

**PERAN ORANG TUA DALAM MENGATASI KECANDUAN
GAWAI PADA ANAK DI DUSUN KRAJAN DESA DADAPAN
GRUJUGAN BONDOWOSO**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
persyaratan memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos.)
Fakultas Dakwah
Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam



Oleh:
Nabilah Taulifah Asizah
NIM: D20193077

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS DAKWAH
DESEMBER 2023**

**PERAN ORANG TUA DALAM MENGATASI KECANDUAN
GAWAI PADA ANAK DI DUSUN KRAJAN DESA DADAPAN
GRUJUGAN BONDOWOSO**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
persyaratan memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos.)
Fakultas Dakwah
Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam

Oleh:

Nabilah Taulifah Asizah

NIM: D20193077

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Disetujui Pembimbing



ZAYYINAH HARIRIN, S.Sos.I.,M.Pd.I.
NUP. 2001038101

**PERAN ORANG TUA DALAM MENGATASI KECANDUAN
GAWAI PADA ANAK DI DUSUN KRAJAN DESA DADAPAN
GRUJUGAN BONDOWOSO**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos.)
Fakultas Dakwah
Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam

Hari : Rabu

Tanggal : 13 Desember 2023

Tim Penguji

Ketua

Achmad Faesol, M.Si.
NIP. 198402102019031004

Sekretaris

Arik Fajar Cahyono, M.Pd.I.
NIP. 198802172020121004

Anggota:

1. Dr. Minan Jauhari, M.Si.

2. Zayyinah Haririn, S.Sos.I., M.Pd.I.

Menyetujui
Dekan Fakultas Dakwah

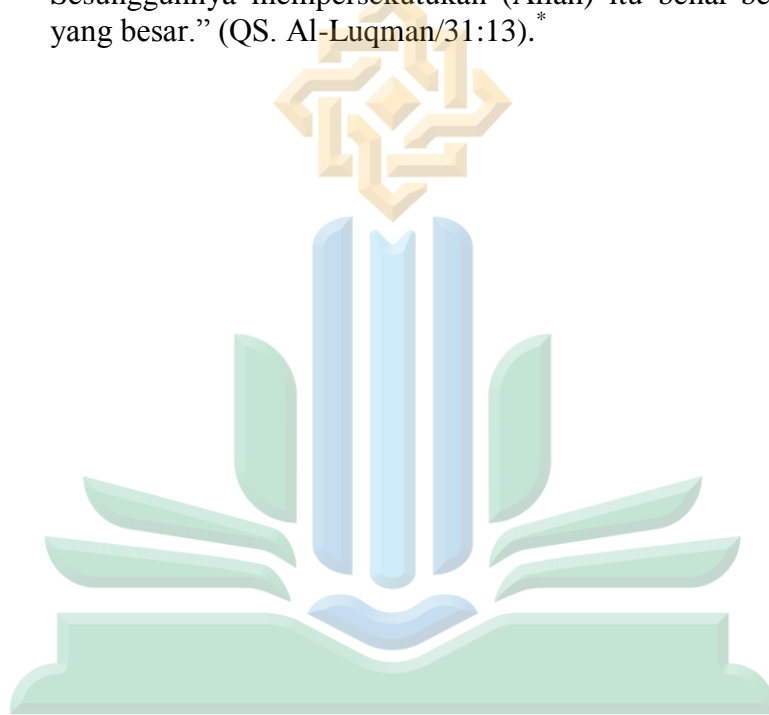


Dr. Fawaizul Umam, M.Ag.
NIP. 197302272000031001

MOTTO

وَأذْ قَالَ لُقْمَانُ لِابْنِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ يَا بُنَيَّ لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ ۝١٣ (لقمان/٣١ : ١٣)

Artinya : (Ingatlah) ketika Luqman berkata kepada anaknya, saat dia menasihatinya, “Wahai anakku, janganlah mempersekutukan Allah! Sesungguhnya mempersekutukan (Allah) itu benar-benar kezaliman yang besar.” (QS. Al-Luqman/31:13).*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

* Al Qur'an Terjemah penerbit Pustaka Al-Muhibin

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Allah SWT yang telah menciptakan semesta alam dan memberikan hidup, berkah dan rizki-Nya.
2. Ibu Muryati selaku ibunda saya yang tiada henti memberikan kasih sayang secara tulus dan menjadi tombak untuk bangkitnya semangat mengarungi masa depan yang lebih cerah.
3. Ayah saya Asnamo, yang selalu memberikan dukungan kasih sayang serta doa yang selalu tercurahkan untuk mengiringi perjalanan dalam menempuh bahtera perkuliahan ini.
4. Saudara saya Azka Zakarya Ramadhani dan saudari saya Ana Maria Sofi Ana Ningsih yang selalu memberikan support dan arahan untuk selalu semangat dalam berjuang menyelesaikan perkuliahan S1 ini
5. Keponakan saya Adib Putra Haya yang menjadi salah satu penyemangat dalam mengarungi perjalan perkuliahan ini.
6. Seluruh teman-teman saya mulai dari Madrasah Aliyah Negeri Bondowoso: Pingky Islamiah Putri, Novianti Maulinda, Elly Rahmawati, Mila Tifta dan Yuliatin Wardani. Perguruan Tinggi: Yuliantika Nur Aini, Sitti Sofiyah dan Olivia Ananda Fitrah.

