

**PENDAMPINGAN ORANG TUA TERHADAP
PENGUNAAN GAWAI PADA ANAK USIA 3-5 TAHUN
DI LINGKUNGAN LENGKUK KUDUNG
KELURAHAN GERANTUNG**



oleh
Zuhratul Aini
NIM 200110127

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MATARAM
MATARAM
2023**

**PENDAMPINGAN ORANG TUA TERHADAP
PENGUNAAN GAWAI PADA ANAK USIA 3-5 TAHUN
DI LINGKUNGAN LENGKUK KUDUNG
KELURAHAN GERANTUNG**

Skripsi

**diajukan kepada Universitas Islam Negeri Mataram
untuk melengkapi persyaratan gelar
Sarjana Pendidikan**



oleh

Zuhratul Aini

NIM 200110127

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MATARAM
MATARAM
2023**



Perpustakaan UIN Mataram

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh: Zuhrotul Aini, NIM: 200110127 dengan judul "Pendampingan Orang Tua Terhadap Penggunaan Gawai Pada Anak Usia 3-5 Tahun di Lingkungan Lengkuk Kudung Kelurahan Gerantung" telah memenuhi syarat dan disetujui untuk diuji.

Disetujui pada tanggal: 21-12-2023



Perpustakaan UIN Mataram

NOTA DINAS PEMBIMBING

Mataram, _____

Hal : Ujian Skripsi

Yang Terhormat

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Di Mataram

Assalamu 'alaikum, Wr. Wb

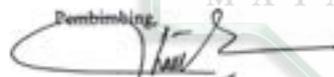
Dengan hormat, setelah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi, kami berpendapat bahwa skripsi:

Nama Mahasiswa : Zulhanif Aini
NIM : 200110127
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : Pendampingan Orang Tua Terhadap Penggunaan Gawai Pada Anak Usia 3-5 Tahun di Lingkungan Lengkuk Kudung Kelurahan Gerantung.

telah memenuhi syarat untuk diajukan dalam sidang munaqasyah skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram. Oleh karena itu, kami berharap agar skripsi ini dapat segera di munaqasyah-kan.

Wassalamu'alaikum, Wr. Wb

Pembimbing,



Nani Hurnaini, M.Pd.
NIP. 198501292011042007

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MATARAM

Perpustakaan UIN Mataram

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Zuhrotul Aini

NIM : 200110127

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

menyatakan bahwa skripsi dengan judul "Pendampingan Orang Tua Terhadap Penggunaan Gawai Pada Anak Usia 3-5 Tahun di Lingkungan Lengkuk Kudung Kelurahan Gerantung" ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Jika saya terbukti melakukan plagiat tulisan/karya orang lain, saya siap menerima sanksi yang telah ditetapkan oleh lembaga.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MATARAM

Mataram, 22 Desember 2023

Saya yang menyatakan,



Zuhrotul Aini

Perpustakaan UIN Mataram

PENGESAHAN

Skripsi oleh: Zuhraul Aini, NIM 2001101217 dengan judul "Pendampingan Orang Tua Terhadap Penggunaan Gawai Pada Anak Usia 3-5 Tahun di Lingkungan Lengkak Kodang Kelurahan Gesetung" telah dipertahankan di depan dewan penguji Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram pada tanggal _____

Dewan Penguji

Nani Hurnajati, M.Pd
(Ketua Sidang/Pembimbing)

Prof. Dr. H. Adi Fadhil, M. Ag.
(Penguji I)

Baini Rani Indira Anriya, M. Pd.
(Penguji II)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MATAARAM

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Dr. Juharim, M.H.I

NIP.497612312005012006

Perpustakaan Mataram

MOTTO

وَهُوَ الَّذِي جَعَلَ خَلْفَهُوَالنَّهَارَ اللَّيْلَ لِمَنْ أَرَادَ يَذَّكَّرَانَ أَوْ أَرَادَ شُكُورًا

Artinya, “Dan dia (pula) yang menjadikan malam dan siang silih berganti bagi orang yang ingin mengambil pelajaran atau orang yang ingin bersyukur (QS. Al- Furqan [25]:62).¹



Perpustakaan UIN Mataram

¹Departemen Agama RI, Al- Qur'an Terjemahan Per-Kata, (Bandung: Syamil Al- Quran, 1987), hlm. 509.

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan skripsiku yang kutulis dengan penuh makna ini untuk (Bapakku tersayang Muhammad Nasir dan Ibuku tercinta Nur'Aini) serta kepada kakak dan juga adikku yang tulus berdoa untuk kelulusanku. Terima kasih juga atas dukungan para sahabat yang telah memotivasiku untuk menyelesaikan skripsi ini, tanpa kalian semua aku hanyalah debu yang tak berguna.

Perpustakaan UIN Mataram

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji hanya bagi Allah, Tuhan semesta alam dan shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Baginda Besar Nabi Muhammad SAW, juga kepada keluarga, sahabat, dan semua pengikutnya.

Penulis menyadari bahwa proses menyelesaikan skripsi ini tidak akan sukses tanpa bantuan dan keterlibatan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis memberikan penghargaan dan beribu-ribu ucapan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu, yaitu antara lain:

1. Ibu Nani Husnaini M.Pd. selaku pembimbing dan juga selaku Ketua Prodi yang selalu memberikan bimbingan dan motivasi dengan penuh kesabaran kepada peneliti sehingga proposal ini dapat terselesaikan;
2. Bapak Hadi Kusuma Ningrat, M.Pd. selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD);
3. Bapak Dr. Jumarim, M.H.I. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram;
4. Bapak Prof. Dr. H. Masnun. M.Ag. selaku Rektor UIN Mataram;
5. Ibu Farida Rohayani, M.Pd. selaku Dosen Wali yang selalu memberikan arahan dan motivasi sehingga karya ini dapat terselesaikan tepat waktu;

6. Semua Dosen dan Staff UIN Mataram yang telah banyak memberikan wawasan dan pendalaman keilmuan serta layanan prima selama studi dan penyelesaian skripsi;
7. Bapak Kepala Lingkungan Lingguk Kudung Kelurahan Gerantung serta narasumber yang telah terlibat dalam penyusunan skripsi ini;
8. Kepada semua sahabat-sahabat peneliti baik yang di kelas, prodi, organisasi, dan dimanapun itu, karena selalu memberikan dukungan dan motivasinya kepada peneliti sehingga peneliti semangat untuk menyelesaikan tugas perkuliahan.

Semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapatkan pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT, dan semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi semua orang.

Perpustakaan UIN Mataram

Mataram, 29 Januari 2024

Peneliti,



Zuhratul Aini

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN LOGO	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	vi
PENGESAHAN DEWAN PENGUJI	vii
HALAMAN MOTTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	5
D. Ruang Lingkup dan <i>Setting</i> Penelitian	6
E. Telaah Pustaka	6
F. Kerangka Teori	9
1. Konsep Orang Tua	9
a. Pengertian Orang Tua	9
b. Tugas dan Kewajiban Orang Tua	10
c. Pendampingan Orang Tua dalam Penggunaan Gawai	13
2. Konsep Gawai	17
a. Pengertian Gawai	17
b. Penggunaan Gawai Pada Anak	18
c. Dampak Penggunaan Gawai Pada Anak	21
3. Konsep Anak Usia Dini	23
a. Pengertian Anak Usia Dini	23
b. Karakteristik Anak Usia 3-5 Tahun	24
G. Metode Penelitian	27
H. Sistematika Pembahasan	37
BAB II Bentuk Pendampingan Orang Tua Terhadap Penggunaan Gawai Pada Anak Usia 3-5 Tahun	39
A. Selektif Memilih Aplikasi	40

B. Menemani Anak Bermain Gawai	42
C. Membatasi Waktu Bermain Anak	45
BAB III Aktivitas Penggunaan Gawai dan Pendampingan Orang Tua Pada Anak Usia 3-5 Tahun.....	48
A. Aplikasi yang Diakses Oleh Anak.....	48
B. Durasi Penggunaan Gawai Pada Anak Usia 3-5 Tahun	56
BAB IV Dampak Penggunaan Gawai Untuk Anak Usia 3-5 Tahun di Lingkungan Lingkok Kudung	59
A. Dampak Positif Gawai.....	59
B. Dampak Negatif Gawai	65
BAB V PENUTUP	70
A. Kesimpulan	70
B. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN	78
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	8

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
M A T A R A M

Perpustakaan UIN Mataram

DAFTAR TABEL

Table 2.1 Daftar Nama Anak dan Orang Tua di Lingkungan Lengkuk Kudung, 39.



Perpustakaan UIN Mataram

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 2.1 Ayah menemani anak bermain gawai, 42.
Gambar 2.2 Anak sedang bermain gawai sendiri, 43.
Gambar 3.1 Anak sedang menonton *youtube*, 50.
Gambar 3.2 Anak sedang bermain *game*, 52.
Gambar 3.3 Anak sedang *selfie*, 56.
Gambar 4.1 Anak sedang *vidiocal*, 61.



Perpustakaan UIN Mataram

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Profil Desa
- Lampiran 2. Dokumentasi



Perpustakaan **UIN Mataram**

**PENDAMPINGAN ORANG TUA TERHADAP
PENGUNAAN GAWAI PADA ANAK USIA 3-5 TAHUN
DI LINGKUNGAN LENGKUK KUDUNG KELURAHAN
GERANTUNG**

Oleh:

**Zuhratul Aini
NIM 200110127**

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perhatian peneliti yang melihat orang tua membiarkan anak usia dini bermain gawai sendiri tanpa pendampingan yang tepat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk pendampingan orang tua yang diberikan orang tua kepada anak usia 3-5 tahun di Lingkungan Lengkuk Kudung Kelurahan Gerantung.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan melalui tiga cara yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan analisis data dilakukan dengan reduksi data, penyajian data dan *verification*. Pengecekan keabsahan data dilakukan dengan ketekunan pengamatan dan triangulasi.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti di Lingkungan Lengkuk Kudung dapat diperoleh bentuk pendampingan yang dilakukan orang tua di lingkungan Lengkuk Kudung antara lain, (1) selektif dalam memilihkan aplikasi, (2) menemani anak bermain gawai, dan (3) membatasi waktu anak bermain gawai. Sedangkan aktivitas penggunaan gawai yang dilakukan oleh anak usia 3-5 tahun di lingkungan Lengkuk Kudung adalah mengakses aplikasi pada gawai seperti, *youtube*, *game*, *tiktok*, dan kamera *handphone*. Sementara itu, dampak yang ditimbulkan dari penggunaan gawai yakni ada dampak positif dan negatif. Dampak positifnya yakni, sebagai sarana edukasi, mempermudah komunikasi, melatih kreatifitas anak, meningkatkan kemampuan bahasa anak, meningkatkan kemampuan kognitif. Sedangkan dampak negatif yang ditimbulkan oleh gawai antara lain: kecanduan gawai, kesehatan terganggu, penurunan kemampuan bersosialisasi, terganggunya perkembangan motorik kasar.

Kata Kunci: Pendampingan, Orang Tua, Anak, Gawai

BAB I

PENDAHULAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era digital saat ini, gawai menjadi salah satu kebutuhan utama dari setiap dimensi usia, termasuk anak-anak. Kehidupan manusia seakan lebih dipermudah dengan keberadaan gawai, internet serta komunikasi terasa lebih cepat dan akurat. Berbagai dampak positif muncul dengan keberadaan gawai dalam genggaman tangan manusia, namun dibalik itu, tak semua paham bagaimana menggunakan gawai sebagaimana mestinya. Sehingga, pengaruh buruk dari penggunaan gawai pun tak dapat dihindarkan. Apalagi pengguna yang masih dibawah umur seperti kalangan anak-anak pastinya belum bisa menyaring mana yang baik dan buruk saat menggunakan gawai. Oleh sebab itu pendampingan orang tua menjadi satu hal yang sangat penting ketika anak usia dini menggunakan gawai. Orang tua dituntut untuk lebih waspada dalam memberikan gawai pada anak-anak.

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia dijelaskan bahwa, “Orang tua adalah ayah ibu kandung”.² Selanjutnya H.M Arifin juga mengungkapkan bahwa “Orang tua menjadi kepala keluarga”.³ Orang tua juga merupakan pendidik utama dan pertama bagi anak-anak mereka, karena dari merekalah anak mulai menerima pengetahuan awal tentang kehidupan. Oleh sebab itu, orang tua bertanggung jawab mendampingi anak agar setiap tahap perkembangan dapat distimulus dengan baik. Orang tua memiliki peran yang sangat penting terutama bagi anak-anak. Seperti firman Allah SWT. dalam QS. An-Nisa ayat 9 yang berbunyi:

تَرَكَوْا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّةً ضِعْفًا خَافُوا عَلَيْهِمْ فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ وَلْيَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا
وَلْيَخْشَ الَّذِينَ لَوْ

“Dan hendaklah takut (kepada Allah) orang-orang yang sekiranya mereka meninggalkan keturunan yang lemah di belakang mereka yang mereka khawatir terhadap

²Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1990, hlm. 629.

³H.M Arifin, *Hubungan Timbal Balik Pendidikan Agama di Lingkungan Sekolah dan Keluarga*, (Jakarta: Bulan Bintang, 1987), hlm.74.

(kesejahteraan)nya. Oleh sebab itu, hendaklah mereka bertakwa kepada Allah, dan hendaklah mereka berbicara dengan tutur kata yang benar”.(QS. An-Nisa [4]: 9)⁴

Pendampingan orang tua dalam mengawasi anak bermain dan belajar merupakan kebutuhan pokok bagi anak-anak. Apalagi di era digital saat ini dengan munculnya berbagai teknologi canggih seperti gawai membuat pengawasan serta pendampingan orang tua menjadi suatu hal yang sangat urgent.

Gawai merupakan suatu benda atau barang yang diciptakan khusus di era yang serba maju ini dengan tujuan untuk membantu segala sesuatu menjadi mudah dan praktis dibandingkan teknologi-teknologi sebelumnya. Gawai atau dalam istilah Inggris yakni *gadget* berarti alat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Salah satu hal yang membedakan gawai dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan” artinya, dari hari ke hari gawai selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Contoh dari gawai di antaranya telepon pintar (*smartphone*) seperti *iphone* dan *android*, serta *netbook* (perpaduan antara komputer portabel seperti *notebook* dan internet).⁵

Sementara itu, gawai menurut KBBI adalah peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis.⁶ Banyak manfaat yang dapat dirasakan dari gawai, akan tetapi jika penggunaannya berlebihan tanpa adanya kontrol bisa memberikan efek negatif terhadap penggunanya terlebih jika penggunanya merupakan anak usia dini yang dimasa masa ini merupakan usia penting dalam kehidupan manusia. Menurut *The National Association for The Education of Young Children (NAEYC)*, anak usia dini adalah anak yang berada dalam rentang usia 0-8 tahun. Menurut definisi ini anak usia dini adalah kelompok yang sedang berada dalam proses

⁴QS. An-Nisa [4] ayat 9.

⁵Ivana Sarahfebi, Pengaruh *Gadget*, dalam <http://www.authorstream.com/Presentation/ivanasarahfebi2353498-pengaruh-gadget/> diakses pada 15 April 2023.

⁶Agus Sudono, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa Edisi Keempat, 2008), hlm. 422.

pertumbuhan dan perkembangan.⁷ Gawai menjadi hal yang menarik bagi anak-anak karena gawai menyediakan dimensi-dimensi gerak, warna, suara dan lagu sekaligus dalam perangkat untuk berbagai tujuan seperti bermain game, menonton video, mendengarkan musik, mengobrol dan menjelajahi situs web.⁸

Akademi Dokter Anak Kanada menegaskan bahwa anak usia 0-2 tahun tidak boleh terpapar oleh teknologi sama sekali, anak usia 3-5 tahun dibatasi menggunakan teknologi hanya satu jam perhari dan anak usia 6-18 tahun dibatasi 2 jam saja perhari.⁹ Menurut Rowan Penggunaan gawai yang melebihi batas waktu memiliki resiko terhadap kesehatan maka peran orang tua dalam mendampingi dan mengawasi penggunaan gadget sangat penting.¹⁰ Berdasarkan catatan RSJ Cisarua, Jawa Barat, pada bulan Januari hingga Februari 2021 ada 14 anak alami kecanduan gawai yang menjalani rawat jalan. Sementara pada tahun 2020 rentang bulan Januari sampai Desember total ada 98 anak yang menjalani rawat jalan gegara kecanduan gawai. Spesialis Psikiater Anak dan Remaja RSJ Cisarua Lina Budianti mengatakan usia anak paling muda yang pernah menjalani perawatan jalan karena kecanduan gawai yakni usia 7 tahun.¹¹

Kecanduan gawai pada anak usia dini tentu menjadi hal yang tidak diinginkan oleh orang tua. Namun, hal itu tidak akan terjadi jika orang tua bisa mendampingi anak dengan baik ketika bermain gawai. Banyak orang tua memberikan anaknya gawai tanpa pengawasan yang tepat, seperti yang terjadi di Lingkungan

⁷Wijana D Widarmi. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini dalam Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), hlm. 16.

⁸Sri Watini, "Implementasi Model Pembelajaran Sentra pada TK Labschool STAI Bani Saleh Bekasi", *Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 4, Nomor 1, Desember 2020, hlm. 112.

⁹Septi Anggraeni. "Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak *Gadget* Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan *Gadget* Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin", *Faletehan Health Journal*, Vol 6, Nomor. 2, Februari 2019, hlm. 65.

¹⁰*Ibid.*

¹¹Whisnu Pradana, "*Kasus Anak Kecanduan Gadget di Jabar, Belasan Rawat Jalan-Ada yang Meninggal*" dalam <https://news.detik.com/berita-jawa-barat/d-5501680/kasus-anak-kecanduan-gadget-di-jabar-belasan-rawat-jalan-ada-yang-meninggal>, diakses tanggal 10 Mei 2023, pukul 15.53

Lingkuk Kudung Kelurahan Gerantung, mereka terbiasa memberikan anak gawai sebagai media hiburan maupun edukasi. Terkait uraian diatas, peneliti melakukan obsevasi awal di Lingkungan Lingkuk Kudung Kelurahan Gerantung terhadap 5 ibu dan 3 ayah untuk memahami fenomena tersebut. Seluruh informan dalam observasi awal ini mengatakan bahwa orang tua selalu mendampingi ketika anak sedang bermain gawai, namun pada praktiknya orang tua lebih sering membiarkan anak bemain gawai sendiri sedangkan orang tua melakukan pekerjaan yang lain.¹² Sehingga peneliti tertarik mengangkat judul “Pendampingan Orang Tua Terhadap Penggunaan Gawai Pada Anak Usia 3-5 Tahun di Lingkungan Lingkuk Kudung Kelurahan Gerantung”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah bentuk pendampingan orang tua terhadap anak usia 3-5 tahun di Lingkungan Lengkuk Kudung?
2. Bagaimanakah aktivitas penggunaan gawai anak usia 3-5 tahun di Lingkungan Lengkuk Kudung?
3. Bagaimanakah dampak penggunaan gawai pada anak usia 3-5 tahun di Lingkungan Lengkuk Kudung?

C. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui bentuk pendampingan orang tua terhadap penggunaan gawai pada anak usia 3-5 tahun di Lingkungan Lengkuk Kudung
- b. Untuk mengetahui aktivitas penggunaan gawai pada anak usia 3-5 tahun di Lingkungan Lengkuk Kudung.
- c. Untuk mengetahui dampak penggunaan gawai pada anak usia 3-5 tahun di Lingkungan Lengkuk Kudung.

