i>, tidak menjawab saat orang tuanya memanggil, terkadang merengek saat tidak diberi ijin untuk bermain <i>gadget</i>, anak juga terlihat mengalami permasalahan dalam kemampuan</p>	<p>tentang penggunaan <i>gadget</i> pada anak usia dini. Penelitian sebelumnya ialah peneliti hanya menganalisis penggunaan <i>gadget</i> pada anak usia dini dan yang membedakan dari penelitian yang akan dilakukan ialah bagaimana cara mengatasi dan apa saja alternatif yang bisa dilakukan pada orang tua. Ketika anak ketergantungan</p>
--	--	--	---	---

			<p>berbicaranya, meskipun anak sudah berusia 6 tahun tapi masih banyak dari kata-kata yang diucapkan anak masih belum dapat dimengerti.</p> <p>Dalam upaya yang dilakukan orang tua untuk mencegah hal-hal negatif dari penggunaan <i>gadget</i> dengan cara menemani anak saat menggunakan <i>gadget</i>, memastikan tidak melihat konten</p>	<p>menggunakan <i>gadget</i>.</p>
--	--	--	--	-----------------------------------

			yang tidak sesuai dengan usia anak.	
--	--	--	-------------------------------------	--

G. Kerangka Konseptual

Kerangka konsep merupakan kerangka yang membantu penulis untuk melakukan penelitian. Tujuannya untuk mempermudah pembaca dalam memahami isi dari penelitian.

Dalam istilah Bahasa Inggris *gadget* merupakan alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. *Gadget* merupakan alat elektronik yang digunakan sebagai media informasi, media edukasi, dan sebagai media hiburan (Nafaida, *et al.*, 2021).

Pengenalan *gadget* pada anak usia dini sangat penting, karena dapat mengembangkan imajinasi, membantu memperbaiki kemampuan mendengar, mempelajari suara-suara dan bicara, melatih otak kanan serta dapat membantu daya pikir strategi anak (Zaini, 2019).

Dibalik kelebihan *gadget*, sejumlah dampak negatif dominan bagi tumbuh kembang anak antara lain menghambat perkembangan motorik anak, menghambat perkembangan bahasa dan sosial anak, menimbulkan masalah perilaku, serta menimbulkan kesehatan fisik. Selain itu, radiasi dalam *gadget* yang dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak bila sering menggunakan *gadget* (Chusna, 2017). Tingginya intensitas dan durasi penggunaan *gadget* serta aplikasi-aplikasi yang sering dimainkan masih menjadi titik lemah orang

tua dari segi pengawasan yang seharusnya dibatasi dalam pemakaiannya karena tidak sesuai atau belum layak pada usianya (Mukkarromah, 2019).

Oleh karena itu peran orang tua terhadap anak-anaknya harus selalu dilakukan. Jangan sampai orang tua mengandalkan *gadget* untuk menemani anak, dan orang tua membiarkan anak lebih mementingkan *gadget* supaya tidak merepotkan orang tua. Dengan cara mengontrol atau membatasi setiap konten yang ada di *gadget* anak-anaknya. Orang tua harus bisa mengajak diskusi dalam arti adanya tanya jawab mengenai isi dari semua *gadget* yang dimiliki anak-anaknya. Ini artinya waktu bermain adalah waktu yang bermanfaat. Anak bisa belajar lewat waktu bermain. Selama waktu itu anak bisa meniru tingkah laku orang dewasa, mengembangkan daya imajinasi dan kreativitasnya (Ayouby, 2017).

Berdasarkan penjelasan diatas, maka akan digambarkan secara ringkas melalui kerangka konseptual sebagai berikut:

Gambar 1: Kerangka Konseptual