ABSTRAK

Nabilah Taulifah Asizah, 2023: *Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Gawai pada Anak di Dusun Krajan Desa Dadapan Grujugan Bondowoso.*

Kecanduan gawai pada anak merupakan suatu perilaku anak yang tidak terkontrol pada saat menggunakan gawai. Fenomena ini juga terjadi di Dusun Krajan, Desa Dadapan disana ada beberapa anak yang kecanduan gawai. Seperti yang saya temui secara tidak sengaja ada anak yang dimana waktu istirahat disiang hari mereka bermain gawai, yang seharusnya anak tersebut beristirahat. Berdasarkan hasil observasi yang telah saya lakukan kepada beberapa orang tua di Dusun Krajan Desa Dadapan dapat diketahui bahwa anak-anak usia sekolah dasar sudah menggunakan gawai, meskipun gawai yang digunakan bukan miliknya melainkan milik orang tuanya. Seperti di Dusun Krajan, Desa Dadapan yang memiliki kurang lebih 363 anak yang berusia 4 tahun sampai 12 tahun, yang sudah mahir mengoperasikan gawai. Hal seperti ini sangat tidak baik bila dibiarkan tanpa pengawasan dari orang tua secara langsung.

Fokus penelitian yang diteliti dalam skripsi ini adalah: (1) Bagaimana tindakan orang tua dalam mengatasi anak yang kecanduan gawai di Dusun Krajan, Desa Dadapan Grujugan Bondowoso? (2) Apa saja faktor dan dampak yang menyebabkan anak kecanduan gawai di Dusun Krajan, Desa Dadapan Grujugan Bondowoso?

Tujuan penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui tindakan orang tua dalam mengatasi kecanduan gawai pada anak di Dusun Krajan, Desa Dadapan Grujugan Bondowoso. (2) Untuk mengetahui faktor dan dampak apa saja yang menyebabka anak kecanduan gawai di Dusun Krajan, Desa Dadapan Grujugan Bondowoso.

Untuk mengidentifikasi permasalahan tersebut, penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan analisis deskriptif. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi.

Penelitian ini memperoleh kesimpulan: Hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwa orang tua dalam mengatasi kecanduan gawai sangat penting. Sebagaimana orang tua harus mengerti apa yang dilakukan ketika anak sudah mempunyai tanda-tanda ketergantungan pada gawai. Seperti di Dusun Krajan, Desa Dadapan ada beberapa tindakan orang tua dalam mengatasi anak yang kecanduan gawai misalnya, memarahi anaknya, merampas gawai, menjewer anaknya dan ada juga yang memberikan arahan kepada anak-anaknya. Aturan waktu juga bisa menjadi cara mengatasi penggunaan gawai pada anak, agar anak terhindar dari kecanduan pemakaian gawai dan tidak menumbulkan hal-hal yang memicu pikiran negatif pada anak. Selayaknya anak-anak di Dusun Krajan, Desa Dadapan masih ada beberapa anak yang melebihi batasan waktu bermain gawai. Namun anak-anak di Dusun Krajan, Desa Dadapan tidak begitu sulit saat diperingatkan oleh orang tuanya, jadi anak tersebut termasuk dalam kecanduan ringan atau sedang.

Kata kunci: gawai, peran orang tua, mengatasi kecanduan, anak.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT karena atas rahmat, karunia, serta hidayah-Nya penelitian ini dapat terselesaikan dengan judul “Peran Orang tua dalam Mengatasi Kecanduan Gawai pada Anak di Dusun Krajan Desa Dadapan Grujagan Bondowoso.” Shalawat serta salam tetap tercurah limpahkan kepada junjungan kita baginda Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang menderang yakni *Addinul Islam*.

Penulis menyadari bawa kesuksesan dalam penyusunan tugas akhir skripsi ini, karena dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada;

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Bapak Dr. Fawaizul Umam, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Dakwah.
3. Bapak David Ilham Yusuf, M.Pd.I. selaku Ketua Program Studi.
4. Ibu Zayyinah Haririn, S. Sos.I., M.Pd.I. selaku dosen pembimbing selama menyelesaikan tugas akhir skripsi.
5. Bapak Imam Turmudi, M. M. selaku dosen pembimbing akademik selama awal perkuliahan sampai saat ini.
6. Seluruh dosen pengajar Fakultas Dakwah yang telah memberikan ilmu selama ini.
7. Seluruh pihak yang menjadi responden dalam penelitian ini.