2. Manfaat Penelitian

a. Secara Teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan bisa berguna dan bermanfaat untuk dijadikan bahan kajian di bidang pengasuhan dan penggunaan gawai pada anak usia dini.

¹²Obsevasi, Lingkungan Lingkuk Kudung Kelurahan Gerantung, 10 April 2023

b. Secara Praktis

Secara praktis penelitian ini bermanfaat sebagai berikut:

1) Manfaat bagi orang tua

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber informasi bagi para orang tua untuk mengetahui lebih dalam lagi tentang pendampingan orang tua dalam mengawasi penggunaan gawai pada anak usia 3-5 tahun.

2) Manfaat bagi masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dan control bagi para orang tua di masyarakat terhadap dampak positif dan negatif gawai dalam pergaulan anak usia dini.

D. Ruang Lingkup Penelitian dan *Setting* Penelitian

1. Ruang Lingkup Penelitian

Mengingat luasnya cakupan pembahasan dalam penelitian ini, maka peneliti membatasi permasalahan atau fokus pada yang lebih terperinci, sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Adapun ruang lingkup pembahasan pada peneliti ini yaitu: bentuk aktivitas penggunaan gawai dan pendampingan orang tua pada anak usia 3-5 tahun dan juga pada dampak penggunaan gawai pada anak usia 3-5 tahun di Lingkungan Lengkuk Kudung.

2. *Setting* Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Lingkungan Lengkuk Kudung Kelurahan Gerantung, Kecamatan Praya Tengah, Kabupaten Lombok Tengah. Penelitian ini ditujukan untuk orang tua dan anak usia 3-5 tahun yang berada di Lingkungan Lengkuk Kudung, Kel. Gerantung, Kec. Praya Tengah

E. Telaah Pustaka

Pada bagian ini memuat uraian secara sistematis tentang hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan persoalan yang akan dikaji dalam skripsi. Untuk memperkuat penelitian ini, sejauh mana keasliannya dan faktualnya, maka peneliti perlu memberikan beberapa perbandingan dengan peneliti terdahulu yang memiliki relevansi dan kesetaraan dengan judul dan permasalahan yang

peneliti angkat seperti:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Mahni tahun 2020, berjudul “Dampak *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial”.¹³ Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dampak penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi remaja pada umumnya, disetiap kegiatan remaja tidak lepas dari penggunaan *gadget* nya. Saat berkumpul dengan teman-teman, ketika berinteraksipun remaja enggan melihat mata temannya karena disibukan dengan gadgetnya.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian Mahni adalah sama-sama meneliti tentang gawai atau *gadget*, sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini akan berfokus pada penggunaan gawai pada anak usia dini sementara penelitian Mahni berfokus pada remaja.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ernawati tahun 2022, berjudul “Dampak Penggunaan *Gadget* bagi Perkembangan Fisik Motorik dan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di Dusun Guntur Kelurahan Gerantung Tahun 2022”.¹⁴ Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* sudah digunakan baik anak-anak maupun orang tua, salah satu penggunaannya yaitu sebagai media pembelajaran, bermain *game* dan menonton *youtube*.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian Ernawati adalah sama-sama meneliti tentang penggunaan gawai atau *gadget* pada anak usia dini dan berada di kelurahan yang sama, sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini berfokus pada pendampingan orang tua terhadap penggunaan gawai pada anak usia 3-5 tahun, sementara penelitian Ernawati berfokus pada dampak penggunaan gawai usia 5-6 tahun.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Zainul Fahmi tahun 2022, “Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan Gawai pada Anak

¹³Mahni, “Dampak *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial”, (*Skripsi*, UIN Mataram, 2020), hlm.45.

¹⁴Ernawati, “Dampak Penggunaan *Gadget* bagi Perkembangan Fisik Motorik dan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di Dusun Guntur Kelurahan Gerantung Tahun 2022”, (*Skripsi*, UIN Mataram, 2022), hlm.52.

Usia 4-5 Tahun di Lingkungan Lendang Jangkrik”.¹⁵ Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Persepsi orang tua tentang penggunaan gawai pada anak usia 4-5 tahun yaitu terdiri dari pemahaman dan sikap orang tua, yang dimana pemahaman orang tua mengenai gawai ini cenderung kearah negatif, karena gawai dianggap memberikan dampak negatif daripada positif. Hal ini dikarenakan banyak konten negatif yang mudah di buka oleh anak.

Persamaan penelitian ini dengan Zainul Fahmi adalah sama-sama meneliti tentang orang tua dan penggunaan gawai pada anak usia dini, sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini akan meneliti tentang pendampingan orang tua terhadap penggunaan gawai pada anak usia 3-5 tahun, sementara penelitian Zainul Fahmi meneliti persepsi orang tua terhadap penggunaan gawai pada anak usia 4-5 tahun.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Salsabila Karmilawati “Pelibatan Orang Tua dalam Upaya Mendampingi Anak Belajar di Rumah Pada Anak Usia 4-6 Tahun di Dusun Perempung Kecamatan Gerung Kabupaten Lombok Barat”.¹⁶ Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bentuk-bentuk pelibatan yang dilakukan oleh orang tua yaitu menyediakan fasilitas belajar anak, mengawasi kegiatan belajar anak di rumah, mengawasi penggunaan waktu belajar anak di rumah, mengawasi kesulitan yang di hadapi anak dalam belajar dan menolong anak dalam mengatasi kesulitan dalam belajar.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian Salsabila Karmilawati adalah sama-sama meneliti tentang pendampingan orang tua dalam pengasuhan, sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini akan meneliti pendampingan anak ketika bermain gawai, sementara penelitian Salsabila Karmilawati meneliti tentang pendampingan anak ketika belajar.

¹⁵Zainul Fahmi, “Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan Gawai pada Anak Usia 4-5 Tahun di Lingkungan Lendang Jangkrik”, (*Skripsi*, UIN Mataram, 2022), hlm.52.

¹⁶Salsabila Karmilawati, “Pelibatan Orang Tua dalam Upaya Mendampingi Anak Belajar di Rumah Pada Anak Usia 4-6 Tahun di Dusun Perempung Kecamatan Gerung Kabupaten Lombok Barat”, (*Skripsi*, UIN Mataram, 2022), hlm. 55.

F. Kerangka Teori

1. Konsep Orang Tua

a. Pengertian Orang Tua

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia dijelaskan bahwa, “Orang tua adalah ayah dan ibu kandung”.¹⁷ Selajutnya H.M Arifin juga mengungkapkan bahwa “Orang tua menjadi kepala keluarga”.¹⁸ Orang tua adalah seorang pria dan wanita yang terikat dalam perkawinan dan siap sedia untuk memikul tanggung jawab sebagai ayah dan ibu dari anak-anak yang dilahirkannya.¹⁹ Orang tua juga merupakan pendidik utama dan pertama bagi anak-anak mereka, karena dari merekalah anak mula-mula menerima pendidikan. Dengan demikian bentuk pertama dari pendidikan terdapat dalam keluarga.²⁰

Orang tua berperan sebagai pendidik karena dalam tugasnya tidak hanya mengajar tetapi juga melatih keterampilan anak, baik sikap maupun mentalnya. Maka dalam hal ini orang tua harus dan dapat bertanggung jawab untuk menemukan bakat dan minat anak, sehingga anak dapat diasuh dan dididik baik secara langsung oleh orang tua maupun dengan bantuan orang lain seperti guru. Mengasuh dan mendidik anak sesuai dengan bakat dan minat anak tentunya akan membuahkan hasil yang baik. Gaya pengasuhan yang diterapkan orang tua membuat perbedaan besar kepribadian anak. Penting bagi orang tua untuk mengetahui caranya. Pendidikan yang baik dapat membentuk kepribadian yang baik kembali. Karakter anak dibentuk dengan mengamati dan belajar dari orang-orang di sekitar anak. Orang tua perlu melatih sikap dan perilaku yang tepat untuk pembentukan kepribadian anak yang

¹⁷Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus...*, hlm.629.

¹⁸H.M Arifin, *Hubungan ...*,hlm.74.

¹⁹Novrinda, dkk, “Peran Orang Tua dalam Pendidikan Anak Usia Dini Ditinjau dari Latar Belakang Pendidikan”, *Potensia PG-Paud FKIP UNIB*, Vol. 2, Nomer. 1, Januari 2017, hlm 42.

²⁰Zakiah Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam*. (Jakarta: Bumi Aksara, Cet. X, 2012), hlm 35.

baik.²¹

Sedangkan orang tua menurut Yasin Musthofa adalah pihak yang paling berhak terhadap keadaan sang anak dan yang paling bertanggung jawab terhadap kehidupan anak di segenap aspeknya.²²

Dari beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan orang tua adalah ayah dan ibu kandung yang bertanggung jawab penuh terhadap lingkungan keluarga terutama terhadap anak-anaknya.

b. Tugas dan Kewajiban Orang Tua

Orang tua adalah orang yang mempunyai amanat dari Allah untuk mendidik anak dengan penuh tanggungjawab dan dengan kasih sayang. Orang tua (keluarga) yang bertanggung jawab yang paling utama atas perkembangan dan kemajuan anak.²³ Dalam upaya menghasilkan generasi penerus yang tangguh dan berkualitas, diperlukan adanya usaha yang konsisten dan kontinu dari orang tua di dalam melaksanakan tugas memelihara, mengasuh dan mendidik anak-anak mereka baik lahir maupun batin sampai anak tersebut dewasa dan atau mampu berdiri sendiri, dimana tugas ini merupakan kewajiban orang tua.²⁴ Menurut Ki Hajar Dewantara dalam proses perkembangan anak, tugas orang tua antara lain:

1) Mendampingi

Setiap anak memerlukan perhatian dari orang tuanya. Sebagian orang tua ada yang bekerja dan pulang ke rumah dalam keadaan lelah, sehingga hanya memiliki sedikit waktu bertemu dan berkumpul dengan keluarga. Bagi para orang tua yang menghabiskan sebagian waktunya untuk bekerja di luar rumah, bukan berarti

²¹Abdul Wahab, "Konsep Orang Tua dalam Membangun Kepribadian Anak", *Paradigma*, Vol 2, Nomer 1, November 2015, hlm. 4.

²²Yasin Musthofa, *EQ Untuk Anak Usia Dini dalam Pendidikan Islam* (Yogyakarta: Sketsa, 2007), hlm 73.

²³Efrianus Ruli, "Tugas dan Peran Orang Tua dalam Mendidik Anak", *Edukasi Nonformal*, Vol 1, Nomer.1, tt, hlm 144.

²⁴H. Mahmud Gunawan dkk, *Pendidikan Agama Islam dalam Keluarga*, (Jakarta: Akademia Permata Jakarta, 2013), hlm 132.

mereka gugur kewajiban untuk mendampingi dan menemani anak-anak ketika di rumah. Meskipun hanya dengan waktu yang sedikit, namun orang tua bias memberikan perhatian yang berkualitas dengan fokus menemani anak, seperti mendengar ceritanya, bercanda atau bersenda gurau, bermain bersama *dll.*

2) Menjalin komunikasi

Komunikasi menjadi hal penting dalam hubungan orang tua dan anak karena komunikasi merupakan jembatan yang menghubungkan keinginan, harapan dan respon masing-masing pihak. Melalui komunikasi, orang tua dapat menyampaikan harapan, masukan dan dukungan pada anak. Begitu pula sebaliknya, anak dapat bercerita dan menyampaikan pendapatnya.

3) Memberikan kesempatan

Orang tua perlu memberikan kesempatan pada anak. Kesempatan pada anak dapat dimaknai sebagai suatu kepercayaan. Tentunya kesempatan ini tidak hanya sekedar diberikan tanpa adanya pengarahan dan pengawasan. Anak akan tumbuh menjadi sosok yang percaya diri apabila diberikan kesempatan untuk mencoba, mengekspresikan, mengeksplorasi dan mengambil keputusan.

4) Mengawasi

Pengawasan mutlak diberikan pada anak agar anak tetap dapat dikontrol dan diarahkan. Tentunya pengawasan yang dimaksud bukan berarti dengan memata-matai dan main curiga. Tetapi pengawasan yang dibangun dengan dasar komunikasi dan keterbukaan. Orang tua perlu secara langsung dan tidak langsung untuk mengamati dengan siapa dan apa yang dilakukan oleh anak, sehingga dapat meminimalisir dampak pengaruh negatif pada anak.

5) Mendorong atau memberikan motivasi

Motivasi merupakan keadaan dalam diri individu atau organisme yang mendorong perilaku ke arah tujuan.

Motivasi biasa muncul dari diri individu (*internal*) maupun dari luar individu (*eksternal*). Setiap orang merasa senang apabila diberikan penghargaan dan dukungan atau motivasi. Motivasi menjadikan individu menjadi semangat dalam mencapai tujuan. Motivasi diberikan agar anak selalu berusaha mempertahankan dan meningkatkan apa yang sudah dicapai. Apabila anak belum berhasil, maka motivasi dapat membuat anak pantang menyerah dan mau mencoba lagi.

6) Mengarahkan

Orang tua memiliki posisi strategis dalam membantu agar anak memiliki dan mengembangkan dasar-dasar disiplin diri.²⁵

Dari keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa tugas orang tua adalah mendidik anak dengan penuh tanggung jawab serta memastikan segala aspek perkembangan anak dapat distimulus dengan baik. Oleh karena itu orang tua wajib mendampingi, mengawasi, memberi motivasi, dan selalu memberikan arahan pada anak.

Kehadiran anak dalam keluarga secara ilmiah memberikan adanya kewajiban dari orang tua, kewajiban ini didasarkan atas motivasi cinta kasih, secara sadar orang tua mengemban tanggung jawab untuk memelihara dan membina anaknya sampai dia mampu berdiri sendiri (dewasa) baik secara fisik, sosial maupun moral. Perkembangan kehidupan seorang anak salah satunya ditentukan oleh orang tua, maka tanggung jawab orang tua terhadap anak sangatlah penting bagi masa depan anak, karena seorang anak pertama tumbuh dan berkembang bersama orang tua dan sesuai tugas orang tua dalam melaksanakan perannya sebagai

²⁵Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum*, (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2004), hlm. 21.

penyelenggara pendidikan yang bertanggung jawab mengutamakan pembentukan pribadi anak.²⁶

Kewajiban orang tua terhadap anak-anaknya tidak hanya terbatas pada hal-hal yang sifatnya material saja melainkan juga hal-hal yang sifatnya spiritual seperti halnya pendidikan dan agama, untuk itu orang tua harus memberi teladan yang baik bagi anak-anaknya.²⁷ Dalam pasal 45 UU No. 1 Tahun 1974 di sebutkan bahwa, kedua orang tua wajib memelihara dan mendidik anak-anak mereka dengan sebaik-baiknya.²⁸

Dari penjelasan di atas, dapat dipahami bahwa orang tua berkewajiban memberikan pemenuhan hak kepada anak, baik secara materi maupun rohani, sehingga masa depan anak dapat terjamin.

c. Pendampingan Orang Tua dalam Penggunaan Gawai

Pendampingan merupakan upaya yang dilakukan oleh seseorang untuk memenuhi kebutuhan dan mengoptimalkan kinerja yang didampingi.²⁹ Sedangkan pendampingan orang tua adalah upaya orang tua untuk menemani, memberikan bantuan dalam mengatasi masalah anak, memberikan dorongan, motivasi, dukungan, pengawasan dan memberikan fasilitas pada anak.³⁰

Memaknai penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pendampingan orang tua adalah suatu upaya yang dilakukan oleh keluarga, khususnya orang tua dalam menemani, memberikan fasilitas belajar, memenuhi segala kebutuhan anak, memberikan bantuan kepada anak, ketika ia menghadapi kesulitan dalam belajar, dan memberikan

²⁶ Zuhairini, *Filsafat Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1991), hlm. 177.

²⁷ Hasbullah, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2001) hlm. 88.

²⁸ Andi Nuzul, *Hukum Perdata Indonesia (Cet. I; Yogyakarta: Trussmedia Grafik, 2019)*, hlm. 61.

²⁹ Saputri, Dessy Indah. "Pengaruh Perhatian Orang Tua dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar". *Pedagogik dan Pembelajaran*, Vol 2, Nomer 3, Agustus 2017, hlm. 10

³⁰ Prasetyo, Bambang D., et al. *Komunikasi Pemasaran Terpadu Pendekatan Tradisional Hingga Era Media Baru*. (Malang: UB Press, 2018), hlm.8.

pengawasan ketika anak sedang belajar, dan memberikan motivasi kepada anak agar senantiasa semangat dalam belajar.

Peran orang tua dalam keluarga ketika mendampingi anaknya yaitu sebagai guru, penuntun, pengajar, serta sebagai pemimpin pekerjaan dan pemberian contoh.³¹ Ramli berpendapat bahwa terdapat 3 fungsi pendampingan, yaitu:

1) Fungsi pencegahan

Pada fungsi ini orang tua berupaya semaksimal mungkin mengkondisikan sedemikian rupa lingkungan belajar anak untuk mencegah segala kemungkinan hambatan, tantangan dalam pencapaian perkembangan anak.

2) Fungsi pengatasan

Yang dimaksud fungsi pengatasan disini, adalah upaya orang tua dalam membantu anak mengatasi segala kesulitan, hambatan, dan tantangan perkembangan anak, sekaligus mengidentifikasi berbagai penyebab dan alternatif pemecahannya.

3) Fungsi pengembangan

Fungsi pengembangan ialah segala daya upaya orang tua untuk membantu dan menstimuli berbagai aspek perkembangan anak untuk siap melanjutkan pada jenjang pendidikan selanjutnya.³²

Pendampingan yang diterapkan oleh orang tua merupakan salah satu hal penting dalam proses pengenalan agar anak dapat memahami dan menggunakannya dengan tepat. Pendampingan itu tidak hanya melihat penggunaan gawai pada anak melainkan pendampingan salah satu upaya bagi orang tua untuk mengelola dan mengatur pengalaman anak ketika berinteraksi dengan gawai.

³¹Shochib, Moh, *Pola Asuh Orang Tua dalam Membantu Anak Mengembangkan Disiplin Diri*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), hlm 42.

³²Sukartono, Agus. Pengaruh Pendampingan Orang Tua Terhadap Sikap Kemandirian Anak Usia Dini. *Ilmiah Dosen*, Vol. 1, Nomer. 1, Maret 2008, hlm. 5.

Sejalan dengan itu orang tua memegang peranan penting dalam membentuk penggunaan gawai yang aman, dan nyaman agar terhindar dari penggunaan gawai yang berlebih. Sehingga orang tua memberikan pendampingan kepada anaknya dengan membatasi penggunaan gawai.

Adapun beberapa batasan yang digunakan oleh orang tua dalam mendampingi anaknya, yaitu:

- 1) Batasan waktu;
- 2) Batasan konten;
- 3) Batasan aplikasi;
- 4) Batasan jarak penggunaan;
- 5) Batasan perangkat.³³

Namun ketika orang tua tidak memberikan pendampingan dan pembatasan terhadap penggunaan gawai maka anak akan kekurangan keterampilan dan kecakapan dalam berbagai hal, diantaranya kemampuan fisik motoric, kognitif, bahasa, dan social emosional.

Sedangkan menurut Muhammad Nazir, pendampingan yang tepat ketika anak bermain gawai antara lain:³⁴

- 1) Pilih sesuai dengan usia anak

Jika anak masih di bawah 2 tahun cukup pengenalan gawai terlebih dahulu yaitu mengenai pengertian apa itu gawai selebihnya mengenai penggunaannya sebaiknya dibatasi. Pada usia anak dibawah 5 tahun cukup mengenalkan mengenai warna, bentuk, serta suara yang terdapat pada fitur atau aplikasi gawai tersebut.

³³Novi Hidayati, Pendampingan Orang Tua dalam Membatasi Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Dini, *Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 7, Nomer 1, Desember 2023, hlm. 920.

³⁴Nurul Novitasari, Strategi Pendampingan Orang Tua terhadap Intensitas, *Al Hikmah: Indonesian Journal Of Early Childhood Islamic Education*, Vol. 3, Nomer. 2 Agustus 2019, hlm. 185.

- 2) Selektif dalam memilihkan aplikasi permainan di dalam gawai

Apabila anak memaksa untuk menggunakan gawai untuk bermain, pastikan aplikasinya sesuai dengan usia anak dan batasi aplikasinya, supaya anak tidak terlalu tertarik dengan permainan yang ada. Pilih aplikasi yang juga dapat mendukung kecerdasan anak, dan pola pikir anak.

- 3) Temani anak dalam bermain

Temani anak dalam bermain menggunakan gawai, arahkan penggunaannya dengan baik. Cobalah untuk mengajak anak bermain menggunakan media lain selain gawai, atau ajak anak bermain dengan teman sebayanya, supaya anak tidak terfokus dengan permainan pada gawainya. Orang tua juga harus menemani anaknya dalam penggunaan gawai dan mengenalkan hubungan dengan dunia nyata.

- 4) Batasi waktu bermain gawai anak

Batasi penggunaan gawai pada anak. Anak boleh saja menggunakan gawai tetapi waktunya dibatasi misalnya setengah jam, atau saat senggang atau saat hari sabtu atau minggu. Waktu di saat santai dan tugas belajarnya telah selesai.

- 5) Mengajak anak melakukan kegiatan positif

Ajak anak untuk melakukan kegiatan positif misalnya setiap pagi olahraga, membantu membersihkan rumah, membaca buku, merapikan kamar, mengaji, mengikuti les bahasa dan masih banyak lagi kegiatan positif yang bisa dilakukan untuk mencegah anak supaya tidak kecanduan bermain gawai.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendampingan orang tua terhadap penggunaan gawai pada anak dapat dilakukan dengan beberapa cara diantaranya membatasi penggunaan gawai, memilih

aplikasi yang sesuai dengan usia anak, dan menemani anak ketika bermain gawai.

2. Konsep Gawai

a. Pengertian Gawai

Gawai atau dalam istilah Inggris yakni *gadget* berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus.³⁵ dikemukakan oleh Widiawati, Sugiman, dan Edy yang mengatakan bahwa gawai merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Pendapat lain dikemukakan oleh Jati dan Herawati mengatakan bahwa gawai adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern dan semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia.³⁶ Salah satu hal yang membedakan gawai dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan” artinya, dari hari ke hari gawai selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Contoh dari gawai di antaranya telepon pintar (*smartphone*) seperti *iphone* dan *android*, serta *netbook* (perpaduan antara komputer portabel seperti *notebook* dan internet).³⁷

Menurut Rayner “istilah gawai sebagai benda dengan karakteristik unik, memiliki sebuah unit dengan kinerja yang tinggi dan berhubungan dengan ukuran serta biaya.”³⁸ Antonius menyatakan bahwa gawai adalah suatu mesin kecil atau alat elektronik yang sering digunakan dengan praktis dan memiliki fitur yang lebih banyak dari

³⁵Juliadi, “*Penyebab Penggunaan Gadget Pada Remaja*”, (Skripsi, FKIP Program Studi Bimbingan Konseling Universitas Riau Kepulauan Batam, 2018), hlm. 60.

³⁶ Putri Miranti, “Waspada! Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini”, *Cendekiawan Ilmiah PLS*. Vol.6, Nomor.1, hlm 61.

³⁷Ivana Sarahfebi, Pengaruh..., diakses pada 15 April 2023.

³⁸Aisyah Anggraeni and Hendrizal, “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA”, *PPKn & Hukum*, Vol. 13, Nomor 1, Oktober 2018, hlm. 66.

telepon seluler pada umumnya.³⁹

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa gawai adalah suatu alat yang memiliki fitur-fitur canggih dan dapat bekerja membantu pekerjaan manusia.

b. Penggunaan Gawai Pada Anak

Menurut penelitian Sunita & Mayasari mengatakan bahwa dari tahun-ketahun perkembangan gawai sangat meningkat pesat. Berawal dari model gawai hingga aplikasi yang ditawarkan sangat beragam. Sehingga anak betah menggunakan gawai karena ada sesuatu yang menarik dan menantang, bahkan bisa mengalami kecanduan gawai.⁴⁰

Kecenderungan anak-anak untuk menggunakan gawai, bisa berasal dari pengaruh lingkungan maupun keluarga. Lingkungan tempat anak itu berada, juga mendukung anak tersebut untuk menggunakan gawai. Kondisi keluarga yang kurang kondusif seperti anggota keluarga yang sibuk, membuat anak mengalihkan perhatiannya pada gawai milik orang tua. Semisal anak tidak ingin bermain di luar bersama temannya, atau orang tua yang tidak memperbolehkan karena alasan tertentu, maka gawai menjadi alternatif andalan untuk membuat anak diam atau betah dirumah.⁴¹

Berikut ini ciri-ciri anak usia dini yang sudah kecanduan gawai antara lain:⁴²

- 1) Menurunnya keinginan untuk beraktivitas;
- 2) Membicarakan seputar gawai secara terus-menerus;

³⁹ Antonius SM S. Persepsi Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Pendidikan Dasar di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung, *teknologi* (Bandar Lampung: Universitas Lampung, 2016), hlm. 20.

⁴⁰ Damalia Aviani, “ Dampak Gaya Pengasuhan Permisif Terhadap Penggunaan *Gadget* pada Anak”, Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana, (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2020), hlm. 69.

⁴¹ Rahmalah, Prajnidita Zaeny, et al. "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini." *Prosiding Seminar Nasional Lppm Ump*. Vol. 1, Nomer 1, Oktober 2019, hlm. 305.

⁴² Sylvie Puspita, *Fenomena Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini*, (Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2020), hlm 44.

- 3) Tidak mendengarkan omongan orang tua atau suka marah jika ada yang menghalangi untuk bermain gawai;
- 4) Suka marah atau gampang tersinggung sehingga adanya perubahan sikap;
- 5) Egois, tidak meminjamkan gawai kepada orang lain;
- 6) Sering berbohong karena sudah tidak bisa lepas dari gawainya.

Bisa dikatakan anak akan berusaha mencari cara untuk dapat memakai gawainya padahal waktunya istirahat. Pengguna gawai yang juga berasal dari kaum anak-anak atau anak usia dini, belum mengerti mengenai penggunaan gawai yang baik dan benar. Mereka memerlukan pendampingan dan pemahaman dari orang tua, guru, maupun lingkungan sekitar yang tidak hanya memberikan pengetahuan berupa kata-kata lisan, tetapi juga dengan contoh nyata berupa perbuatan. Anak usia dini yang sejatinya masih dalam proses mengamati dan meniru, dapat diarahkan ke arah yang positif.⁴³

Walaupun perkembangan zaman memang menuntut seseorang untuk melek terhadap teknologi. Bahkan sebagian orang beranggapan bahwa pengenalan gawai sejak dini itu penting. Tetapi idealnya pengenalan gawai untuk penggunaan pada anak, yakni saat anak berusia 9 tahun, ketika anak menginjak usia 9 tahun tingkat pemahaman anak tentang benar dan salah dianggap sudah matang.⁴⁴

Akademi Dokter Anak Kanada menegaskan bahwa anak usia 0-2 tahun tidak boleh terpapar oleh teknologi sama sekali, anak usia 3-5 tahun dibatasi menggunakan teknologi hanya satu jam perhari dan anak usia 6-18 tahun

⁴³*Ibid.*

⁴⁴Cahaya, S. *Pengolahan Dan Analisis Data Penelitian. Materi Diklat Kompetensi Pengawas*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan Direktorat Tenaga Kependidikan, 2017), hlm. 56.

dibatasi 2 jam saja perhari.⁴⁵ Menurut Rowan Penggunaan gawai yang melebihi batas waktu memiliki resiko terhadap kesehatan maka peran orang tua dalam mendampingi dan mengawasi penggunaan gawai sangat penting.⁴⁶ Prasanti mengungkapkan bahwa orang tua memiliki kewajiban untuk mengontrol dan ikut mengawasi setiap kegiatan informasi yang diterima anak melalui gawai, serta ikut berinteraksi saat anak bermain gawai dengan memberikan penjelasan yang baik dan tepat.⁴⁷ Sehingga pendampingan yang tepat dari orang tua sangat dibutuhkan bagi penggunaan gawai pada usia dini.

Oleh karena itu perlu adanya pendampingan yang tepat dari orang tua kepada anaknya saat mereka menggunakan gawai, baik untuk bermain, belajar, nonton *youtube*, dsb.

c. Dampak Penggunaan Gawai Pada Anak

Pada dasarnya penggunaan gawai pada saat ini memiliki dampak positif dan negatif bagi anak, diantaranya dalam pembentukan pola pikir anak, yaitu dapat membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dan analisis dalam permainan, dan membantu anak dalam meningkatkan kemampuan otak kanan selama dalam pengawasan yang baik oleh orang tua.⁴⁸

World Health Organization (WHO) telah menegaskan dampak positive gawai, terutama pada anak usia dini. Sehingga *WHO* telah merekomendasikan pengenalan gawai dengan istilah *screen time* pada anak usia dini.⁴⁹

⁴⁵Septi Anggraeni. "Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak *Gadget* Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan *Gadget* Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin", *Faletehan Health Journal*, Vol 6, Nomor. 2, Januari 2019, hlm. 65.

⁴⁶Septi Anggraeni." *Pengaruh...*, hlm. 64.

⁴⁷Sjafirah, N. A., & Prasanti, D." *Penggunaan...*, hlm. 39.

⁴⁸Damayanti, et al. "Dampak Negatif Penggunaan *Gadget* Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak di Sorowako". *Martabat J. Perempuan dan Anak*, Vol.4, Nomer .1, September 2020, hlm 20.

⁴⁹Muhammad Hasb, et al. *Mengenalkan Gawai Pada Anak Usia Dini* ,(Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020), hlm. 3.

Menurut Handrianto berikut ini dampak positif penggunaan gawai:⁵⁰

- 1) Menambah Pengetahuan, menyimpulkan bahwa dengan menggunakan gawai yang berteknologi canggih, anak-anak dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi.
- 2) Gawai dapat memperluas jaringan persahabatan karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke social media. Jadi, kita dapat dengan mudah untuk berbagi bersama teman kita.
- 3) Mempermudah Komunikasi. Gawai merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia.
- 4) Melatih kreativitas anak. Kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang. Banyak anak yang termasuk kategori ADHD diuntungkan oleh permainan ini oleh karena tingkat kreativitas dan tantangan yang tinggi.

Namun, penggunaan gawai yang berlebihan dapat memberikan dampak yang negatif pada anak baik dari segi fisik maupun psikologis. Jika dilihat dari segi kuantitas waktu penggunaan gawai, orang tua perlu mengawasi penggunaan gawai pada anak, karena penggunaan gawai yang berlebihan dapat mengganggu kesehatan mata.⁵¹

Ada beberapa dampak yang ditimbulkan akibat memainkan gawai. Menurut Rokhani diantaranya: penglihatan anak terganggu, sosialisasi anak kurang, sikap dan perilaku

⁵⁰ Juliadi. Penyebab Penggunaan Gadget Pada Remaja. Skripsi. Tidak Diterbitkan. FKIP Program Studi Bimbingan Konseling Universitas Riau Kepulauan Batam, 2018), hlm 62.

⁵¹Deni Irwanto, "Persepsi Orang Tua Tentang Komunikasi Interpersonal Anak Pengguna *Gadget* di Kota Surabaya", (*Skripsi*, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2019), hlm.20.

anak berubah, berpengaruh pada kinerja otak, prestasi belajar menurun, bahaya radiasi dari gadget, menjadi sosok yang individualis.⁵² Memberikan gawai pada anak tanpa adanya pengawasan orang dewasa atau orang yang lebih tua memang akan cenderung menimbulkan beberapa dampak negatif, seperti halnya pendapat Wulan Patria dalam Saroinsong yang mengungkapkan penggunaan gawai akan berdampak merugikan setiap keterampilan interpersonal dan anak lebih menghandalkan gawai dari pada kemampuan pada dirinya. Dampak negatif juga terdapat pada radiasi gawai yang dapat merusak pada sistem jaringan syaraf dan otak anak, dimana si anak menurunkan daya aktif anak dalam melakukan suatu interaksi kepada orang lain karena anak lebih suka menyendiri dengan gawai-nya.⁵³

Akan tetapi gawai bukan hanya akan berdampak negatif namun juga memiliki dampak positif misalnya membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan.⁵⁴

Dari keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan gawai pada anak usia dini akan berdampak negatif jika orang tua tidak melakukan pendampingan yang tepat, dan juga sebaliknya jika orang tua bisa mengambil dampak positif dari keberadaan gawai maka anak akan memperoleh manfaat yang sangat besar dari keberadaan teknologi tersebut.

3. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut Undang-undang tentang Perlindungan terhadap Anak UU RI Nomor 32 Tahun 2002 bab I pasal 1 dinyatakan bahwa anak adalah seseorang yang belum berusia 18 tahun dan termasuk anak yang masih dalam

⁵²Siti Rokhani, "Dampak Bermain *Game Gadget* Terhadap Anak", dalam <http://dokteranak.org/dampak-negatif-bermain-game-untuk-anak>, diakses tanggal 4 Juni 2023, pukul 20.15.

⁵³Nafaida, Rizky. "Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap perkembangan anak." *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, Vol 3, Nomer 2, Mei 2020, hlm. 58.

⁵⁴*Ibid*

kandungan. Sedangkan menurut UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003 Pasal 28 ayat 1, rentangan anak usia dini adalah 0-6 tahun.⁵⁵ Sementara itu menurut direktorat pendidikan anak usia dini (PAUD), pengertian anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0 – 6 tahun, baik yang terlayani maupun yang tidak terlayani di lembaga pendidikan anak usia dini.

Yuliani Sujiono menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan hingga usia 6 tahun.⁵⁶ Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan bagi pembentukan karakter dan kepribadian anak serta kemampuan intelektualnya. Sementara itu menurut *The National Association for The Education of Young Children (NAEYC)*, anak usia dini adalah anak yang berada dalam rentang usia 0-8 tahun.⁵⁷

Berdasarkan berbagai definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah mereka yang berusia di bawah 6 tahun termasuk mereka yang masih berada dalam kandungan yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan fisik, mental, kepribadian, dan intelektualnya baik yang terlayani maupun tidak terlayani di lembaga pendidikan anak usia dini.

b. Karakteristik Anak Usia 3-5 Tahun

Usia tiga hingga lima tahun disebut *the wonder years* yaitu masa dimana seorang anak memiliki rasa keingintahuan yang tinggi terhadap sesuatu, sangat dinamis dari kegembiraan ke rengekan, dari amukan ke pelukan.⁵⁸ Pada usia ini anak disebut penjelajah, ilmuwan, seniman, dan peneliti. Mereka suka belajar dan terus mencari tahu, bagaimana menjadi teman, bagaimana terlibat dengan dunia,

⁵⁵Sisdiknas, *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional*. (Jakarta: Kemendikbud, 2003).

⁵⁶Yuliani Nurani Sujiono. *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2014) hlm. 13.

⁵⁷Wijana D Widarmi. *Konsep...*, hlm. 16.

⁵⁸Ns. Arif Rohman Mansur, M.Kep. *Tumbuh Kembang Anak Usia Prasekolah*, (Padang: Andalas University Press, 2019), hlm. 1.

dan bagaimana mengendalikan tubuh, emosi, dan pikiran mereka. Froebel berpendapat bahwa masa anak-anak merupakan suatu fase yang sangat penting dan berharga, dan merupakan masa pembentukan dalam periode kehidupan manusia (*a noble and malleable phase of human life*).⁵⁹

Anak juga mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat karena pada tahap ini anak berada pada masa keemasan (*golden period*), jendela kesempatan (*window of opportunity*), dan masa kritis (*critical period*), masa keemasan (*golden periode*).⁶⁰ *Golden periode* merupakan masa pertumbuhan keemasan anak yang terjadi satu kali dalam kehidupan manusia. Pada masa ini anak berkembang sangat pesat, dimana sebagian besar jaringan sel-sel otak berfungsi sebagai pengendali setiap aktivitas dan kualitas manusia. Anak-anak merespon dan cepat belajar hal-hal baru dengan mengeksplorasi lingkungan sekitarnya.⁶¹

Menurut Maria Montessori berpendapat bahwa usia tiga sampai enam tahun merupakan periode sensitif atau masa peka pada anak, yaitu suatu periode dimana suatu fungsi tertentu perlu dirangsang, diarahkan sehingga tidak terhambat perkembangannya.⁶² Pengertian yang sama juga dikemukakan oleh Hockenberry dan Wilson bahwa usia prasekolah merupakan usia perkembangan anak antara usia tiga hingga lima tahun.⁶³

Menurut Hurlock ciri-ciri anak usia prasekolah yang berkisar 3-5 tahun meliputi fisik, motorik, intelektual, dan sosial. Ciri fisik anak prasekolah yaitu otot-otot lebih kuat

⁵⁹Roopnaire, J. L & Johnson, J.E. *Approaches to Early Childhood, Education, 2nd Edition*. (New York : Merrill, 1993), hlm. 56.

⁶⁰Depkes RI. *Profil Kesehatan Indonesia Tahun 2009*. (Jakarta: Kementerian Kesehatan RI, 2010).

⁶¹Gunawan, A. D. & Wibowo, M. "Perancangan Interior Bambini Day Care Centre di Surabaya". *Intra*, Vol 4, Nomer 2, Maret 2016, hlm. 181.

⁶²Hurlock, Elizabeth, B. *Child Development, Sixth Edition* (New York : Mc. Graw Hill, Inc, 1978), hlm. 13.

⁶³Lita Patricia Lunanta, *Modul Perkembangan Bermain Pada Anak Usia 2-5 Tahun* (Psikologi Bermain)

dan pertumbuhan menjadi besar dan keras. kemudian secara motorik anak mampu memanipulasi objek kecil menggunakan balok balok dan berbagai ukuran dan bentuk.⁶⁴

Sedangkan secara sosial anak mampu mejalani kontak sosial dengan orang orang yang ada di luar rumah, sehingga anak mempunyai minat yang lebih untuk bermain dengan temannya, orang dewasa, saudara kandung di dalam keluarga. Dalam perkembangan bahasa anak usia 3-5 tahun, pengucapan kata meningkat, anak mulai memproduksi ujaran yang lebih panjang, kadang secara gramatik kadang tidak.