Akhirnya, penulis mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dan penulis berharap semoga segala amal kebaikan yang telah Bapak/Ibu berikan kepada penulis mendapatkan balasan yang baik dari Allah SWT. Sehingga sekripsi ini dapat bermanfaat dan menjadikan bahan masukan dalam dunia pendidikan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Konteks Penelitian.....	1
B. Fokus Penelitian.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Definisi Istilah	8
F. Sistematika Pembahasan	10
BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN	12
A. Penelitian Terdahulu	12
B. Kajian Teori.....	18

BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	34
B. Lokasi Penelitian	34
C. Subyek Penelitian.....	35
D. Teknik Pengumpulan Data.....	36
E. Analisis Data	37
F. Keabsahan Data.....	38
G. Tahap-tahap Penelitian.....	39
BAB VI PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	41
A. Gambaran Obyek Penelitian.....	41
B. Penyajian Data dan Analisis.....	46
C. Pembahasan Temuan.....	54
BAB V PENUTUP	62
A. Simpulan.....	62
B. Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA	64
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
1. Matrik Penelitian	
2. Pedoman Wawancara Penelitian	
3. Data Observasi Penelitian	
4. Foto	
5. Gambar atau Denah	

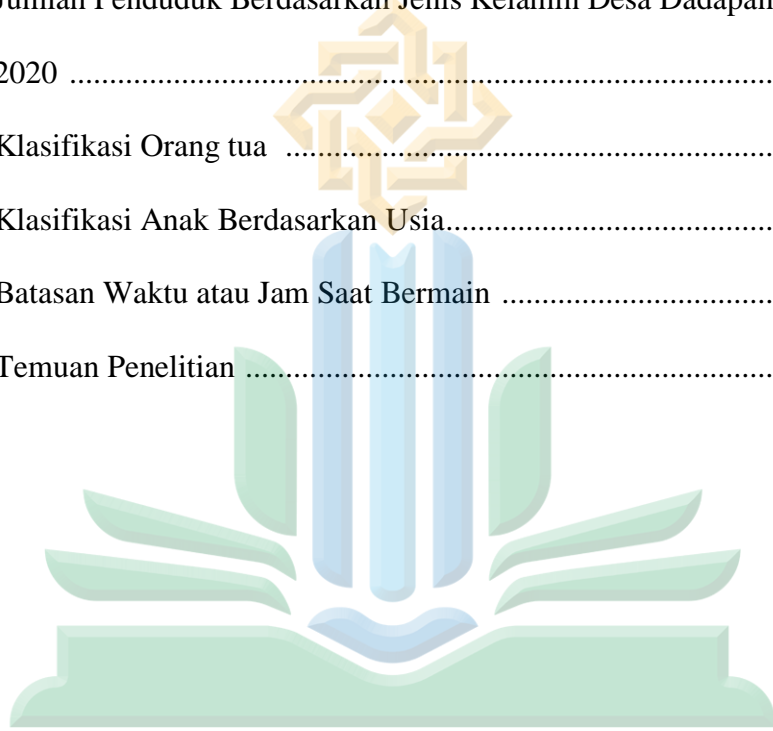
6. Surat Keterangan Izin Penelitian
7. Surat Keterangan Selesai Penelitian
8. Jurnal Kegiatan
9. Biodata Penulis



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR TABEL

NO	Uraian	Hal
2.1	Persamaan dan Perbedaan	16
4.1	Jumlah Penduduk Berdasarkan Jenis Kelamin Desa Dadapan Tahun 2020	44
4.2	Klasifikasi Orang tua	49
4.3	Klasifikasi Anak Berdasarkan Usia.....	50
4.4	Batasan Waktu atau Jam Saat Bermain	51
4.5	Temuan Penelitian	53



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR GAMBAR

No	Uraian	Hal
4.1	Struktur Organisasi Pemerintah Desa Dadapan.....	46



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Gawai adalah salah satu barang elektronik yang sangat berkembang pesat di Indonesia. Gawai dari setiap tahunnya selalu menumbuhkan inovasi baru dengan teknologi pendukung yang sangat memudahkan bagi manusia. Melalui gawai manusia dapat berinteraksi dengan antara satu yang lainnya, sehingga gawai menjadi fenomena yang unik dan dapat berkembang dikalangan masyarakat terutama pada anak-anak. Fitur-fitur canggih pada gawai sangat memudahkan keberlangsungan hidup manusia.

Anggraeni menyatakan bahwa gawai adalah salah satu teknologi yang sangat canggih. Gawai merupakan istilah yang digunakan untuk beberapa macam teknologi yang perkembangannya semakin cepat dan memiliki fungsi khusus.²

Gawai dapat membuat anak mengalami ketagihan, sampai dengan fase kecanduan. Anak akan membuang waktu sia-sia nya dengan bermain *game*, bahkan anak menahan rasa lapar, haus, dan keinginan untuk melakukan toileting. Anak-anak mulai malas melakukan aktivitasnya seperti belajar, bermain, makan, melakukan aktivitas seperti bermain bola pada anak laki-laki, sedangkan pada anak perempuan bermain bersama teman sebayanya.