Kartini Kartono dalam Syamsu Yusuf mengungkapkan ciri khas anak-anak sebagai berikut:

- 1) Bersifat egosentris
- 2) Relasi sosial yang primitif
- 3) Kesatuan jasmani dan rohani yang hampir tidak terpisahkan
- 4) Sikap hidup yang fisiognomis.⁶⁵

Sedangkan karakteristik anak usia dini menurut Masitoh antara lain:

- 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar
- 2) Sebagai pribadi yang unik
- 3) Senang berfantasi dan berimajinasi
- 4) Menunjukkan sikap egosentris
- 5) Memiliki rentan daya konsentrasi pendek
- 6) Banyak gerak
- 7) Suka bermain
- 8) Spontan dan suka meniru
- 9) Jujur.⁶⁶

Anak usia dini memiliki karakteristik yang begitu unik karena mereka berada pada proses tubuh kembang yang sangat

⁶⁴Aris Priyanto, "Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain", *Ilmiah Guru "COPE"*, Vol 1, Nomer 2, November 2014, hlm. 41.

⁶⁵Yusuf, Syamsul. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), hlm. 110.

⁶⁶Masitoh, et al. *Pendekatan Belajar Aktif di Taman Kanak-Kanak*. (Jakarta: Depdiknas Rektorat Jenderal Pendidikan Tinggi, 2005), hlm 112.

pesat dan fundamental bagi kehidupan berikutnya. Secara psikologis anak usia dini memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan anak yang usianya di atas delapan tahun.

G. METODE PENELITIAN

1. Pendekatan Penelitian

Adapun yang disebut dengan pendekatan penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian.⁶⁷ Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan (*field Research*). Penelitian lapangan atau *field research* yaitu memaparkan dan menggambarkan keadaan serta suatu fenomena yang lebih jelas mengenai situasi yang terjadi, dengan menggunakan metode pendekatan penelitian kualitatif. Penelitian ini juga bisa dikatakan sebagai penelitian sosiologis yaitu suatu penelitian yang cermat dan dilakukan dengan jalan langsung terjun ke lapangan. Sedangkan menurut Soetandyo Wingjo Soebroto sebagaimana yang dikutip oleh Bambang Sunggono dalam bukunya mengatakan bahwa penelitian bertujuan untuk menemukan teori-teori mengenai proses terjadinya dan proses bekerjanya hukum dalam masyarakat.⁶⁸

Pada penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Alasan peneliti memilih metode penelitian deskriptif kualitatif karena peneliti ingin mendeskripsikan keadaan yang akan diamati di lapangan dengan lebih spesifik, transparan, dan mendalam.

2. Kehadiran Peneliti

Kehadiran peneliti merupakan hal yang harus ada dalam suatu utama, tujuan peneliti secara langsung ke lokasi penelitian adalah untuk mengumpulkan semua data secara mendalam, lugas dan luas serta data yang

⁶⁷M. Nasir, *Metodologi Penelitian*, (Medan:Ghalia Indonesia, 2011), hlm. 99.

⁶⁸Bambang Sunggono, *Metodologi Penelitian Hukum*, (Jakarta:Raja Grafindo Persada, 1997), hlm. 42.

dikumpulkan adalah data yang sekiranya diperlukan.⁶⁹ Dalam penelitian untuk mengetahui pendampingan orang tua terhadap penggunaan gawai kepada anak usia 3-5 tahun di Lingkungan Lingkok Kudung, Kel. Gerantung Kec. Praya Tengah.

Tujuan yang kedua peneliti langsung ke lapangan adalah untuk mengenal lebih mendalam narasumber atau orang yang memberi data tersebut karena dalam penelitian kualitatif harus mengenal betul narasumber yang memberikan data, karena dengan cara inilah peneliti bisa mendapatkan data secara luas dan mendalam.

Sesuai dengan penelitian kualitatif, yaitu salah satunya adalah peneliti sekaligus sebagai instrument kunci. Dalam penelitian ini kedudukan peneliti adalah sebagai pengamat biasa, dimana peneliti tidak ikut masuk langsung ke dalam kehidupan objek peneliti. Tujuan utama penelitian di lapangan adalah untuk mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan yang berkenaan dengan masalah yang akan diteliti. Berkenaan dengan hal tersebut, dalam mengumpulkan data peneliti menciptakan hubungan sosial yang harmonis dengan narasumber yang menjadi sumber data, agar data yang diperoleh betul-betul valid.

Dalam hal ini peneliti sebagai pengumpul data berusaha semaksimal mungkin mengumpulkan data, keabsahan data ini diperoleh baik dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi selama proses penelitian. Hal-hal yang dilakukan peneliti selama penelitian ini adalah:

- a. Mengadakan observasi awal sehingga peneliti bisa menganalisis kondisi tempat yang akan diteliti.
- b. Meminta izin kepada pihak yang berwenang dan orang-orang yang terkait yang akan dijadikan objek penelitian.
- c. Mengadakan penelitian untuk mencari data yang terkait dengan permasalahan yang diteliti. Dalam hal ini akan

⁶⁹Nasution, *Metode Penelitian Naturalik-Kualitatif*, (Bandung: Tarsito, 1998), hlm. 9.

dilakukan observasi dan wawancara serta mendokumentasikan data yang dibutuhkan dari subjek penelitian.

d. Mengumpulkan data-data tersebut untuk dianalisis.

3. Lokasi Penelitian

Penelitian ini bertempat di Lingkungan Lingguk Kudung, Kelurahan Gerantung, Kecamatan Praya Tengah, Kabupaten Lombok Tengah.

4. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian adalah subjek asal data dapat diperoleh.⁷⁰ Sumber data merupakan faktor penting yang menjadi pertimbangan dalam menentukan metode penulisan data. Sumber data merupakan sumber yang sangat diperlukan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitian. Dalam hal ini cara-cara peneliti dalam memilih sumber data adalah dilakukan secara purposive, yaitu memilih sumber data yang sekiranya mampu menjawab dari fokus penelitian yang diangkat peneliti. Artinya peneliti akan memilih sumber data dengan pertimbangan dan tujuan tertentu.⁷¹

a. Subjek penelitian

Dalam penelitian ini maka subjek yang akan diteliti yaitu: Orang tua, tetangga dan anak sebagai objek penelitian karna orang tua, tetangga dan anak yang menentukan apakah akibat dari penggunaan gawai pada anak usia 3-5 tahun. Adapun yang menjadi sumber data atau informasi dalam penelitian ini adalah orang tua, anggota keluarga dan anak.

b. Jenis data

1) Data primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung pada saat penelitian dari sumber pertama di lapangan.⁷¹ Misalnya dalam penelitian ini

⁷⁰Husein Umar, *Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hlm. 4.

⁷¹Husein Umar, *Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hlm. 5.

maka data primernya adalah dari orang tua dan anggota keluarga yang dimana dalam hal ini diperoleh dari deskriptif tentang pendampingan orang tua terhadap penggunaan gawai kepada anak usia 3-5 tahun di Lingkungan Lingkung Kudung, Kel. Gerantung, Kec. Praya Tengah.

Adapun yang menjadi sumber data atau informasi dalam penelitian ini adalah orang tua, anggota keluarga dan anak. Orang tua dijadikan sebagai subjek penelitian, dengan alasan orang tua memiliki peran penting karena orang tua melakukan interaksi, transaksi dan mengetahui bagaimana pendampingan orang tua terhadap penggunaan gawai pada anak usia 3-5 tahun di Lingkungan Lingkung Kudung, Kel. Gerantung, Kec. Praya Tengah.

2) Data sekunder

Data sekunder adalah sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data seperti tetangga dan struktur organisasi masyarakat, data kearsipan, dokumen, laporan-laporan serta buku-buku dan lain sebagainya yang berkenaan dengan penelitian ini.⁷² Dalam hal ini penulis memperoleh data informasi yang terkait dengan objek penelitian baik yang berbentuk buku, karya tulis, dan tulisan maupun artikel yang berhubungan dengan objek penelitian.

5. Prosedur Pengumpulan Data

Prosedur pengumpulan data adalah cara-cara peneliti mendapatkan suatu data dari narasumber atau informan dalam penelitian kualitatif. Menurut Sugiyono pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai *setting*, berbagai sumber, dan berbagai cara.⁷³ Cara peneliti dalam mengumpulkan data terkait dengan pendampingan orang tua terhadap penggunaan gawai kepada anak usia 3-5 tahun di

⁷²Sugiyono, *Metode Penelitian Administrasi*, (Bandung: Alfabeta, 2003), hlm. 402.

⁷³ *Ibid*, hlm. 274.

Lingkungan Lingkung Kudung, Kel. Gerantung, Kec. Praya Tengah adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi merupakan dasar semua ilmu pengetahuan, melalui observasi peneliti belajar tentang perilaku, dan makna dari perilaku tersebut. Metode ini digunakan untuk mengamati secara langsung peristiwa atau fenomena yang menjadi fokus penelitian.⁷⁴

Dalam proses pengumpulan data, observasi dapat dibedakan menjadi *participant observation* (peneliti terlibat langsung dalam kegiatan sehari-hari) dan *non participant observation* (peneliti tidak terlibat langsung dengan aktivitas subjek yang sedang diamati).⁷⁵ Dalam penelitian ini peneliti menggunakan observasi *non participant* karena peneliti tidak terlibat langsung dengan subjek yang diamati terkait dengan pendampingan orang tua terhadap penggunaan gawai pada anak usia 3-5 tahun.

b. Wawancara

Wawancara adalah suatu bentuk komunikasi timbal balik atau percakapan yang bertujuan untuk mendapatkan informasi.⁷⁶ Tanya jawab tersebut dihadiri oleh dua orang atau lebih secara fisik dan masing-masing pihak dapat menggunakan saluran-saluran komunikasi secara wajar dan lancar. Wawancara ini dilakukan guna mendapatkan informasi khususnya tentang pendampingan orang tua terhadap penggunaan gawai pada anak usia 3-5 tahun.

Ada tiga jenis wawancara yang biasa digunakan dalam pengumpulan data, yaitu wawancara terstruktur, semistruktur dan tidak terstruktur.⁷⁷ Wawancara

⁷⁴Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung : Alfabeta, 2019), hlm.297.

⁷⁵*Ibid*

⁷⁶S. Nasution, *Metode Penelitian: Penelitian Ilmiah*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hlm. 113.

⁷⁷M.Nazir, *Metode Penelitian...*, hlm.31.

terstruktur adalah wawancara yang sebagian besar jenis-jenis pertanyaannya telah ditentukan sebelumnya termasuk urutan yang ditanya dan materi pertanyaannya. Wawancara jenis ini digunakan sebagai teknik pengumpulan data bila peneliti telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh.

Wawancara semistruktur adalah wawancara yang pelaksanaannya lebih bebas, dengan tujuan untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka dengan pihak yang diminta pendapatnya terkait permasalahan yang dikaji.

Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang tidak ditentukan sebelumnya mengenai jenis-jenis pertanyaan, urutan, dan materi pertanyaannya. Materi pertanyaan dapat dikembangkan pada saat berlangsung wawancara dengan menyesuaikan pada kondisi saat itu sehingga menjadi lebih fleksibel dan sesuai dengan jenis masalahnya.

Jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian yang akan dilakukan adalah wawancara tidak terstruktur dengan tujuan untuk mendapatkan data tentang pendampingan orang tua terhadap penggunaan gawai pada anak usia 3-5 tahun dengan menyesuaikan terhadap keadaan yang ada dilapangan sehingga akan lebih fleksibel terhadap data yang akan ditemukan, terkait dengan pendampingan orang tua terhadap penggunaan gawai pada anak usia 3-5 tahun apakah berdampak baik atau buruk pada penggunaannya. Adapun pihak yang akan menjadi narasumber adalah para orang tua atau tetangga dari anak-anak yang berusia 3-5 tahun di Lingkungan Lingkok Kudung, Kelurahan Gerantung, Kecamatan Praya Tengah, Kabupaten Lombok Tengah.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen, rapat, lengger,

dan sebagainya.⁷⁸ Oleh karena itu pada penelitian ini, peneliti membutuhkan dokumentasi terkait pendampingan orang tua terhadap penggunaan gawai pada anak usia 3-5 tahun.

6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah metode atau cara mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dalam hal ini untuk menganalisis data-data yang telah diperoleh, maka peneliti akan menggunakan analisis model interaktif dari Miles dan Huberman.

Berikut beberapa tahapan yang harus dikerjakan dalam menganalisis data kualitatif anatara lain:

a. Pengumpulan data

Pengumpulan data merupakan tahap awal dalam proses menganalisis data dan ini dilakukan setelah melakukan penelitian. Pada tahap ini dimana peneliti akan mengumpulkan semua hasil penelitian seperti data terkait pendampingan orang tua terhadap penggunaan gawai pada anak usia 3-5.

b. Reduksi data

Reduksi data adalah proses penggabungan dari segala bentuk data yang diperoleh menjadi satu tulisan yang akan dianalisis. Data yang diperoleh oleh peneliti akan terus bertambah banyak, oleh karena itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci. Seperti yang telah dikemukakan, semakin lama peneliti di lapangan, maka jumlah data akan semakin banyak, kompleks dan rumit.⁷⁹

Reduksi data yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan menelaah seluruh data tentang pendampingan orang tua terhadap penggunaan gawai pada anak usia 3-5 tahun dari berbagai sumber.

c. Penyajian data

⁷⁸Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), hlm. 274.

⁷⁹ Sugiyono, *Memahami...*, hlm. 92.

Penyajian data adalah tahapan ke-3 dari tahap analisis data. Dalam penelitian ini peneliti akan menyajikan data terkait pendampingan orang tua terhadap penggunaan gawai pada anak usia 3-5 tahun. Sehingga dapat memudahkan peneliti dalam memahami apa yang terjadi dan merencanakan kegiatan selanjutnya berdasarkan dengan apa yang sudah dipahami.

d. Penarikan kesimpulan

Penarikan kesimpulan adalah kegiatan terpenting, karena sudah memahami dan memaknai berbagai hal yang ditentukan mulai dari melakukan pencatatan peraturan, pola-pola pertanyaan, arahan, dan sebab akibat. Kesimpulan yang dikumpulkan selalu berubah-ubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila bukti-bukti yang sudah ada valid sejak pertama kali turun ke lapangan maka kesimpulan yang dikumpulkan dapat dipertanggung jawabkan.⁸⁰ Pada penelitian ini peneliti akan membuat kesimpulan tentang pendampingan orang tua terhadap penggunaan gawai pada anak usia 3-5 tahun.

7. Pengecekan Keabsahan data

Dalam penelitian kualitatif, temuan atau data yang dilakukan valid apabila tidak ada perbedaan antara yang dilaporkan peneliti dengan apa yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti, agar temuan atau data-data yang diperoleh menjadi lebih absah dan valid.⁸¹ Untuk memperoleh keabsahan data, ada beberapa teknik yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

a. Meningkatkan ketekunan

Meningkatkan ketekunan berarti melakukan pengamatan secara lebih saksama dan berkesinambungan.⁸² Dengan meningkatkan ketekunan ini, maka peneliti dapat melakukan pengecekan kembali

⁸⁰*Ibid.*, hlm. 99.

⁸¹Sugiyono, Memahami..., hlm. 119.

⁸²Sugiyono, Metode..., hlm. 370.

apakah data yang telah ditemukan itu salah atau tidak dan peneliti dapat memberikan deskripsi data yang akurat dan sistematis tentang pendampingan orang tua terhadap penggunaan gawai pada anak usia 3-5 tahun.

b. Triangulasi

Triangulasi dalam pengujian kredibilitas diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan waktu. Sehingga terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik dan triangulasi waktu.⁸³

1) Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber yaitu menguji keabsahan data yang dilakukan dengan cara membandingkan dan mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Triangulasi sumber yang akan peneliti gunakan pada penelitian ini adalah membandingkan informasi yang didapatkan dari orang tua dan anak di Lingkungan Lingkok Kudung, serta siapa saja yang dapat memberikan informasi terkait data tentang pendampingan orang tua terhadap penggunaan gawai pada anak usia 3-5 tahun di Lingkungan Lingkok Kudung.

2) Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik yaitu menguji keabsahan data yang dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya, data yang diperoleh dengan wawancara, lalu dicek dengan observasi, dokumentasi kepada orang tua, tetangga, dan juga anak usia 3-5 tahun di Lingkungan Lingkok Kudung.

3) Triangulasi Waktu

Waktu juga sering mempengaruhi kredibilitas data. Misalnya data yang diperoleh pada pagi hari dengan teknik wawancara ketika narasumber masih segar akan memberikan data

⁸³*Ibid...*, hlm. 373.

- tentang pendampingan orang tua terhadap penggunaan gawai pada anak usia 3-5 tahun yang lebih valid sehingga data lebih kredibel berbeda ketika melakukan teknik wawancara pada siang hari.
- c. Kecukupan referensi yaitu hal yang sangat diperlukan pada suatu karya ilmiah, kecukupan referensi juga sangat dibutuhkan untuk menjadi pendukung terhadap fokus penelitian tentang pendampingan orang tua terhadap penggunaan gawai pada anak usia 3-5 tahun di Lingkungan Lengkung Kudung.

H. Sistematika Pembahasan

Untuk memperoleh gambaran yang jelas dan menyeluruh tentang pembahasan ini, maka peneliti menggambarkan secara umum tentang sistematika pembahasan seperti di bawah ini:

1. Bab I Pendahuluan, membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, ruang lingkup dan *setting* penelitian, telaah pustaka, kerangka teori, metode penelitian, dan sistematika pembahasan,
2. Bab II mengungkapkan data dan membahas temuan tentang bentuk aktivitas penggunaan gawai dan pendampingan orang tua terhadap anak usia 3-5 tahun,
3. Bab III mengungkapkan data dan membahas temuan tentang dampak penggunaan gawai pada anak usia 3-5 tahun,
4. Bab IV Penutup, pada bagian ini berisi penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.

BAB II

BENTUK PENDAMPINGAN ORANG TUA TERHADAP PENGUNAAN GAWAI PADA ANAK USIA 3-5 TAHUN

Pendampingan orang tua adalah upaya orang tua untuk menemani, memberikan bantuan dalam mengatasi masalah anak, memberikan dorongan, motivasi, dukungan, pengawasan dan memberikan fasilitas pada anak.⁸⁴ Pendampingan yang diterapkan oleh orang tua merupakan salah satu hal penting dalam proses pengenalan agar anak dapat memahami dan menggunakannya dengan tepat.

Pendampingan itu tidak hanya melihat penggunaan gawai pada anak melainkan pendampingan salah satu upaya bagi orang tua untuk mengelola dan mengatur pengalaman anak ketika berinteraksi dengan gawai. Setelah peneliti melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan beberapa objek yang menjadi sumber data pada penelitian yang dilakukan. Peneliti telah menemukan beberapa problematika mengenai pendampingan orang tua terhadap penggunaan gawai pada anak usia 3-5 tahun di Lingkungan Lengkung Kudung Kelurahan Gerantung, Kecamatan Praya Tengah. Sebanyak 5 dari 85 anak usia 1-5 tahun atau 0,85 anak mengalami kecanduan berat dalam bermain gawai akibat kurangnya perhatian orang tua dalam mendampingi anak bermain gawai. Berikut ini daftar nama yang menjadi objek peneliti.

Tabel 2.1 Daftar Nama Anak dan Orang Tua

No	Nama Anak	Usia	Nama Orang Tua	
			Ayah	Ibu
1	Ghaisan Malik	3 Tahun	Akhmad	Tammy
2	Faiz Al-gifari	4 Tahun	Mashur	Sukartini
3	Haira Medina	4 Tahun	Sulthon	Rohani
4	Weni Aulia	5 Tahun	Muhsin	Nunung Sari
5	Najwa Latifa	5 Tahun	Mustakim	Junianti

Pendampingan memiliki arti kegiatan yang dilakukan individu ataupun kelompok untuk mengawasi ataupun

⁸⁴Prasetyo, Bambang D., et al. *Komunikasi...*, hlm.8.

menemani saat anak sedang bermain gawai supaya bisa bermanfaat saat menggunakannya. Orang tua ataupun keluarga memiliki pendampingan yang berbeda-beda sesuai dengan karakter orang tua. Berikut beberapa bentuk pendampingan yang diterapkan orang tua di Lingkungan Lengkuk Kudung dalam mendampingi anak bermain gawai, yakni sebagai berikut:

A. Selektif dalam Memilih Aplikasi

Kekhawatiran orang tua terhadap penggunaan aplikasi yang tidak sesuai dengan usia anak membuat orang tua selektif dalam memilih aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan anak. Aplikasi yang sering digunakan anak adalah *youtube*, dimana dalam *youtube* sendiri sering muncul iklan dan beberapa konten dewasa yang tidak sesuai dengan usia anak, sehingga orang tua pun beralih menggunakan *youtube kids* untuk keamanan anak. Ibu Tammy mengatakan bahwa:

Lebih baik saya berikan *youtube kids* untuk anak supaya terhindar dari iklan-iklan dan konten dewasa seperti yang sering muncul di *youtube* biasa”.⁸⁵

Sesuai dengan observasi yang peneliti lakukan orang tua memilih sendiri aplikasi *youtube kids* untuk anak ketika ingin menonton video di *youtube*.⁸⁶

Selain *youtube* orang tua juga melakukan beberapa batasan dalam penggunaan aplikasi lainnya seperti *tiktok*, dan *instagram* karena anak belum memiliki cukup umur untuk menyaring informasi yang akan mereka terima dari media social. Sehingga orang tua hanya memberikan *tiktok* dan *instagram* hanya untuk *selfie*. Sebagaimana yang dituturkan oleh Ibu Nunung yakni:

Saya memberikan anak saya membuka *tiktok* dan *instagram* hanya untuk *selfie-selfie* saja karena disana terdapat filter-filter yang lucu dan keren,

⁸⁵ Tammy, *Wawancara*, Lengkuk Kudung, 7 November 2023

⁸⁶ Observasi, Lengkuk Kudung, 5 November 2023

selain itu saya tidak mengizinkan anak untuk memainkannya.⁸⁷

Selain itu orang tua juga memilihkan aplikasi yang sesuai dengan usia anak. Orang tua juga memilihkan aplikasi yang dapat memberikan edukasi atau pembelajaran untuk anak, seperti yang dikatakan oleh Ibu Junianti yang mengatakan bahwa:

Kalau aplikasi yang saya bolehkan hanya *youtube* dan *game puzzle huruf hijaiyah* saja itupun hanya untuk belajar.⁸⁸

Sesuai dengan hasil observasi peneliti hanya melihat permainan yang mengedukasi saja pada gawai anak. Adapun hasil dokumentasi ditunjukkan berupa foto hasil *screenshotan* aplikasi *game* yang ada pada gawai anak.

Berdasarkan data di atas orang tua yang memilihkan aplikasi yang sesuai untuk usia anak, seperti memilihkan aplikasi *youtube kids*. Orang tua memberikan batasan anak untuk mengakses aplikasi *youtube* biasa karena anak dapat dengan mudah menemukan video yang beragam yang terkadang tidak sesuai dengan usianya sehingga orang tua hanya memberikan izin kepada anaknya untuk menggunakan *youtube kids*, karena *youtube kids* lebih aman dan konten-konten di dalamnya berisikan konten anak-anak, seperti kartun. Selain itu juga orang tua melakukan batasan terhadap penggunaan aplikasi tertentu seperti *tiktok* dan *instagram*, hal ini dikarenakan orang tua khawatir jika anak tidak bisa menyaring informasi yang berseliweran dalam media social tersebut. Seperti halnya diungkapkan oleh Chusna orang tua harus memahami bahwa penggunaan gawai pada anak perlu selektif dalam memilihkan aplikasi yang dapat mendukung kecerdasan anak dan pola pikir

⁸⁷ Nunung, *Wawancara*, Lengku Kudung, 10 November 2023

⁸⁸ Junianti, *Wawancara*, Lengku Kudung, 12 November 2023

anak.⁸⁹

B. Menemani Anak Bermain Gawai

Peran orang tua dalam menemani atau mengawasi anak saat menggunakan gawai sangat diperlukan. Hal tersebut dikarenakan untuk melindungi anak dari mengakses hal-hal yang berbau negatif. Berdasarkan wawancara dengan Ibu Tammy mengatakan bahwa:

Saya sebisa mungkin menemani anak ketika bermain gawai, tapi kalo lagi sibuk banget saya kasih anak main sendiri, nanti saya liat dia sebentar-bentar.⁹⁰

Sementara itu Ibu Rohani mengungkapkan bahwa:

Kadang-kadang saya lihat anak sejenak sedang mengakses apa dengan gawainya, jika tidak ada yang aneh-aneh maka saya mengerjakan pekerjaan yang lain.⁹¹

Sedangkan Ibu Sukartini mengatakan bahwa:

Pas lagi luang kita sering main *tiktok* bareng, sama ayahnya juga sering main *game* bersama.⁹²

Hal ini diperkuat dengan hasil dokumentasi yang menunjukkan seorang ayah sedang menemani anak bermain game.

⁸⁹ Novi Hidayati. "Pendampingan Orang Tua dalam Membatasi Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidikan AnakUsia Dini*, Vol 7, Nomer 1, 17 Februari 2023, hlm. 922.

⁹⁰ Tammy, *Wawancara*, Lengkuu Kudung, 6 November 2023

⁹¹ Rohani, *Wawancara*, Lengkuu Kudung, 12 November 2023

⁹² Sukartini, *Wawancara*, Lengkuu Kudung, 15 November 2023



Gambar 2.4 Ayah menemani anak bermain gawai

Selaras dengan hal tersebut orang tua secara bergantian dalam menemani anak ketika bermain gawai, hal ini diungkapkan oleh Ibu Junianti yang mengatakan bahwa:

Kalo saya sama suami gantian jagain anak, minalnya saya lagi masak jadi suami yang urus. Apalagi kalo main gawai, kami secara bergantian nemenin anak.

Sementara itu Ibu Nunung mengaku jika ia senantiasa menemani anak bermain gawai:

Saya nggak akan kasih anak main gawai kalo nggak ada temennya, kalo saya bisa temenin atau ada orang lain baru saya akan kasih. Nanti bahaya kan kalo main sendiri, nggak tau anak akan akses aplikasi apa nantinya pas nggak ada temennya main.⁹³

Namun pada saat observasi yang peneliti lakukan sering kali orang tua membiarkan anak bermain gawai sendiri atau tanpa ditemani, hal ini dibuktikan dengan foto anak bermain gawai sendirian di dalam kamar.

⁹³ Nunung, Wawancara, Lengkuik Kudung, 10 November 2023



Gambar 2.5 Anak sedang bermain gawai sendiri

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa orang tua tidak selalu menemani anak ketika bermain gawai. Orang tua hanya menemani anak bermain gawai ketika waktu sempat. Orang tua juga menyebutkan bahwa jika ada waktu senggang orang tua bermain tiktok dan *game* bersama anak. Disisi lain orang tua juga mengatakan jika tidak akan memberikan gawai pada anak jika tidak ditemani. Penggunaan gawai pada anak memang dapat menyebabkan renggangnya hubungan anantara orang tua dan anak, maka oleh sebab itu orang tua harus tetap kebersamai anak ketika menggunakan gawai. Hal ini sejalan dengan penelitian Witarsa yakni penggunaan gawai pada anak dapat mengurangi interaksi sosialnya dalam kehidupan sehari-hari, baik dengan orang tuanya, teman sebayanya, maupun dengan masyarakat. Untuk itu, ada baiknya orang tua perlu mendampingi dan membimbing anaknya saat sedang menggunakan gawai. Oleh karena itu, peran orang tua tetap mengajak anak bermain sangat diperlukan. Melalui peran tersebut orang tua dapat

mengontrol anak dalam penggunaan gawai dengan baik, terutama pada anak usia 3-5 tahun.⁹⁴

C. Membatasi Waktu Anak Bermain Gawai

Pembatasan waktu ini merupakan salah satu cara pendampingan yang diberikan oleh orang kepada anaknya untuk mengurangi penggunaan gawai yang berlebih sehingga anak dapat melakukan aktivitas lainnya. Beberapa orang tua dalam penelitian ini memberikan batasan waktu sebagai pendampingan ketika anak menggunakan gawai di rumah. Pembatasan waktu yang diberikan oleh orang tua kepada anak cukup beragam. Dari hasil wawancara selain ditemani bermain gawai untuk menunjang pendampingan maka orang tua memberikan pembatasan penggunaan gawai. Anak diperbolehkan menggunakan gawai setiap harinya akan tetapi dalam sehari dibatasi penggunaannya melalui alarm pengingat. Biasanya orang tua memberi batasan setiap hari hanya boleh menggunakan gawai kurang dari 60 menit, lalu istirahat beberapa jam.⁹⁵

Ketika observasi yang dilakukan peneliti, ayah secara langsung memperlihatkan bahwa sudah disetel pembatasan waktu melalui alarm pengingat. Apabila alarm berbunyi maka anak langsung berhenti menggunakan gawai kalau tidak berhenti menggunakannya maka akan berbunyi secara terus-menerus.⁹⁶ Hasil dokumentasi dibuktikan melalui *screenshot* alarm pada setiap harinya yang memiliki waktu berbeda-beda dalam penggunaan gawai.

Bukan hanya waktu atau durasi penggunaan gawai yang dibatasi melainkan orang tua juga memberikan batasan waktu pagi dan waktu-waktu tertentu anak dapat menggunakan gawai. Orang tua tidak memberikan izin

⁹⁴ Shella Tasya Hidayatuladkia, "Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gawai Pada Anak Usia 11 Tahun". *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, Vol 5, Nomer 3, Tahun 2021, hlm. 365.

⁹⁵ Nunung, *Wawancara*, Lengkuk Kudung, 10 November 2023

⁹⁶ Lengkuk Kudung, *Observasi*, 11 November 2023

kepada anak untuk menggunakan gawai pada pagi hari karena waktu tersebut waktu yang baik untuk anak untuk melakukan aktivitas lainnya sehingga anak diijinkan untuk menggunakan gawai itu mulai dari siang hari ataupun malam hari.⁹⁷

Berdasarkan hasil observasi peneliti tidak melihat anak bermain gawai pada pagi hari, anak diberikan gawai oleh orang tuanya ketika sudah siang dan malam saja.⁹⁸

Dari data di atas orang tua membatasi penggunaan gawai pada anak kurang dari 60 menit dengan menggunakan alarm pengingat. Orang tua membuat alarm batas penggunaan gawai, jika alarm sudah berbunyi maka anak harus langsung menyerahkan gawainya pada orang tua. Pemberian batasan waktu yang dilakukan oleh orang tua kepada anaknya untuk menghindari anak dari kecanduan terhadap gawai karena anak perlu menikmati masa-masa keemasannya serta menghindari anak dari sifat individualis. Tidak hanya itu, pemberian batasan waktu ini agar dapat mengurangi anak dari gangguan kesehatan dan gangguan perkembangan. Sesuai dengan pendapat Rown anak usia 3-5 tahun dibatasi menggunakan teknologi hanya satu jam perhari dan anak usia 6-18 tahun dibatasi 2 jam saja perhari.⁹⁹ Batasan waktu ini yang ditujukan untuk melindungi anak-anak sehingga anak hanya menggunakan gawai pada waktu-waktu tertentu. Sesuai dengan pernyataan Sundus bahwa penggunaan gawai pada anak perlu dibatasi jumlah waktu yang dihabiskannya.¹⁰⁰ Hal ini ditambahkan oleh Rosen bahwa jumlah waktu yang baik bagi anak yang berusia di bawah 10 tahun ini harus kurang dari 40 menit atau 2 jam sehari.¹⁰¹

⁹⁷ Junianti, *Wawancara*, Lengkuk Kudung, 12 November 2023

⁹⁸ Lengkuk Kudung, *Observasi*, 12 November 2023

⁹⁹ Septi Anggraeni. "Pengaruh...", hlm. 65.

¹⁰⁰ Sundus, M. "The Impact of Using Gadgets On Children". *Journal of Depression and Anxiety*, Vol 7, Nomer 1, November 2018, hlm. 1-3.

¹⁰¹ Rosen, et al. "Media and technology use predicts ill-being among children , preteens and

Selain durasi yang dibatasi orang tua juga memerhatikan waktu penggunaan gawai pada anaknya. Orang tua tidak mengizinkan anaknya menggunakan gawai di pagi hari melainkan orang tua mengizinkan anaknya menggunakan gawai pada siang hari ataupun malam hari terutama ketika waktu bermain. Hal tersebut pun sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Genc bahwa mayoritas anak menggunakan gawai pada malam hari.¹⁰²



Perpustakaan UIN Mataram

teenagers independent of the negative health impacts of exercise and eating habits”. *Computers in Human Behavior*, Vol 35, Nomer 1, Tahun 2018, hlm. 364–375.

¹⁰² Genc, Z. “Parents ’ Perceptions about the Mobile Technology Use of Preschool Aged Parents ’ Percepti ons abou ut the Mo obile Tec hnology y Use of Preschoo ol Aged Children”. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, Vol 146, Nomer 1, Agustus 2015, hlm.55–60.

BAB III

AKTIVITAS PENGGUNAAN GAWAI PADA ANAK USIA 3-5 TAHUN

Aktivitas penggunaan gawai pada anak sangatlah beragam, apalagi dengan berbagai aplikasi yang termuat dalam gawai membuat anak semakin tergiur memainkannya. Aplikasi-aplikasi yang ada dalam gawai umumnya ada permainan, tontonan yang menarik, dan juga social media. Dengan begitu banyaknya fitur menarik tersebut membuat anak candu akan hal tersebut. Kecanduan gawai akan menimbulkan berbagai dampak negative bagi anak. Oleh sebab itu perlu adanya pendampingan yang tepat dari orang tua untuk mencegah dampak-dampak yang tidak diinginkan untuk anak.

Aktivitas penggunaan gawai yang dilakukan setiap orang pasti berbeda-beda termasuk pada anak usia 3-5 tahun. Sebagian besar anak usia 3-5 tahun menggunakan gawai sebagai media hiburan dan juga edukasi. Berikut ini aplikasi yang sering digunakan anak usia 3-5 tahun di Lingkungan Lengkuk Kudung kelurahan Gerantung.

A. Aplikasi yang Diakses oleh Anak

1. Youtube

Youtube merupakan layanan berbagi video dimana pengguna dapat menonton, menyukai, berbagi, berkomentar, dan mengunggah video rekaman sendiri. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti, orang tua menyebutkan bahwa anaknya makan dengan lahap ketika diberikan tontonan berupa video animasi dari *youtube*. Biasanya gawai digunakan untuk menonton video animasi seperti upin ipin, boboiboy, spongebob, tayo, dan lain sebagainya.¹⁰³

Selain itu juga anak menggunakan gawai untuk menonton video animasi hafalan doa-doa dan lagu islami.¹⁰⁴ Terlihat dari observasi yang dilakukan peneliti, memang benar anak sering menggunakan gawai

¹⁰³ Sukartini, *Wawancara*, Lengkuk Kudung, 11 Nobember 2023

¹⁰⁴ Junianti, *Wawancara*, Lengkuk Kudung, 12 November 2023

untuk menonton video animasi hafalan doa-doa dan lagu islami.¹⁰⁵ Setelah menonton video anak langsung mempraktekannya sesuai dengan apa yang dilihat pada tayangan *youtube*. Hasil dokumentasi membuktikan bahwa terdapat *screenshotan* video hafalan doa sehari-hari dan lagu islami yang sudah didownload.

Adapun juga hasil observasi yang dilakukan peneliti secara langsung membuktikan bahwa anak sering menonton film animasi berupa *Nusa & Rara*.¹⁰⁶ Hal ini diperkuat dengan pengakuan Ibu Nunung yang mengaku sering membiarkan anak menonton *youtube*, apalagi jika dirinya sedang sibuk.¹⁰⁷ Pak Muhsin juga mengatakan bahwa:

Kalo anak lagi rewel biasanya saya kasih nonton *youtube*, apalagi kalo ibunya lagi kerja di dapur jadi repot kalo nggak dikasih hp, biasanya saya puterin film animasi *Nusa & Rara*, kadang-kadang anak juga minta film upin-ipin, sama tayo.¹⁰⁸

Berdasarkan hasil wawancara Ibu Rohani mengatakan jika anaknya terlihat lebih senang menonton *youtube* dibandingkan dengan bermain bersama teman-temannya.¹⁰⁹ Hal ini diperkuat dengan pengakuan Ibu Nur yang mengatakan bahwa:

Setiap hari kerjaan anaknya nonton-nonton aja malah nggak mau main sama temen-temennya. Kalo nggak dikasih mulai ngamuk terus banting-banting pintu.¹¹⁰

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan

¹⁰⁵ Lengkuq Kudung, *Observasi*, 13 November 2023

¹⁰⁶ Lengkuq Kudung, *Observasi*, 7 November 2023

¹⁰⁷ Nunung, *Wawancara*, Lengkuq Kudung, 10 November 2023

¹⁰⁸ Muhsin, *Wawancara*, Lengkuq Kudung 10 November 2023

¹⁰⁹ Rohani, *Wawancara*, Lengkuq Kudung 15 November 2023

¹¹⁰ Nur, *Wawancara*, Lengkuq Kudung, 15 November 2023

memang benar anak lebih sering menonton *youtube* di kamarnya dibandingkan bermain bersama teman sebayanya. Padahal di halaman rumah terlihat ramai anak-anak seusianya sedang bermain pasir, namun anak lebih memilih untuk menonton *youtube* sendiri di dalam ruangan, hal ini diperkuat dengan foto anak menonton *youtube* di dalam kamarnya.¹¹¹



Gambar 2.1 Anak sedang menonton *youtube*

Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa orang tua memberikan akses kepada anak untuk menggunakan aplikasi *youtube*, hal ini dibuktikan dengan pengakuan orang tua yang mengatakan bahwa anak makan dengan lahap ketika diberi tontonan video animasi dari *youtube*, anak juga lebih sering menonton *youtube* dibandingkan dengan bermain bersama teman-temannya. Dari *youtube* anak juga belajar menghafal doa sehari-hari dan lagu islami. Berdasarkan hasil observasi peneliti, memang benar orang tua memberikan anak mengakses aplikasi *youtube* untuk menonton video.