Jika anak terlalu lama terpapar dalam penggunaan gawai, dan menjadikan

² Anggraeni, S., “Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gawai Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin”, *Faletehan Health Journal*, Vol.6, No. 2, (2019), hal. 64-68

gawai sebagai aktifitas rutin yang dilakukan sehari-hari maka hal ini menjadi salah satu faktor penyebab kecanduan gawai pada anak.³

Kecanduan gawai pada anak merupakan suatu perilaku anak yang tidak terkontrol pada saat menggunakan gawai.⁴ Fenomena ini juga terjadi di Dusun Krajan, Desa Dadapan disana ada beberapa anak yang kecanduan gawai. Seperti yang saya temui secara tidak sengaja ada anak yang dimana waktu istirahat disiang hari mereka bermain gawai, yang seharusnya anak tersebut beristirahat.

Berdasarkan hasil observasi yang telah saya lakukan kepada beberapa orang tua di Dusun Krajan Desa Dadapan dapat diketahui bahwa anak-anak usia sekolah dasar sudah menggunakan gawai, meskipun gawai yang digunakan bukan miliknya melainkan milik orang tuanya. Penggunaan gawai di Dusun Krajan, Desa Dadapan ini bukan hanya orang tua atau orang dewasa saja yang menggunakan gawai melainkan anak TK dan SD juga yang banyak menggunakan gawai. Sehingga anak di dusun Krajan, Desa Dadapan sekarang ini ada beberapa anak yang kecanduan gawai. Seperti di Dusun Krajan, Desa Dadapan yang memiliki kurang lebih 363 anak yang berusia 4 tahun sampai 12 tahun, yang sudah mahir mengoperasikan gawai. Hal seperti ini sangat tidak baik bila dibiarkan tanpa pengawasan dari orang tua secara langsung.

³ Dwi Wulandari, Dkk., “*Deteksi Din Gangguan Mental dan Emosional Pada Anak Yang Mengalami Kecanduan Gadget*”, Jurnal Keperawatan Silampari: Universitas Dehasen Bengkulu, Vol. 3, No. 1, Desember 2019, hlm. 387

⁴ Chaidirman, Dkk., “*Fenomena Kecanduan Penggunaan Gawai (Gadget) Pada Kalangan Remaja Suku Bajo*”, Journal of Holistic nursing and Health Science, Vol. 2, (2019)

Faktor yang dapat menyebabkan anak kecanduan gawai, dapat diperhatikan dari lingkungan sekitar kita. Salah satunya teman sebaya, yang dimana mereka mengajak untuk bermain game *Free Fire* dan *Mobile Legends* bersama. Hal ini dapat menyebabkan para orang tua di Dusun Krajan, Desa Dadapan mengeluh karena anak-anaknya menggunakan gawai secara berlebihan.

Salah satu dampak negatif pengguna gawai yaitu akan menyebabkan kecanduan kepada anak dan juga pengguna gawai yang berlebihan akan membuat perkembangan anak terganggu, seperti kesehatan mata dan otak. Ketika anak telah kecanduan gawai akan membuat anak merasa gelisah jika dipisahkan dengan gawai tersebut. Sebagian besar waktu mereka hanya dihabiskan untuk bermain gawai. Akibatnya tidak hanya kurangnya kedekatan antara orang tua dan anak melainkan juga cenderung menjadi *introvert*. Gawai dapat memudahkan berinteraksi dan bermain *game online* atau sebagainya walau dengan jarak yang cukup jauh baik dengan siapapun. Gawai bisa menurunkan daya konsentrasi dan meningkatkan kecanduan anak untuk dapat mengerjakan berbagai hal yang semestinya dapat mereka lakukan sendiri. Semakin terbukanya akses internet dalam gawai yang menampilkan segala hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak mengandung akibat negatif yang membahayakan anak karena banyak fitur atau aplikasi yang tidak sesuai dengan usia anak tersebut.⁵

⁵ Nurfadilah Fathia dkk, "Upaya Orang Tua Untuk Mencegah Ketergantungan Anak Terhadap Penggunaan Gadget", Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini: Jln. Dr. Setiabudhi No. 229 Kota Bandung 40154, 2019, hlm. 92

Orang tua tidak hanya memberikan fasilitas, sarana dan prasarana, serta membiayai seluruh kebutuhan sekolah kepada anak. Namun orang tua harus memiliki peran yang lebih aktif dalam menemani anak, jangan sampai orang tua mengandalkan gawai untuk menemani anak agar tidak beraktifitas diluar rumah dan memudahkan orang tua dalam mengontrol anak. Sebagai orang tua hendaknya mengontrol setiap konten, program, *game*, tayangan yang ada di gawai, merupakan salah satu cara yang paling efektif dalam mengontrol setiap aktivitas anak dalam penggunaan gawai. Selama usia 3-5 tahun hendaknya orang tua lebih banyak mengajak anak untuk berdiskusi, tanya jawab dalam waktu luang dan berdiskusi tentang aktivitas yang anak sukai. Orang tua harus meluangkan waktunya bermain bersama atau hanya sekedar bercanda kepada anak disela-sela aktivitas yang padat, sehingga dapat dinilai seberapa perkembangan pada anak dalam mengembangkan daya imajinasinya.