Sesuai dengan hasil penelitian terdahulu yang

¹¹¹ Lengkuh Kudung, *Observasi*, 15 November 2023

menyebutkan bahwa anak-anak menggunakan media sosial *youtube* sebanyak 60% adapun motif anak-anak mengakses *youtube* adalah sebagai media hiburan dan didasari oleh rasa penasaran mereka ketika melihat orang disekitarnya melakukan hal tersebut, secara cepat anak-anak akan menangkap dan mengingat apa yang mereka lihat dan apa yang mereka rasakan.¹¹² Senada dengan hal tersebut Munir berpendapat bahwa gawai menjadi hal yang menarik bagi anak-anak karena gawai menyediakan dimensi-dimensi gerak, warna, suara dan lagu sekaligus dalam perangkat untuk berbagai tujuan seperti bermain game, menonton video, mendengarkan music, mengobrol dan menjelajahi situs web.¹¹³

2. *Game*

Selain menonton *youtube*, anak juga sering menggunakan gawai untuk bermain *game*. Berdasarkan hasil wawancara, Ibu Tammy mengatakan bahwa permainan yang sering dimainkan anaknya berupa *Game Pou, Puzzle, dan Subway Surfers*.¹¹⁴

Saat observasi terlihat anak memainkan *game Pou* yakni sejenis permainan berupa alien yang berbadan lucu dan menggemaskan. Pemilik *Pou* akan memeliharanya dengan memandikan, memberi makan dan minum, memberi ramuan saat *Pou* sakit serta dapat pula bermain dengannya. Hal ini diperkuat dengan foto anak bermain *game*.¹¹⁵

¹¹² Trias Pyrenia. "Fenomena Penggunaan *Youtube Channel* Pada Anak Usia Dini di Masa Pandemic Covid-19". *Lingkar Study Komunikasi*. Vol. 7, Nomor 2, September 2021, hlm 106.

¹¹³ Zaini, M., & Soenarto, S. "Persepsi Orangtua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 3, Nomer 1, Desember 2019, hlm. 254.

¹¹⁴ Tammy Mujianti, Wawancara, Lengkuk Kudung, 5 November 2023

¹¹⁵ Lengkuk Kudung, *Observasi*, 8 November 2023



Gambar 2.2 Anak sedang bermain game

Ditambah dengan pengakuan Pak Akhmad yang mengatakan bahwa:

Anak saya memang sering minta *handphone* untuk bermain *game*, tapi game yang saya kasih Cuma game offline aja, jadi saya yang mendownloadkan game yang boleh dimainkan.¹¹⁶

Perpustakaan UIN Mataram

Adapun juga saat observasi peneliti melihat anak sedang bermain *Game Hill Climb Racing* yakni sebuah permainan dengan mengendrai mobil di atas bukit dengan berbagai rintangan yang ada pada lintasan. Dalam permainan ini player harus membantu sopir untuk mencapai puncak bukit tertinggi dan meraih kemenangan.¹¹⁷ Hal ini diperkuat dengan pengakuan Pak Mashur yang mengatakan bahwa:

Kalo anak saya lagi bosan biasanya kami main *game* bersama, *gamenya* sih macem-macem

¹¹⁶ Akhmad, *Wawancara*, Lengkuk Kudung, 5 November 2023

¹¹⁷ Lengkuk Kudung, *Observasi*, 9 November 2023

kadang kita main *free fire, zombie, onet*, ada juga *hill climb racing*. Saya coba main permainan itu dengan anak ternyata seru sekali.¹¹⁸

Dari hasil dokumentasi juga menunjukkan *screenshotan* aplikasi *game* yang ada di *handphone* orang tua seperti *game free fire, plants vs. zombies, onet*, dan juga *hill climb racing*.

Berbeda dengan Ibu Junianti, ia mengaku hanya memberikan anaknya bermain satu *game* saja yakni *puzzle hijaiyah*.¹¹⁹ Hal ini diperkuat dengan pengakuan Pak Mustakim yang mengatakan bahwa:

Bermain *game* saya rasa tidak terlalu penting untuk anak, apalagi *game-game* yang tidak mengedukasi, jadi kita sebagai orang tua sudah sepakat memberikan anak hanya bermain satu *game* saja, yakni *puzzle hijaiyah*.¹²⁰

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa orang tua memberikan akses kepada anak untuk bermain *game*, adapun *game* yang dimainkan oleh anak antara lain *Pou, Puzzle, dan Subway Surfers*. Berdasarkan pengakuan orang tua, ia hanya mendownloadkan *game offline* saja. Orang tua juga menyebut bahwa ia sering bermain *game* dengan anak, *game* yang sering dimainkan bersama antara lain ada *free fire, plants vs. zombies, onet*, dan juga *hill climb racing*. Hal ini sesuai dengan observasi peneliti yang melihat anak bermain *game hill climb racing*. Berbeda dengan orang tua lainnya salah seorang orang tua, hanya memberikan satu *game* saja yang boleh dimainkan anak, itupun *game* yang sudah disepakati bersama.

Game memang salah satu aplikasi yang menyenangkan bagi anak, Berdasarkan penuturan ahli dalam Arvin Nathanael menyebutkan bahwa permainan

¹¹⁸ Mashur, *Wawancara*, Lengkuk Kudung, 11 November 2023

¹¹⁹ Junianti, *Wawancara*, Lengkuk Kudung, 12 November 2023

¹²⁰ Mustakim, *Wawancara*, Lengkuk Kudung, 12 November 2023

game banyak disukai oleh semua kalangan baik anak-anak, remaja, maupun dewasa. *Game* itu sendiri tidak akan habis dimakan waktu, selalu ada muncul teknologi untuk memberbaruhi *trend game* itu sendiri, baik jenis *game* maupun *update game* baru.¹²¹

3. *Tiktok*

Aplikasi *tiktok* adalah aplikasi sosial media berbasis vidio yang memberikan *dcc effects* unik dan menarik yang dapat digunakan dengan mudah sehingga dapat membuat vidio pendek dengan hasil yang keren serta dapat dipamerkan kepada teman-teman atau pengguna lainnya, sehingga membuat anak usia dini ikut mencobanya. Berdasarkan hasil observasi peneliti melihat memang benar anak sudah bisa menggunakan gawai untuk men-*scroll* aplikasi *Tiktok* dan sudah bisa menirukan sebuah lagu yakni “Cikini ke Gondangdia, Kujadi begini gara-gara dia”.¹²²

Hal ini diperkuat dengan penuturan Ibu Rohani yang mengatakan bahwa:

Anak saya memang suka membuka *tiktok*, kalau ada nyanyi-nyanyian atau joget-joget pasti dia akan ikuti.¹²³

Berbeda dengan penuturan orang tua lainnya yang tidak mengizinkan anak membuka aplikasi *tiktok*, karena dianggap tidak sesuai dengan usianya. Hal ini disampaikan oleh Ibu Tammy yang mengatakan bahwa:

Anak saya tidak saya izinkan untuk membuka aplikasi *tiktok*, karena banyak sekali *trand-trand* yang tidak sepatutnya ditonton oleh anak. Takutnya anak menirukan hal itu, apalagi banyak

¹²¹ Wiwita. "Gambaran Frekuensi dan Durasi Bermain Game Pada Anak Usia Dini". *Jurnal Universitas Atma Jaya Yogyakarta*. Vol 5, Nomer 2, September 2020, hlm 14.

¹²² Lengkuh Kudung, *Observasi*, 15 November 2023

¹²³ Rohani, *Wawancara*, Lengkuh Kudung, 15 November 2023

tontonan di tiktok yang nggk sesuai sama umurnya.¹²⁴

Hal serupa juga disampaikan oleh Ibu Junianti yang mengatakan bahwa:

Takut banget kasih anak buka-buka tiktok, apalagi banyak konten-konten dewasa. Itu kan nggk sesuai sama umurnya.¹²⁵

Berdasarkan hasil penelitian tersebut memang benar orang tua memberikan anak mengakses aplikasi *tiktok*. Namun aplikasi ini juga ditolak oleh beberapa orang tua karena dianggap tidak sesuai dengan usia anak dan terdapat konten-konten dewasa. Dari hasil penelitian terdahulu juga menyebut bahwa aplikasi *tiktok* dapat membuat anak menjadi ketagihan memainkannya karena *tiktok* menampilkan berbagai vidio, sehingga membuat mereka bertingkah laku yang tidak sesuai dengan umurnya.¹²⁶

4. Kamera *Handphone*

Dari hasil wawancara anak sangat suka membuka kamera untuk berselfie dan mengambil gambar atau video sebuah objek. Hasilnya kemudian ditunjukkan kepada orang terdekatnya. Hal ini diungkapkan langsung oleh orang tua yang mengatakan bahwa:

Anak saya memang senang sekali selfie, kadang-kadang selfie sama kakaknya terus ditunjukkan ke kita. Kadang juga anak memvidio hal-hal random pas main sama kakanya.¹²⁷

¹²⁴ Tammy, Lengku Kudung, 6 November 2023

¹²⁵ Junianti, *Wawancara*, Lengku Kudung, 13 November 2023

¹²⁶ Widia Pratiwi. " Penggunaan Aplikasi Tiktok Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Banjarnegara Kecamatan Pulosari Kabupaten Pandeglang". *Jurnal pendidikan Anak*. Vol 11, Nomor 2, Tahun 2022, hlm 139.

¹²⁷ Nunung, *Wawancara*, Lengku Kudung, 10 November 2023

Terlihat saat observasi anak memang sudah bisa membuka aplikasi kamera dan senang mem-foto dirinya dan beberapa objek.¹²⁸ Hal ini diperkuat dengan adanya foto hasil *selfie* anak bersama kakaknya.



Gambar 2.3 Anak sedang *selfie*

Berdasarkan data di atas anak sering menggunakan gawai untuk mengoperasikan kamera, dimana anak sudah bisa berselfie atau memfoto bahkan merekam objek tertentu. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat sisi menarik dari gawai itu sendiri yang memikat anak untuk memainkannya.

B. Durasi Penggunaan Gawai Pada Anak

Durasi penggunaan gawai pada anak sangatlah variatif, hal ini bergantung pada kebijakan orang tua dalam memberikan gawai pada anaknya. Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti Ibu Tammy mengatakan bahwa:

Anak saya memang bermain gawai setiap hari tapi saya kasih waktu maksimal 30 menit, itupun kalo rewel banget. Kalo nggk rewel saya kasih main cuma 10 menit aja terus saya ambil.¹²⁹

¹²⁸ Lengkuh Kudung, *Observasi*, 8 November 2023

¹²⁹ Tammy, Wawancara, Lengkuh Kudung, 6 November 2023

Sementara itu Ibu Sukartini mengatakan bahwa:

Saya hanya memberikan gawai pada anak ketika waktu makan dan saat saya sibuk kerja saja, karena kalau anak sudah pegang gawai anak akan diam dan tidak lari-lari saat saya suapi, itupun saya kasih main hp cuma 10-30 menitan aja.¹³⁰

Sedangkan Ibu Rohani mengatakan bahwa:

Sekarang anak sering rewel banget minta gawai terus, jadi setiap anak nangis saya kasih bermain gawai, yang penting dia tenang. Kalo masalah durasi sih nggk tau ya, kadang mainnya lama, kadang sebentar juga pernah.¹³¹

Berbeda dengan Ibu Junianti, ia tidak membolehkan anaknya bermain gawai pada pagi hari dan waktu-waktu tertentu seperti shalat dan mengaji. Hal ini ditegaskan lagi oleh Pak Mustakim yang mengatakan bahwa:

Saya sudah menyediakan waktu-waktu khusus untuk anak bermain gawai, jadi kalo mainnya terlalu pagi saya tidak izinkan. Apalagi waktu shalat dan mengaji anak tidak boleh main gawai lagi.¹³²

Sementara itu Ibu Nunung mengatakan bahwa:

Anak saya kasih main gawai nggk sampe satu jam-an. Soalnya saya sudah siapkan alarm kurang dari 60 menit buat anak main gawai. Kalo waktunya sudah habis terpaksa saya harus ambil, tapi kalo anak tetep kekeh saya kasih lagi waktu tambahan.¹³³

Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa durasi anak bermain gawai di Lingkungan Lengkuk Kudung

¹³⁰ Sukartini, *Wawancara*, Lengkuk Kudung, 11 November 2023

¹³¹ Rohani, *Wawancara*, Lengkuk Kudung, 15 November 2023

¹³² Mustakim, *Wawancara*, Lengkuk Kudung, 12 November 2023

¹³³ Nunung, *Wawancara*, Lengkuk Kudung, 10 November 2023

cukup variatif, ada orang tua yang memberikan anak gawai saat rewel saja dengan menentukan durasi pemakaian mulai dari 10 menit hingga 30 menit, ada juga yang memberikan anak bermain gawai saat waktu-waktu tertentu saja. Dan ada juga orang tua yang memberikan anaknya kebebasan waktu dalam bermain gawai kapan saja. Padahal Menurut AAP (*American Academy of Pediatrics*) bahwa anak usia 3-5 tahun diberikan batasan durasi bermain gawai sekitar 1 jam perhari, dan 2 jam perhari untuk anak usia 6-18 tahun.¹³⁴ Sedangkan, menurut WHO anak diperbolehkan menggunakan gawai ketika sudah diatas 2 tahun dan dengan durasi kurang dari 1 jam.¹³⁵



Perpustakaan UIN Mataram

¹³⁴ Angelia Jasmine, “Pengaruh Durasi Pemakaian Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Pada Siswa/Siswi SMA AL-Muslim Tambun”. *Jurnal Kesehatan dan Kedokteran Tarumanagara*, Vol 2, Nomer 1, Mei 2023, hlm. 33.

¹³⁵ *Ibid.*, hlm 34.

BAB IV

DAMPAK PENGGUNAAN GAWAI PADA ANAK USIA 3-5 TAHUN

Pada umumnya anak usia dini di Lingkungan Lengkuk Kudung menggunakan gawai setiap harinya, dengan durasi yang bervariasi. Anak-anak setiap harinya menggunakan gawai untuk bermain aplikasi *game*, membuka *tiktok* dan *youtube*, Seperti menonton animasi atau serial kartun anak-anak. Penggunaan gawai pada anak tentunya tak akan lepas dari izin orang tua, tanpa pengenalan dari mereka pastinya anak tidak akan tahu-menahu tentang cara menggunakan gawai. Dari penggunaan gawai tersebut maka timbulah dampak positif dan juga negative.

A. Dampak Positif Gawai

Gawai sebagai teknologi yang berkembang di zaman ini tentunya memiliki manfaat yang besar bagi anak, diantaranya dalam pembentukan pola pikir anak, yaitu dapat membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dan analisis dalam permainan, dan membantu anak dalam meningkatkan kemampuan otak kanan selama dalam pengawasan yang baik oleh orang tua.

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menemukan beberapa dampak positif penggunaan gawai di Lingkungan Lengkuk Kudung diantaranya sebagai berikut:

1. Sebagai Sarana Edukasi

Salah satu dampak yang dapat dirasakan anak dari penggunaan gawai adalah mendapatkan akses edukasi yang mudah dan menyenangkan. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara yang diungkapkan oleh Ibu Tammy yang mengatakan bahwa:

Dengan adanya gawai anak lebih senang belajar, menulis berhitung. Kalo buka youtube anak lebih mudah hafalin angka sama huruf lewat nyanyian yang ada disana¹³⁶

Dari hasil wawancara orang tua mengungkapkan

¹³⁶ Tammy, *Wawancara*, Lengkuk Kudung, 5 November 2023

penggunaan gawai sangatlah membantu anak dalam belajar karena menampilkan video edukatif seperti gambar-gambar yang menarik bagi anak yaitu pengenalan angka, huruf hijaiyah, hewan maupun tumbuhan yang dapat ditonton melalui gawai.¹³⁷ Hal ini sejalan dengan penuturan Ibu Junianti yang mengatakan bahwa:

Anak saya sangat senang karena menonton video menghafal doa-doa harian dengan bernyanyi yang mudah anak saya ikuti.¹³⁸

Sementara itu Ibu Sukartini mengatakan bahwa:

Kalo susah jelasin anak, biasanya buka youtube cari penjelasan tentang masalah anak. Kadang saya sering nemuin motivasi dan cara-cara mendidik anak yang tepat di youtube.¹³⁹

Berdasarkan data tersebut dengan adanya gawai dapat mempermudah anak untuk mendapatkan akses edukasi yang menyenangkan. Selain itu juga dapat membantu anak belajar lebih banyak dengan menonton video di *youtube*, anak dapat lebih mudah menghafal doa-doa harian, dan juga orang tua dapat memperoleh pengajaran tentang bagaimana mendidik anak lewat aplikasi yang ada dalam gawai.

2. Mempermudah Komunikasi

Dengan adanya gawai setiap orang dapat dengan mudah berkomunikasi. Dengan begitu seseorang juga dapat dengan mudah berkomunikasi walaupun dengan jarak yang jauh. Orang tua juga dapat memantau perkembangan anak dari kejauhan ketika orang tua sibuk bekerja dan tidak sempat kebersamai anak. Berdasarkan penelitian yang dilakukan di lingkungan Lengkuk Kudung, Ibu Sukartini mengatakan bahwa dapat lebih mudah berkomunikasi dengan anak ketika sedang bekerja dan tidak bisa kebersamai anak seharian.

¹³⁷ Nunung, *Wawancara*, Lengkuk Kudung, 10 November 2023

¹³⁸ Junianti, *Wawancara*, Lengkuk Kudung, 14 November 2023

¹³⁹ Sukartini, *Wawancara*, Lengkuk Kudung, 11 November 2023

Kalau lagi kerja jadi nggak punya waktu buat anak, cuma bisa vidiocall-an sambil mantau kegiatan anak.¹⁴⁰

Senada dengan hal tersebut Ibu Tammy juga mengatakan jika lebih mudah berkomunikasi dengan keluarga jauh, sehingga anak dapat tetap berkomunikasi meski tidak pernah bertemu.¹⁴¹

Berdasarkan hasil observasi memang benar anak sedang berkomunikasi dengan neneknya yang berada jauh dengannya. Hal ini dibuktikan dengan *screenshotan vidiocall* anak dengan neneknya.



Gambar 3.1 anak sedang *vidiocall*

Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan dampak positif gawai bagi anak yakni mempermudah komunikasi antara orang tua dengan anak meskipun orang tua sibuk bahkan berada jika ada keluarga yang berada di jarak jauh masih tetap dapat berkomunikasi dengan anak. Sesuai dengan pendapat ahli yang mengatakan bahwa berkembangnya teknologi komunikasi memudahkan manusia untuk selalu keep in touch

¹⁴⁰ Sukartini, *Wawancara*, Lengku Kudung, 20 November 2023

¹⁴¹ Tammy, *Wawancara*, Lengku Kudung, 9 November 2023

(berhubungan) dengan orang lain tanpa memperdulikan ruang dan waktu.¹⁴² Komunikasi menjadi hal penting dalam hubungan orang tua dan anak karena komunikasi merupakan jembatan yang menghubungkan keinginan, harapan dan respon masing-masing pihak. Melalui komunikasi, orang tua dapat menyampaikan harapan, masukan dan dukungan pada anak. Begitu pula sebaliknya, anak dapat bercerita dan menyampaikan pendapatnya.

3. Melatih Kreatifitas Anak

Kemajuan teknologi telah menciptakan beragam aplikasi yang kreatif dan menarik. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti temukan di Lingkungan Lengkuk Kudung Kelurahan Gerantung bahwa anak mampu berimajinasi dalam menggambar sesuatu yang anak tonton dan dengan mudah anak dapat meniru gambar yang anak sering lihat.

Menurut hasil wawancara dengan Ibu Nunung yang mengatakan bahwa:

Anak saya suka menggambar kartun seperti petrik salah satu karakter film spongebob, hal tersebut anak saya meniru karena sering menonton animasi.¹⁴³

Kemudian Menurut hasil wawancara dengan Ibu Tammy yang mengatakan bahwa:

Ketika selesai memegang gawai anak saya suruh belajar apapun itu yang penting belajar dan alhasil ia senang menggambar apa yang dia lihat seperti pemandangan pohon sesuai dengan yang ditonton.¹⁴⁴

Hal tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan Ibu Rohani yang mengatakan bahwa:

Di buku gambar anak saya terdapat gambar-gambar hewan yang mirip seperti kartun-kartun yang sering

¹⁴² Marpaung, J. "Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan". *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, Vol 5, Nomer 2, Tahun 2018, hlm. 128.

¹⁴³ Nunung, *Wawanacara*, Lengkuk Kudung, 11 November 2023

¹⁴⁴ Tammy, *Wawanacara*, Lengkuk Kudung, 5 November 2023

ditonton anak saya.¹⁴⁵

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan memang benar anak sering mencoret-coret buku gambarnya.¹⁴⁶

Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa anak menjadi lebih imajinatif ketika diberikan akses bermain gawai, anak bisa menirukan berbagai jenis gambar setelah melihat video dari *youtube*.

4. Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak

Dengan keberadaan gawai anak diuntungkan dengan meningkatnya kemampuan bahasa anak, hal ini tentu didapat dari beragam fitur yang ada pada gawai itu sendiri sehingga menarik anak dan dengan mudah mengingat dan melafakan kembali kalimat yang didengarkan. Seperti yang diungkapkan oleh Ibu Tammy bahwa:

Anak saya sering mengulang kalimat yang dia dengarkan dari *youtube*. Saya biasanya muterin film-film animasi, jadi setiap ada kalimat yang menjadi ciri khas dari karakter tersebut, pasti anak akan ulang-ulang terus.¹⁴⁷

Hal ini diperkuat dengan penuturan Ibu Sukartini yang mengatakan bahwa:

Saya rasa anak saya punya kosakata lebih dari apa yang saya ajarkan sehari-hari. Kayak bahasa Malaysia, saya nggak pernah ajarin tapi dia bisa sendiri melafakan beberapa kosakata dengan mudah. Seperti perkataan “janganlah main macem ni” “tak acik”, dan masih banyak kosakata lainnya.¹⁴⁸

Berdasarkan hasil observasi peneliti memang benar anak suka menirukan bahasa-bahasa asing seperti bahasa Malaysia yang anak dapatkan dari sering menonton film animasi

¹⁴⁵ Rohani, *Wawancara*, Lengkuk Kudung, 16 November 2023

¹⁴⁶ Lengkuk Kudung, *Observasi*, 16 November 2023

¹⁴⁷ Tammy, *Wawancara*, Lengkuk Kudung, 5 November 2023

¹⁴⁸ Sukartini, *Wawancara*, Lengkuk Kudung, 11 November 2023

Masaysia seperti Upin Ipin, Boboiboy, dan Agent Ali.¹⁴⁹

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa gawai dapat membantu anak untuk mengembangkan kemampuan berbahasa. Dibuktikan dengan anak dapat mengulang beberapa kata yang sering didengarkan, dan dapat mengucapkan bahasa asing yang sering didengar melalui tontonan *youtube*. Hal ini selaras dengan pendapat ahli, Yudithia D Putra yang mengatakan bahwa penggunaan gawai usia dini itu membawa dampak pada perkembangan bahasa.¹⁵⁰

5. Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak

Kemampuan Kognitif adalah kemampuan berikir yang meliputi kemampuan intelektual yang berhubungan dengan kecerdasan dalam mengingat dan menilai melalui pusat susunan syaraf.¹⁵¹ Banyaknya aplikasi ataupun vidio yang bisa menolong anak untuk melatih kemampuan kognitif anak, karena gawai lebih menarik bagi anak. Permainan dan aplikasi interaktif yang bisa diakses lewat gawai dapat membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak terutama jika permainan yang anak mainkan adalah permainan yang mengasah logika berpikir seperti, *puzzle*, dan beberapa jenis permainan lainnya yang mengasah logika.

Hal ini sesuai dengan perkataan Ibu Junianti yang mengatakan bahwa:

Dengan adanya gawai, membantu saya memberikan permainan yang edukatif untuk anak seperti puzzle huruf hujaiyah yang dapat mengasah kemampuan kognitif anak.¹⁵²

Ibu Tammy juga menambahkan:

¹⁴⁹ Lengkok Kudung, *Observasi*, 11 November 2023

¹⁵⁰ Anastasia. "Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini 3-6 Tahun yang Diberi *Gadget Smartphone*". *Universitas Pahlawan*. Vol 4, Nomor 3, September 2023, hlm 2297.

¹⁵¹ Mardalena, et al. " Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini dengan Kegiatan Bermain Balok di Paud nurul Hidayah Lampuk Aceh". *Jurnal Ilmiah mahasiswa pendidikan Guru Anak Usia Dini*. Vol 5, Nomor 1, Februari 2020, hlm 36.

¹⁵² Junianti, *Wawancara*, Lengkok Kudung 12 November 2023

Saya sering membiarkan anak bermain pou supaya bisa mengasah kognitif anak. Karena dalam permainan tersebut anak dilatih untuk memecahkan masalah dan juga berpikir kritis.¹⁵³

Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa orang tua merasa terbantu karena aplikasi-aplikasi yang tersedia dalam gawai dapat membantu anak mengembangkan kemampuan kognitif. Orang tua menggunakan aplikasi permainan berupa puzzle, dan pou untuk mengasah kemampuan kognitif anak.

B. Dampak Negatif Gawai

Penggunaan gawai yang tidak semestinya tentu akan menimbulkan dampak negative bagi anak. Gawai baik itu berupa informasi maupun telekomunikasi memiliki kualitas atraktif. Dimana ketika seseorang sudah merasa nyaman dengan gawai yang ia gunakan, ia seolaholah menemukan dunianya sendiri dan akan merasa sulit untuk terlepas dari kenyamanan itu. Berikut ini beberapa dampak negative dari adanya gawai yang di temukan di Lingkungan Lengkuk Kudung Kelurahan Gerantung sebagai berikut:

1. Kecanduan Gawai

Salah satu dampak negative dari gawai adalah timbulnya perasaan ingin main lagi dan lagi atau yang biasa disebut dengan kecanduan. Kecanduan gawai membuat anak tak ingin lepas dari keberadaan gawai disisinya, hal ini tentu akan mengganggu perkembangan anak jika itu terus-menerus terjadi. Berdasarkan wawancara dengan Ibu Rohani mengatakan bahwa:

Anak saya tiap hari mintanya gawai terus, kalo nggak dikasih pasti ngamuk-ngamuk.¹⁵⁴

Hal ini diperkuat dengan pengakuan Ibu Nur yang mengatakan bahwa:

¹⁵³ Tammy, *Wawancara*, Lengkuk Kudung, 6 November 2023

¹⁵⁴ Rohani, *Wawancara*, Lengkuk Kudung, 15 November 2023

Setiap hari saya liat kerjaan anaknya nonton-nonton aja malah nggak mau main sama temen-temennya. Kalo nggak dikasih mulai ngamuk terus banting-banting pintu.¹⁵⁵

Kemudian Ibu Nunung juga menambahkan:

Anak saya nggak dikasih main gawai pasti merengek terus, apalagi pas nggak ada temennya main udah pasti nangis minta gawai.¹⁵⁶

Ibu Sukartini juga menambahkan:

Pusing banget liat anak nggak mau lepas dari gawainya, padahal sudah saya pringati tapi tetep aja ngeyel.¹⁵⁷

Ibu Tammy juga menambahkan:

Karena saya biasa kasih nonton youtube pas lagi nangis, jadi sekarang anak minta gawai terus sampai merengek-rengok.¹⁵⁸

Dari hasil observasi juga terlihat anak menangis meminta gawai, dan melempar barang-barang di sekitarnya jika tidak diberikan gawai.

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa anak secara terus-menerus meminta gawai pada orang tua, sampai ada yang merengek-rengok hingga melempar barang disekitarnya jika tidak diberikan gawai.

2. Gangguan Kesehatan

Penggunaan gawai yang berlebih juga dapat menimbulkan resiko kesehatan. Menurut penuturan orang tua anak sering mengeluh sakit mata setelah bermain gawai, hal ini

¹⁵⁵ Nur, *Wawancara*, Lengku Kudung 15 November 2023

¹⁵⁶ Nunung, *Wawancara*, Lengku Kudung, 19 November 2023

¹⁵⁷ Sukartini, *Wawancara*, Lengku Kudung, 20 November 2023

¹⁵⁸ Tammy, *Wawancara*, Lengku Kudung, 17 November 2023

diungkapkan langsung oleh Ibu Rohani yang mengatakan bahwa:

Anak kalo udah berhenti main gawai pasti terus ngeluh sakit matanya, padahal saya sudah peringatkan supaya tidak main gawai terlalu lama.¹⁵⁹

Hal serupa juga diungkapkan langsung oleh Ibu Tammy yang mengatakan bahwa:

Saya pernah bawa anak ke dokter mata gara-gara kelamaan main gawai, untungnya sih nggak parah Cuma merah aja, jadi sekarang kalo anak merengek minta gawai saya kasih main cuma 10 menit, paling lama 30 menit.

Sementara itu Ibu Nunung mengatakan bahwa:

Kalo anak minta gawai memang tidak bisa saya cegah tapi kalo sampe sakit matanya, saya nggak kasih main terus.¹⁶⁰

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan gawai secara berlebihan pada anak dapat menimbulkan gangguan kesehatan berupa sakit mata. Hal ini diungkapkan langsung oleh orang tua yang pernah membawa anak ke dokter mata dikarenakan terlalu lama bermain gawai sehingga menyebabkan mata anak menjadi merah. Hal serupa juga dikatakan orang tua lainnya bahwa anak sering mengeluh sakit mata setelah bermain gawai. Namun tak hanya kesehatan mata gawai juga dapat menyebabkan resiko penyakit lainnya.

Penggunaan gawai secara berlebih juga dapat menimbulkan resiko kesehatan. gawai dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan manusia terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun ke bawah, efek radiasi yang berlebihan ini

¹⁵⁹ Rohani, *Wawancara*, Lengkuk Kudung, 15 November 2023

¹⁶⁰ Nunung, *Wawancara*, Lengkuk Kudung, 16 November 2023

menyebabkan kanker.¹⁶¹

3. Penurunan Kemampuan Bersosialisasi

Kecendrungan anak untuk bermain gawai dapat mengakibatkan penurunan kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan dan teman sebayanya. Akibat dari bermain gawai terlalu sering, dapat membuat anak tidak peduli dengan sekitarnya. Sehingga anak kurang dalam bersosialisasi. Hal ini diungkapkan oleh Ibu Rohani yang mengatakan bahwa:

Anak kalo udah dikasih main gawai langsung pergi ke kamar nggak mau main sama temen-temennya.¹⁶²

Hal ini diperkuat oleh penuturan Ibu Nur yang mengatakan bahwa:

Setiap hari kerjaan anaknya nonton-nonton aja malah nggak mau main sama temen-temennya. Kalo nggak dikasih mulai ngamuk terus banting-banting pintu.¹⁶³

Sedangkan Ibu Junianti mengatakan bahwa:

Anak saya kalo udah dikasih gawai memang jadi lebih pendiam daripada biasanya. Biasanya anak aktif ngomong, kalo udah pegang gawai nonton youtube jadi diem aja.¹⁶⁴

Hal serupa juga diungkapkan oleh Ibu Sukartini yang mengatakan bahwa:

Anak kalo lagi main gawai jadi lebih tenang, nggak lari-lari rebut. Tapi saya khawatir sih nanti perkembangannya terganggu gara-gara main gawai terus.¹⁶⁵

¹⁶¹ Junierissa Marpaung. "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Dalam Kehidupan". *Kopasta*. Vol 5, Nomor 2, Tahun 2018, hlm 62.

¹⁶² Rohani, *Wawancara*, Lengkuik Kudung, 17 November 2023

¹⁶³ Nur, *Wawancara*, Lengkuik Kudung, 15 November 2023

¹⁶⁴ Junianti, *Wawancara*, Lengkuik Kudung, 12 November 2023

¹⁶⁵ Sukartini, *Wawancara*, Lengkuik Kudung, 20 November 2023

Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain gawai secara terus menerus dapat membuat anak menjadi lebih pasif sehingga kemampuan bersosialisasi anak juga dapat terganggu. Hal ini dikarenakan komunikasi yang dilakukan anak ketika bermain gawai adalah komunikasi satu arah saja.

4. Gangguan Perkembangan Motorik Kasar

Penggunaan gawai yang berlebihan akan mempengaruhi aktivitas gerak anak sehingga berdampak pada perkembangan motorik kasar anak. Motorik kasar merupakan gerakan yang melibatkan otot-otot besar dalam melakukan aktivitas.¹⁶⁶

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Rohani yang mengatakan bahwa:

Anak saya kalo sudah pegang gawai jadi males bergerak, bawaannya diem terus dikamar.¹⁶⁷

Selain itu Ibu Sukartini juga menuturkan bahwa:

Emngya kalo udah dikasih gawai, anak jadi lebih tenang. Tapi sekalinya dikasih jadi nggk bergerak kemana-mana.¹⁶⁸

Tak hanya itu Ibu Tammy juga mengungkapkan jika otot anak menjadi lebih lemah dikarenakan terlalu sering rebahan ketika bermain gawai, hal ini dilihat dari anak yang mudah jatuh ketika berjalan, padahal anak berjalan di tempat yang datar.¹⁶⁹

Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan gawai yang berlebih pada anak dapat mengganggu perkembangan motorik kasar anak, hal ini dapat terjadi karena anak lebih sering diam dibandingkan bergerak, sehingga kurangnya koordinasi otot besar. Permasalahan perkembangan motorik kasar pada anak usia dini yang mengalami kesulitan dalam melakukan koordinasi antara gerakan visual (gerakan mata) dan motorik (gerakan tangan, gerakan jari tangan atau

¹⁶⁶ Wika Widiana, *Perkembangan...*, hlm. 441

¹⁶⁷ Rohani, *Wawancara*, Lengkuk Kudung, 15 November 2023

¹⁶⁸ Sukartini, *Wawancara*, Lengkuk Kudung, 12 November 2023

¹⁶⁹ Tammy, *Wawancara*, Lengkuk Kudung, 6 November 2023

kaki) umumnya disebabkan karena lemahnya koordinasi gerak visual motorik. Penyebab keterlambatan perkembangan motorik kasar karena dipengaruhi oleh gawai.¹⁷⁰



Perpustakaan UIN Mataram

¹⁷⁰ Sopiya. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar. *Journal of Industrial Engineering and Management Research*. Vol 2, Nomor 6, September 2021, hlm. 59.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan di Lingkungan Lengkuk Kudung peneliti menyimpulkan bahwa:

1. Bentuk pendampingan yang dilakukan orang tua di Lingkungan Lengkuk Kudung antara lain, selektif dalam memilihkan aplikasi, menemani anak bermain gawai, dan membatasi waktu anak bermain gawai.
2. Aktivitas penggunaan gawai yang dilakukan oleh anak usia 3-5 tahun di Lingkungan Lengkuk Kudung anatara lain mengakses aplikasi seperti, *youtube*, *game*, *tiktok*, dan kamera *handphone*. Sedangkan durasi penggunaan masing-masing anak cukup bervariasi ada yang hanya diberikan waktu 10 menit untuk bermain da ada pula anak yang tidak diperbolehkan bermain gawai pada waktu-waktu tertentu.
3. Dampak penggunaan gawai di Lingkungan Lengkuk Kudung diklasifikasikan menjadi dua yakni ada dampak positif dan juga negative. Adapun dampak positifnya yaitu sebagai sarana edukasi, mempermudah komunikasi, melatih kreatifitas anak, meningkatkan kemampuan bahasa anak, meningkatkan kemampuan kognitif. Sedangkan dampak negatif yang ditimbulkan oleh gawai antara lain: kecanduan gawai, gangguan kesehatan, penurunan kemampuan bersosialisasi, gangguan perkembangan motorik kasar.

B. SARAN

Saran dari hasil yang peneliti lakukan mengenai pendampingan orang tua terhadap penggunaan gawai pada anak usia 3-5 tahun di lingkungan Lengkuk Kudung kelurahan Gerantung seperti yang telah diuraikan di atas, maka dapat diajukan beberapa saran untuk orang tua di lingkungan Lengkuk Kudung antara lain:

1. Hendaknya orang tua memilih usia yang tepat untuk memberikan gawai pada anak;
2. Sebaiknya orang tua memberikan batasan yang ketat terkait durasi penggunaan gawai pada anak;
3. Orang tua juga sebaiknya tidak abay dan selalu mengawasi anak ketika bermain gawai;

4. Orang tua hendaknya menciptakan suasana bermain yang menyenangkan untuk anak agar anak tidak terpaku pada gawai.



Perpustakaan UIN Mataram

DAFTAR PUSTAKA

Buku/Jurnal

- Abdul Wahab, “Konsep Orang Tua dalam Membangun Kepribadian Anak”, *Paradigma*, Vol 2, Nomer 1, November 2015, hlm. 4.
- Agus Sudono, *Kamus Besar Bahasa Indonesia. Pusat Bahasa Edisi Keempat*, 2008.
- Aisyah Anggraeni and Hendrizal, “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA”, *PPKn & Hukum*, Vol. 13, Nomor 1, Oktober 2018, hlm. 66.
- Anastasia. "Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini 3-6 Tahun yang Diberi Gadget Smartphone". Universitas Pahlawan. Vol 4, Nomor 3, September 2023, hlm 2297.
- Andi Nuzul, *Hukum Perdata Indonesia*. Cet. I; Yogyakarta: Trussmedia Grafik, 2019.
- Angelia Jasmine, “Pengaruh Durasi Pemakaian Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Pada Siswa/Siswi SMA AL-Muslim Tambun”. *Jurnal Kesehatan dan Kedokteran Tarumanagara*, Vol 2, Nomer 1, Mei 2023, hlm. 33.
- Antonius SM S. *Persepsi Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung*. Teknologi Bandar Lampung: Universitas Lampung, 2016.
- Aris Priyanto, “Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain”, *Ilmiah Guru “COPE”*, Vol 1, Nomer 2, November 2014, hlm. 41.
- Bambang Sunggono, *Metodologi Penelitian Hukum*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997.

- Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2004.
- Cahya, S. *Pengolahan Dan Analisis Data Penelitian. Materi Diklat Kompetensi Pengawas*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan Direktorat Tenaga Kependidikan, 2017.
- Damalia Aviani, “ Dampak Gaya Pengasuhan Permisif Terhadap Penggunaan Gadget pada Anak”, Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana, (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2020), hlm. 69.
- Damayanti, et al. “Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak di Sorowako”. *Martabat J. Perempuan dan Anak*, Vol.4, Nomer .1, September 2020, hlm 20.
- Deni Irwanto, “Persepsi Orang Tua Tentang Komunikasi Interpersonal Anak Pengguna Gadget di Kota Surabaya”. *Skripsi*, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2019.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 1990.
- Depkes RI. *Profil Kesehatan Indonesia Tahun 2009*. Jakarta: Kementrian Kesehatan RI, 2010.
- Efrianus Ruli, “Tugas dan Peran Orang Tua dalam Mendidik Anak”, *Edukasi Nonformal*, Vol 1, Nomer.1, tt, hlm 144.
- Ernawati, “Dampak Penggunaan *Gadget* bagi Perkembangan Fisik Motorik dan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di Dusun Guntur Kelurahan Gerantung Tahun 2022”. *Skripsi*, UIN Mataram, 2022.