Selain itu, orang tua memegang peranan penting atas anak-anaknya. Secara sederhana peran orang tua dapat dijelaskan sebagai kewajiban orang tua kepada anak diantaranya, orang tua wajib memenuhi hak-hak anaknya.⁶ Memberikan contoh dan mendidik anak yang baik dan benar adalah kewajiban orang tua yang nantinya anak akan meniru apa yang dilakukan oleh orang tuanya. Peran orang tua dalam mendidik anak akan sangat berpengaruh pada pola pikir dalam perilaku anak.

Seperti firman Allah SWT dalam QS. At-Tahrim : 6 :

⁶ Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Perasada, 2011), hlm. 88

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ ٦ (التحریم/٦٦ : ٦)

Artinya: Wahai orang-orang yang beriman, jagalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu. Penjaganya adalah malaikat-malaikat yang kasar dan keras. Mereka tidak durhaka kepada Allah terhadap apa yang Dia perintahkan kepadanya dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan. (At-Tahrim/66:6).⁷

Ibnu katsir dalam tafsirnya mengatakan bahwa maksud dari ayat diatas adalah didiklah dan ajarkan kepada keluarga tentang hal-hal yang membuat mereka taat kepada allah, dan melarang mereka berbuat maksiat kepadanya serta memperbanyak zikir agar Allah menyelamatkan mereka dari api neraka. Maka dengan demikian memberikan pengetahuan agama terhadap anak merupakan tanggung jawab orang tua yang paling utama. Orang tua kelak akan dimintai pertanggung jawaban akan anaknya di hari kiamat sebelum anaknya ditanya pertanggung jawabannya atas orang tua mereka.⁸

Peranan orang tua dalam mendidik anak dirumah tangga sangatlah penting karena dalam rumah tanggalah seorang anak memperoleh bimbingan dan Pendidikan dari orangtuanya. Tugas orang tua adalah sebagai guru pendidik utama dan pertama bagi anaknya dalam menumbuhkan dan perkembangan bagi anak.

Orang tua memiliki peranan yang sangat penting dalam upaya pengembangan pribadi anak. Orang tua yang penuh kasih sayang terhadap nilai kehidupan, baik agama maupun sosial budaya yang diberikannya

⁷ Al Qur'an Terjemah penerbit Pustaka Al-muhibbin

⁸ Rohimah, "Pendidikan Keluarga Menurut Al-Qur'an Surat At-Tahrim Ayat 6", Jurnal An Nur, (Vol. VII, No. 1, tahun 2015), hlm. 7

merupakan faktor kondusif untuk mempersiapkan anak menjadi pribadi dan anggota masyarakat yang sehat.⁹

Orang tua perlu menerapkan aturan kepada anak-anaknya dalam menggunakan gawai. Penggunaan gawai efektif penting dilakukan dengan pendampingan orang tua dalam menjelaskan kepada anak mengenai konten yang digunakan, dan batasan dalam mengakses data. Hal yang harus dilakukan orang tua dalam memperkenalkan teknologi tepat guna pada anak pertama, orang tua memberikan kesempatan pada anak untuk belajar menggunakan gawai untuk belajar dan berinteraksi sejak dini, dalam menggunakan teknologi secara tepat. Penggunaan gawai saat ini tidak dapat dihindari pada saat ini dan masa yang akan datang. Gawai mempunyai efek-efek tertentu terhadap penggunaannya, termasuk efek fisik pada seseorang. Kemudian sudah jelas manfaat dan tujuan dalam penggunaan gawai yaitu memberikan arahan kepada anak bagaimana cara menggunakan gawai dengan benar, serta manfaat positif gawai dapat meningkatkan kemampuan intelektual anak, tegantung dari konten yang diperlihatkan.¹⁰

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian dan identifikasi masalah tersebut, peneliti memfokuskan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana tindakan orang tua dalam mengatasi anak yang kecanduan gawai di Dusun Krajan, Desa Dadapan Grujugan Bondowoso?

⁹ Nining Aslihah, *Peran Orang Tua dan Guru Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, (Indonesia: Penerbit P4I, 22 Maret 2023), 23.

¹⁰ Dwi Wulandari, Dkk., “Deteksi Din Gangguan Mental dan Emosional Pada Anak Yang Mengalami Kecanduan Gadget”, *Jurnal Keperawatan Silampari: Universitas Dehasen Bengkulu*, Vol. 3, No. 1, Desember 2019, hlm. 388-389

2. Apa saja faktor dan dampak yang menyebabkan anak kecanduan gawai di Dusun Krajan, Desa Dadapan Grujugan Bondowoso?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka tujuan penelitian pada penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui tindakan orang tua dalam mengatasi anak yang kecanduan gawai di Dusun Krajan, Desa Dadapan Grujugan Bondowoso?
2. Untuk mengetahui faktor dan dampak apa saja yang menyebabkan anak kecanduan gawai di Dusun Krajan, Desa Dadapan Grujugan Bondowoso?

D. Manfaat Penelitian

Adanya hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu:

1. Manfaat Teoretis

Sebagian salah satu ilmu pengetahuan ataupun sebagai dasar untuk melakukan penelitian lain yang serupa, dan juga bisa menambah referensi masyarakat dalam memahami permasalahan seputar orang tua dan anak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta bahan dalam pengetahuan tentang peran orang tua dalam mengatasi kecanduan gawai pada anak.

b. Bagi Masyarakat

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadikan bahan informasi dan masukan yang positif bagi masyarakat khususnya orang tua dan anak mengenai penggunaan gawai pada anak dengan pengawasan orang tua dan juga menambah ilmu dan pengetahuan bagi peneliti selanjutnya.

E. Definisi Istilah

1. Peran Orang Tua

Menurut Soerjono Soekanto peran merupakan aspek dinamis kedudukan, apabila seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan kedudukannya, maka dari itu ia harus, menjalankan suatu peranan. Pentingnya peran adalah karena ia mengatur perilaku seseorang. Peran diatur oleh norma-norma yang berlaku. Peran lebih banyak menunjukkan pada fungsi, penyesuaian diri dan sebagai suatu proses. Jadi, seseorang menduduki suatu posisi dalam masyarakat serta menjalankan suatu peran.¹¹

¹¹ Soerjono Soekarto, “*Sosiologi Suatu Pengantar*”, Jakarta: Rajawali Pers., 2014

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa orang tua mempunyai kedudukan didalam keluarga seperti ayah dan ibu yang mendidik anak-anaknya untuk mencapai kedewasaannya. Karena orang tua berperan dalam Pendidikan anak untuk menjadikan generasi muda berkedudukan.

Orang tua mempunyai tanggung jawab yang besar dalam memberikan bimbingan kepada anak-anaknya, karena sosok ayah dan ibu merupakan orang pertama yang membantu membentuk kepribadian anak dengan penuh tanggung jawab dalam suasana kasih sayang orang tua kepada anak.

Anak-anak sangat rentan sekali terkena dampak negatif dari penggunaan gawai, sehingga diperlukan pendampingan dari orang tua ketika anak diberikan kesempatan untuk menggunakan gawai.¹²

2. Kecanduan Gawai

Kecanduan gawai bisa diartikan sebagai hasrat yang tidak terkendali untuk menggunakan internet dan perangkat elektronik lainnya sehingga menghambat kehidupan sehari-hari seseorang. Gawai dahulu hanya digunakan oleh kalangan menengah ke atas, namun pemakaiannya sekarang ini sudah digunakan berbagai kalangan, mulai dari anak usia dini hingga orang dewasa.¹³

¹² Suryameng, "Pendampingan Dialogis Orangtua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini", Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2 (2), November 2019, hlm. 42

¹³ Wahyu Firdaus, Muhammad Sholeh Marsudi, "Konseling Remaja yang Kecanduan Gadget Melalui Terapi Kognitif Behavior", Studi Jurnal Hasil Penelitian Mahasiswa, Vol. 6, No. 1, May 2021, E-ISSN: 2656-291X

F. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Sistematika pembahasan pada skripsi ini menjelaskan tentang gambaran alur pembahasan skripsi yang dimulai dari konteks penelitian (bab pendahuluan) sampai dengan kesimpulan dan saran (bab penutup). Adapun bentuk format penulisan sistematika ini bukan berbentuk seperti daftar isi akan tetapi deskriptif naratif.¹⁴

BAB I Pendahuluan, merupakan dasar atau pijakan dalam penelitian yang meliputi: konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah dan sistematika pembahasan.

BAB II Kajian Kepustakaan, bab ini akan memaparkan terkait kajian pustaka yang meliputi: Penelitian terdahulu serta literatur yang berhubungan dengan skripsi, yang kemudian dilanjutkan dengan kajian teori yang berisikan mengenai teori-teori yang diperlukan dalam penelitian ini.

BAB III Metode Penelitian, bab ini akan membahas terkait metode penelitian yang digunakan, meliputi: Pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subyek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data, dan tahap-tahap penelitian.

BAB IV Penyajian Data dan Analisis, bab ini akan memaparkan terkait gambaran objek yang diteliti, penyajian sebuah data yang diperoleh dan analisis, serta pembahasan temuan.

BAB V Penutup, bab ini merupakan bagian akhir yang akan menjelaskan tentang kesimpulan dari seluruh isi dan hasil yang ditemukan

¹⁴ Tim Penyusun, *Pedoman Karya Tulis Ilmiah* (Jember: IAIN Jember, 2021), 80.

serta saran kedepannya untuk beberapa pihak yang berhubungan dengan penelitian ini.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu menjadi salah satu rujukan dalam melakukan penelitian, dimana peneliti dapat menambah pengetahuan dan teori untuk digunakan dalam mengkaji penelitian yang akan dilakukan. Dalam penelitian terdahulu ini peneliti tidak menemukan kesamaan judul seperti yang telah dicantumkan oleh peneliti sebagai penelitiannya. Adapun penelitian terdahulu terkait “Peran Orang Tua dalam Mengatasi Kecanduan Gawai pada Anak di Dusun Krajan Desa Dadapan Grujugan Bondowoso” pernah dilakukan oleh beberapa peneliti diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Syaikhhotin Abdullah yang berjudul *“Persepsi Orangtua Terhadap Penggunaan Gadget Bagi Remaja Di Desa Bumi Nabung Baru Kecamatan Bumi Nabung Lampung Tengah”* penelitian tersebut merupakan skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro pada tahun 2019. Penelitian tersebut menggunakan metode kualitatif lapangan dengan metode wawancara, observasi dan dokumentasi.