- Gunawan, A. D. & Wibowo, M. "Perancangan Interior Bambini Day Care Centre di Surabaya". *Intra*, Vol 4, Nomer 2, Maret 2016, hlm. 181.
- H. Mahmud Gunawan dkk, *Pendidikan Agama Islam dalam Keluarga*. Jakarta: Akademia Permata Jakarta, 2013.
- H.M Arifin, *Hubungan Timbal Balik Pendidikan Agama di Lingkungan Sekolah dan Keluarga*. Jakarta: Bulan Bintang, 1987.
- Hasbullah, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2001.
- Husein Umar, *Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*. Jakarta: Rajawali Pers, 2012.
- Juliadi. "Penyebab Penggunaan Gadget Pada Remaja". *Skripsi*. Tidak Diterbitkan. FKIP Program Studi Bimbingan Konseling Universitas Riau Kepulauan Batam, 2018.
- Junierissa Marpaung. "Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan". *Kopasta*. Vol 5, Nomor 2, Tahun 2018, hlm 62.
- M. Nasir, *Metodologi Penelitian*. Medan:Ghalia Indonesia, 2011.
- Mahni, "Dampak Gadget Terhadap Perilaku Sosial", *Skripsi*, UIN Mataram, 2020.
- Mardalena, et al. "Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini dengan Kegiatan Bermain Balok di Paud nurul Hidayah Lampuk Aceh". *Jurnal Ilmiah mahasiswa pendidikan Guru Anak Usia Dini*. Vol 5, Nomor 1, Februari 2020, hlm 36.
- Marpaung, J. "Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan". *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, Vol 5, Nomer 2, Tahun 2018, hlm. 128.

- Masitoh, et al. *Pendekatan Belajar Aktif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas Rektorat Jenderal Pendidikan Tinggi, 2005.
- Muhammad Hasb, et al. *Mengenalkan Gawai Pada Anak Usia Dini* . Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020.
- Nafaida, Rizky. "Dampak Penggunaan Gadget terhadap perkembangan anak." *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, Vol 3, Nomer 2, Mei 2020, hlm. 58.
- Nasution, *Metode Penelitian Naturalik-Kualitatif*. Bandung: Tarsito, 1998.
- Novi Hidayati, Pendampingan Orang Tua dalam Membatasi Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Dini, *Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 7, Nomer 1, Desember 2023, hlm. 920.
- Novrinda, dkk, "Peran Orang Tua dalam Pendidikan Anak Usia Dini Ditinjau dari Latar Belakang Pendidikan", *Potensia PG-Paud FKIP UNIB*, Vol. 2, Nomer. 1, Januari 2017, hlm 42.
- Ns. Arif Rohman Mansur, *M.Kep. Tumbuh Kembang Anak Usia Prasekolah*. Padang: Andalas University Press, 2019.
- Nurul Novitasari, Strategi Pendampingan Orang Tua terhadap Intensitas, *Al Hikmah: Indonesian Journal Of Early Childhood Islamic Education*, Vol. 3, Nomer. 2 Agustus 2019, hlm. 185.
- Prasetyo, Bambang D., et al. *Komunikasi Pemasaran Terpadu Pendekatan Tradisional Hingga Era Media Baru*. Malang: UB Press, 2018.
- Rahmalah, Prajnidita Zaeny, et al. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini." *Prosiding*

Seminar Nasional Lppm Ump. Vol. 1, Nomer 1, Oktober 2019, hlm. 305.

S. Nasution, *Metode Penelitian: Penelitian Ilmiah*. Jakarta: Bumi Aksara, 2008.

Salsabila Karmilawati, “Pelibatan Orang Tua dalam Upaya Mendampingi Anak Belajar di Rumah Pada Anak Usia 4-6 Tahun di Dusun Perempung Kecamatan Gerung Kabupaten Lombok Barat”, *Skripsi*, UIN Mataram, 2022.

Saputri, Dessy Indah. “Pengaruh Perhatian Orang Tua dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar”. *Pedagogik dan Pembelajaran*, Vol 2, Nomer 3, Agustus 2017, hlm. 10.

Septi Anggraeni. “Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin”, *Faletehan Health Journal*, Vol 6, Nomer. 2, Februari 2019, hlm. 65.

Shella Tasya Hidayatuladkia, “Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gawai Pada Anak Usia 11 Tahun”. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, Vol 5, Nomer 3, Tahun 2021, hlm. 365.

Shochib, Moh, *Pola Asuh Orang Tua dalam Membantu Anak Mengembangkan Disiplin Diri*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010.

Sisdiknas, *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Kemendikbud, 2003.

Sri Watini, "Implementasi Model Pembelajaran Sentra pada TK Labschool STAI Bani Saleh Bekasi", *Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 4, Nomer 1, Desember 2020, hlm. 112.

Sugiyono, *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta, 2003.

- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, 2019.
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rajawali Pers, 2015.
- Sukartono, Agus. "Pengaruh Pendampingan Orang Tua Terhadap Sikap Kemandirian Anak Usia Dini". *Ilmiah Dosen*, Vol. 1, Nomer. 1, Maret 2008, hlm. 5.
- Sundus, M. "The Impact of Using Gadgets On Children". *Journal of Depression and Anxiety*, Vol 7, Nomer 1, November 2018, hlm. 1-3.
- Sylvie Puspita, *Fenomena Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini*. Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2020.
- Trias Pyrenia. "Fenomena Penggunaan Youtube Channel Pada Anak Usia Dini di Masa Pandemic Covid-19". *Lingkar Study Komunikasi*. Vol. 7, Nomor 2, September 2021, hlm 106.
- Widia Pratiwi. " Penggunaan Aplikasi Tiktok Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Banjarnegara Kecamatan Pulosari Kabupaten Pandeglang". *Jurnal pendidikan Anak*. Vol 11, Nomor 2, Tahun 2022, hlm 139.
- Wijana D Widarmi. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini dalam Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2008.
- Wiwita. "Gambaran Frekuensi dan Durasi Bermain Game Pada Anak Usia Dini". *Jurnal Universitas Atma Jaya Yogyakarta*. Vol 5, Nomer 2, September 2020, hlm 14.
- Yasin Musthofa, *EQ Untuk Anak Usia Dini dalam Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Sketsa, 2007.
- Yuliani Nurani Sujiono. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2014.

Yusuf, Syamsul. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002.

Zaini, M., & Soenarto, S. “Persepsi Orangtua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini”. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 3, Nomer 1, Desember 2019, hlm. 254.

Zainul Fahmi, “Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan Gawai pada Anak Usia 4-5 Tahun di Lingkungan Lendang Jangkrik”, Skripsi, UIN Mataram, 2022.

Zakiah Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara, Cet. X, 2012.

Webside

Siti Rokhani, ”Dampak Bermain Game Gadget Terhadap Anak”, dalam <http://dokteranak.org/dampak-negatif-bermain-game-untuk-anak>, diakses tanggal 4 Juni 2023, pukul 20.15.

Whisnu Pradana, “Kasus Anak Kecanduan Gadget di Jabar, Belasan Rawat Jalan-Ada yang Meninggal” dalam <https://news.detik.com/berita-jawa-barat/d-5501680/kasus-anak-kecanduan-gadget-di-jabar-belasan-rawat-jalan-ada-yang-meninggal>, diakses tanggal 10 Mei 2023, pukul 15.53

Wawancara

Akhmad, Wawancara, Lengkok Kudung, 5 November 2023

Junianti, Wawancara, Lengkok Kudung, 12 November 2023

Mashur, Wawancara, Lengkok Kudung, 11 November 2023

Muhsin, Wawancara, Lengkok Kudung 10 November 2023

Mustakim, Wawancara, Lengkok Kudung, 12 November 2023

Nunung, Wawancara, Lengkok Kudung, 10 November 2023

Nur, Wawancara, Lengkok Kudung, 15 November 2023

Rohani, Wawancara, Lengkok Kudung 15 November 2023

Sukartini, Wawancara, Lengkok Kudung, 11 November 2023

Tammy, Wawancara, Lengkok Kudung, 5 November 2023



Perpustakaan UIN Mataram



Perpustakaan UIN Mataram

PROFIL DESA

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Letak Geografis Desa Gerantung

Gerantung adalah salah satu kelurahan yang terletak di Kecamatan Praya Tengah, Kabupaten Lombok Tengah, Provinsi Nusa Tenggara Barat, Indonesia. Kelurahan ini terletak di pinggir wilayah administratif Kota Praya. Dengan batas wilayah sebagai berikut:

- a. Di sebelah barat berbatasan dengan Kelurahan Jontlak;
- b. Di sebelah timur berbatasan dengan Desa Braim ;
- c. Di sebelah selatan berbatasan dengan Kel. Sasake/Bt. Nyala;
- d. Di sebelah utara berbatasan dengan Desa Prai Meke/Jr. Jaler.

2. Struktur Organisasi Kelurahan Gerantung

Lurah	: Nazar Asri, S.Sos.
Sekretaris	: Zainiah, S.Pd. I
Babinsa	: Serda Husni Tamrin
PPL Pertanian	: Fatiatuzzahra, S.P.
Bidan	: Sylvia Puspita A, Md. Keb.
Kasi Pemerintahan	: Muh. Zamzam, S.Sos.

Kasi Sosial dan Pemberdayaan Masyarakat : M. Baderun, S.
 Sos.

3. Data Jumlah Penduduk

No	Lingkungan	1-5 Tahun		6-15 Tahun		16-25 Tahun		26-55 Tahun		56+ Tahun		Jumlah	Ket
		L	P	L	P	L	P	L	P	L	P		
1	Gerantung	30	38	55	61	38	40	169	218	26	32	734	
2	Lengkok Kudung	42	43	65	55	110	93	171	182	36	49	864	
3	Juring	19	39	72	81	51	60	133	143	28	36	659	
4	Guntur	26	28	30	31	40	38	168	155	50	45	611	
5	Bual	28	37	47	49	36	41	125	125	21	17	524	
6	Bual Pancor	47	53	32	51	79	83	162	162	33	26	736	
TOTAL		128	243	301	328	354	355	954	996	129	205	4110	

Foto Dokumentasi



Wawancara dengan Ibu Rohani



Wawancara dengan Ibu Junianti



Wawancara dengan Ibu Nunung



Wawancara dengan Ibu Sukartini

Surat Rekomendasi dari Kampus



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MATARAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN (FTK)
Jln. Gajah Mada No.100, Jempang Baru, Mataram, 83116
Website: www.uinmataram.ac.id email: ftk@uinmataram.ac.id

Nomor: 989/Un.12/FTK/SRIP/PP.00.9/11/2023
Lampiran: 1 (Satu) Berkas Proposal
Perihal: Permohonan Rekomendasi Penelitian

Mataram, 03 November 2023

Kepada:
Yth
Kepala Bakesbangpol Lombok Tengah

di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Bersama surat ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan rekomendasi penelitian kepada Mahasiswa di bawah ini :

Nama: Zuhrotul Aini
NIM: 200110127
Fakultas: Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Tujuan: Penelitian
Lokasi Penelitian: LINGKUNGAN LINGKUK KUDUNG KELURAHAN GERANTUNG, LOMBOK TENGAH
Judul Skripsi: **PENDAMPINGAN ORANG TUA TERHADAP PENGGUNAAN GAWAI PADA ANAK USIA 3-5 TAHUN /DI LINGKUNGAN LINGKUK KUDUNG KELURAHAN GERANTUNG**

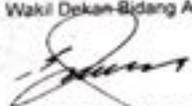
Waktu Penelitian: 2 November - 2 Desember 2023

Rekomendasi tersebut akan digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penyusunan skripsi.

Demikian surat pengantar ini kami buat, atas kerjasama Bapak/Ibu kami sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik,


Dr. Separudin, M.Ag
NIP.197810152007011022

Surat Rekomendasi Kesbangpol Lombok Tengah

PEMERINTAH KABUPATEN LOMBOK TENGAH
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Jalan Raden Puguh, Komplek Kantor Bupati Gedung A Lantai 1

SURAT REKOMENDASI

Nomor : 070/BK-Kesbangpol/2023

1. Dasar :

- Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian
 - Surat dan Waki Dekan Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Mataram, Provinsi Nusa Tenggara Barat Nomor 589/Un.12/FK/USRP/PP.00/9/11/2023, Tanggal 3 November 2023.
- Perihal : Permohonan Rekomendasi Izin Penelitian

2. Menimbang :

Setelah mempelajari Proposal Survei/Rencana Kegiatan Penelitian yang diajukan, maka Badan Kesbangpol Kabupaten Lombok Tengah dapat memberikan Rekomendasi kepada :

Nama : **ZUHRATUL AINI**
NIM : 200110127
Alamat : Lingkungan Lengkuh Kudung, Kelurahan Gerantung, Kec. Praya Tengah, Kabupaten Lombok Tengah Provinsi Nusa Tenggara Barat
No. Telpun : 087881314627
Pekerjaan/Jurusan : Mahasiswa Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Bidang/Judul : **PENDAMPINGAN ORANG TUA TERHADAP PENGGUNAAN GAWAI PADA ANAK USA 3-5 TAHUN DI LINGKUNGAN LENGKUH KUDUNG KELURAHAN GERANTUNG TENGAH**
Lokasi Penelitian : Lingkungan Lengkuh Kudung, Kelurahan Gerantung, Kec. Praya Tengah, Kab. Lombok Tengah
Jumlah Peserta : 1 (satu) orang
Lamanya : 1 (satu) bulan mulai dari tanggal 4 November 2023 s.d 4 Desember 2023
Status Penelitian : Baru

3. Dalam melakukan kegiatan agar yang bersangkutan mematuhi ketentuan sebagai berikut :

- Sebelum melakukan kegiatan penelitian agar melaporkan kedatangan kepada Bupati/Walikota atau Pejabat yang ditunjuk,
- Tidak melakukan kegiatan yang tidak ada kaitannya dengan Bidang/Judul dimaksud, apabila melanggar ketentuan akan dicabut Rekomendasi, Observasi dan menghentikan segala kegiatan
- Mematuhi ketentuan Perundang-undangan yang berlaku serta menghormati adat istiadat setempat,
- Apabila masa berlaku Rekomendasi telah berakhir, sedangkan pelaksanaan kegiatan tersebut belum selesai maka perpanjangan Rekomendasi agar diajukan kembali sebagaimana proses pengajuan awal
- Melaporkan hasil-hasil kegiatan kepada Bupati Lombok Tengah, melalui Kepala Kesbangpol Kabupaten Lombok Tengah

Dengan Surat Rekomendasi Penelitian ini dibuat untuk dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya

Praya, 2 November 2023
An. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik
Kab. Lombok Tengah
Kabid. Politik dan Ormas,



H. AMIRUDIN NUR, SE
NIP. 19700115 200003 1 004

Tembusan disampaikan kepada Yth :

- Bupati Lombok Tengah di Praya
- Camat Praya Tengah, Kab. Lombok Tengah di Batunyaka
- Lurah Gerantung, Kec. Praya Tengah di Gerantung
- Kepala Lingkungan Lengkuh Kudung, Kel. Gerantung di Lengkuh Kudung
- Yang bersangkutan
- Asip

Surat Keterangan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN LOMBOK TENGAH
KECAMATAN PRAYA TENGAH
KELURAHAN GERANTUNG
Jln. Papuq Sugian No – Gerantung Kecamatan Praya Tengah

SURAT KETERANGAN

Nomor *115/125/G1*

Yang bertanda tangan di bawah ini Lurah Gerantung Kecamatan Praya Tengah Kabupaten Lombok Tengah, menerangkan dengan sebenarnya bahwa

Nama : ZUHRATUL AINI
Jenis kelamin : Perempuan
Tempat dan tgl lahir : Lingkuk Kudung, 10-12-2001
Kewarganegaraan : Indonesia
Agama : Islam
Pekerjaan : Mahasiswa
Alamat : Lk. Kudung, Kelurahan Gerantung Kec. Praya Tengah

Bahwa yang tersebut namanya diatas, benar telah melaksanakan penelitian di Lingkungan Lingkuk Kudung Kelurahan Gerantung untuk kepentingan Penyusunan Skripsi dengan Judul Pendampingan Orang Tua Terhadap penggunaan Gawai Pada Anak Usia 3-5 Tahun di Lingkungan Lingkuk Kudung Kelurahan gerantung.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Gerantung, 18 Desember 2023

Lurah Gerantung

Perpustakaan UIN Mataram

Nazar Aari, S.Sos

NIP : 19651231 198803 1 281

Kartu Konsul



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MATARAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Kampus II - Jln. Gajahmuka No. - Telp. (0370) 620783-620784 Fax. 620784 Jember-Mataram

KARTU KONSULTASI

Nama Mahasiswa : Zuhratul Aini
NIM : 200110127
Pembimbing : Nani Husnaini, M.Pd.
Judul : Pendampingan Orang Tua Terhadap Penggunaan Gawai Pada Anak Usia 3-5 Tahun di Lingkungan Lingkung Kudung Kelurahan Gerantung

No	Tanggal	Materi Konsultasi	Paraf
1.	5/04/2023	Judul proposal/arahan Hts	
2.		keluarime bimbingan dan penguatan metode penelitian	
3.	5/05/2023	latar belakang, tujuan dan manfaat penelitian	
4.	26/05/2023	latar belakang, da, lanjut ke kajian teori dan lengkapi sehin	
5.		format proposal full	
6.	07.06.2023	Metode penelitian, kerangka teori, sistematika penulisan	
7.	09-06-2023	ACC1	
8.	06-12-2023	Data yg dipaparkan	
9.		belum lengkap, rumusan masalah Gisa & Fimbali.	
10.	12-12-23	lengkap data dan analisis	



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MATARAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Kampus II Jln. Gajahmada No - Telp. (0370) 620783-620784 Fax. 620784 Jembering, Mataram

11.	20-12-23	Sempurnahan	
12.	21-12-23	See!	
13.			
14.			

Mataram, 15 April 2023

Pembimbing

Nani Hurnaini, M.Pd.

NIP. 198501292011012007

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
M A T A R A M

Perpustakaan UIN Mataram

Sertifikat Lulus Plagiasi



Sertifikat Bebas Pinjam



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

Nama : Zuhratul Aini

Tempat, Tanggal Lahir : Lengkuk Kudung, 10 Desember 2001

Alamat : Lengkuk Kudung, Kelurahan Gerantung, Kec. Praya Tengah, Kab. Lombok Tengah

Nama Ayah : Muhamad Nasir

Nama Ibu : Nur' Aini

Nama Saudara : Akhmad Apriwandi, Muh. Alamsyah, Ahmad Juliansyah

B. Riwayat Pendidikan

SD/MI : SDN GERANTUNG

SMP/MTS : MTSN 1 LOMBOK TENGAH

SMA/MA : MA PUTRI AL-ISLAHUDDINY
KEDIRI

A. Pengalaman Organisasi

- Menjadi anggota HMI Kom.Tarbiyah
- Menjadi anggota UKM Olahraga cabor catur
- Menjadi anggota HMPS PIAUD

Mataram, 29 Januari 2024



Zuhratul Aini