Kesimpulan dari penelitian ini bahwa penggunaan gawai bagi remaja merupakan hal yang wajar, serta mendukung remaja agar mampu menggunakannya dengan bijak dan untuk hal yang bermanfaat, tetapi banyak yang tidak suka ketika remaja berlebihan dalam penggunaannya.

Sementara itu ada pula persepsi yang mengatakan bahwa penggunaan gawai bagi remaja merupakan hal yang kurang baik, karena banyak remaja yang sering menyalah gunakan gawai untuk hal yang tidak bermanfaat. Bahkan banyak yang menyatakan tidak suka terlebih menimbulkan dampak yang merugikan remaja.¹⁵

2. Penelitian terdahulu kedua dilakukan oleh Della Russyiana yang berjudul “*Peran Orang Tua dalam Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 3-6 Tahun di Desa Bukit Ulu Kecamatan Karang Jaya Kabupaten Musi Rawas Utara*” penelitian tersebut merupakan skripsi dari Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu pada tahun 2019. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan metode wawancara, observasi dan dokumentasi.

Kesimpulan dari penelitian tersebut adalah anak dibiasakan untuk disiplin dalam menggunakan gawai dengan waktu yang dibatasi oleh para

orang tua. Selain itu para orang tua juga memberikan kesempatan kepada

anak untuk bermain diluar rumah kecuali gawai, seperti bermain permainan tradisional bersama teman-teman sebayanya yang jarang di

lakukan oleh anak-anak zaman modern ini. Tetapi berbeda dengan anak-

anak di Desa Bukit Ulu yang masih membudayakan permainan-

permainan tradisional dan yang terpenting para orang tua juga

memberikan contoh yang baik kepada anak seperti menggunakan gawai

¹⁵ Syaikhhotin Abdullah., “*Persepsi Orangtua Terhadap Penggunaan Gadgeti Bagi Remaja Di Desa Bumi Nabung Baru Kecamatan Bumi Nabung Lampung Tengah*”, (Skripsi IAIN Merto 2019), hal. 66

saat anak lagi tidur atau seperti menggunakan gawai seperlunya saja disaat hal yang penting.¹⁶

3. Penelitian terdahulu ketiga adalah penelitian yang dilakukan oleh Cucu Kemala yang berjudul “*Peran Orang Tua Dalam Mengembangkan Potensi Remaja Di Era Digital Perspektif Pendidikan Islam Di Way Dadi Baru Bandar Lampung*” penelitian tersebut merupakan skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada tahun 2019. Penelitian tersebut menggunakan metode kualitatif dengan metode pengumpulan data, observasi, wawancara dan dokumentasi.

Kesimpulan dari penelitian tersebut adalah peran orang tua mengembangkan potensi sosial remaja di era digital perspektif pendidikan islam yaitu menanamkan adab sosial dan pergaulan sesamanya dengan cara memberikan contoh kepada anak untuk selalu berkomunikasi dengan baik dan menanamkan rasa kepedulian anak terhadap orang yang membutuhkan bantuan.¹⁷

4. Penelitian terdahulu yang keempat adalah penelitian yang dilakukan oleh Wisnu Adi Kusuma yang berjudul “*Hubungan Antara Efikasi Diri Dengan Kecemasan Orag Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak*” penelitian tersebut merupakan skripsi Fakultas Psikologi USM (Semarang) pada tahun 2019. Penelitian tersebut menggunakan metode

¹⁶ Della Russiyana., “*Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 3-6 Tahun Di Desa Bukit Ulu Kecamatan Karang Jaya Kabupaten Musi Rawas Utara*”, (Skripsi IAIN Bengkulu 2019), hal. 87

¹⁷ Cucu Kemala., “*Peran Orang Tua Dalam Mengembangkan Potensi Remaja Di Era Digital Perspektif Pendidikan Islam Di Way Dadi Baru Bandar Lampung*”, (Skripsi UIN Raden Intan Lampung 2019), hal. 101

Kuantitatif dengan menggunakan Skala Efikasi seperti alat ukur atribut non-kognitif, yang khusus disajikan dalam format tulis. .

Berdasarkan hasil dari kesimpulan penelitian adalah bahwa hipotesis yang diajukan dalam penelitian ditolak yaitu tidak ada hubungan negatif antara efikasi diri dengan kecemasan orang tua dalam penggunaan *gawai* pada anak. Dengan demikian hipotesis yang tertulis adanya hubungan negatif antara efikasi diri dengan kecemasan orang tua dalam penggunaan *gawai* pada anak, tidak terbukti.¹⁸

5. Penelitian terdahulu yang kelima adalah penelitian yang dilakukan oleh Yunda Catur Bintoro yang berjudul “*Upaya Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Desa Mandiraja Kecamatan Mandiraja Kabupaten Banjarnegara*” penelitian tersebut merupakan skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES Semarang pada tahun 2019. Penelitian tersebut menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan metode pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah upaya orang tua dalam mengatasi kecanduan *gawai* pada anak. Perlunya pendampingan penggunaan *gawai* pada anak dan batasan penggunaan *gawai* pada anak. Kendala yang dihadapi orang tua dalam menghadapi anak yang kecanduan *gawai*.

¹⁸ Wisnu Kusuma Adi, “*Hubungan Antara Efikasi Diri Dengan Kecemasan Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak*”, Skripsi USM (Semarang) 2019, hal. 47

Maka orang tua juga harus memberi batasan waktu bermain gawai kepada anak.¹⁹

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan

NO	Nama Peneliti, Tahun, dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Skripsi dari Syaikhhotin Abdullah yang berjudul “Persepsi Orangtua terhadap Penggunaan <i>Gadget</i> bagi Remaja di Desa Bumi Nabung Baru Kecamatan Bumi Nabung Lampung Tengah,” 2019.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Persamaannya peneliti ini membahas pengertian tentang <i>gawai</i> dan dampak dari <i>gawai</i>. 2. Menggunakan penelitian dengan metode kualitatif deskriptif 	1. Perbedaan dari penelitian terdahulu membahas tentang persepsi orang tua dan macam-macam sedangkan penelitian yang saya teliti ini berfokus dengan Peran orang tua dalam mengatasi kecanduan <i>gawai</i> pada anak di Dusun Krajan Desa Dadapan Grujugan Bondowoso
2	Skripsi dari Della Rusyiana yang berjudul “Peran Orang Tua dalam Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan <i>Gadget</i> pada Anak Usia 3-6 Tahun di Desa Bukit Ulu Kecamatan Karang Jaya Kabupaten Musi Rawas Utara,” 2019.	1. Menggunakan penelitian dengan metode Kualitatif deskriptif dengan metode wawancara, observasi dan dokumentasi.	1. Perbedaan dari penelitian terdahulu membahas tentang objek penelitian yang berjumlah 184 kk, sedangkan penelitian yang saya teliti ini mencangkup 5 RT yang dimana setiap RT terdiri dari 2 orang tua.
3	Skripsi dari Cucu Kemala yang	1. Persamaannya penelitian ini	1. Perbedaan dari penelitian

¹⁹ Yunda Bintoro Catur., “*Upaya Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Desa Mandiraja Kecamatan Mandiraja Kabupaten Banjarnegara*”, (skripsi UNNES, Semarang 2019),hal. 82

	berjudul “Peran Orang Tua dalam Mengembangkan Potensi Remaja di Era Digital Perspektif Pendidikan Islam di Way Dadi Baru Bandar Lampung,” 2019.	membahas peran orang tua terhadap anak yang kecanduan gawai 2. Menggunakan penelitian dengan metode Kualitatif deskriptif.	terdahulu membahas tentang potensi pada anak yang dapat dikembangkan, sedangkan penelitian yang saya teliti ini membahas tentang cara mengatasi kecanduan gawai pada anak.
4	Skripsi dari Wisnu Adi Kusuma yang berjudul “Hubungan Antara Efikasi Diri Dengan Kecemasan Orang Tua dalam Penggunaan <i>Gadget</i> pada Anak,” 2019.	1. Persamaannya didalam skripsi peneliti sama membahas tentang pengertian gawai dan membahas dampak dari gawai.	1. Perbedaan dari penelitian terdahulu ini dimana penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, sedangkan penelitian yang saya teliti ini menggunakan metode kualitatif.
5	Skripsi dari Yunda Catur Bintoro yang berjudul “Upaya Orang Tua dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan <i>Gadget</i> pada Anak Usia Dini di Desa Mandiraja Kecamatan Mandiraja Kabupaten Banjarnegara,” 2019.	1. Persamaannya meneliti tentang dampak penggunaan gawai pada anak. 2. Menggunakan penelitian dengan metode Kualitatif deskriptif.	1. Perbedaan dari penelitian terdahulu membahas tentang karakter pada anak yang berumur 5-6 tahun sedangkan penelitian yang saya teliti ini membahas kecanduan gawai pada anak juga dampaknya terhadap anak yang kecanduan gawai.

Jadi, dari kelima penelitian terdahulu diatas memiliki beberapa perbedaan dengan penelitian ini diantaranya:

1. Perbedaan dari penelitian terdahulu membahas tentang persepsi orang tua dan macam-macam persepsi orang tua, sedangkan

penelitian yang saya teliti ini berfokus dengan peran orang tua dalam mengatasi kecanduan gawai pada anak.

2. Perbedaan dari penelitian terdahulu membahas tentang objek penelitian yang berjumlah 184 KK, sedangkan penelitian yang saya teliti ini hanya mencakup 5 RT yang dimana setiap RT terdiri dari 2 orang tua.
3. Perbedaan dari penelitian terdahulu membahas tentang potensi pada anak yang dapat dikembangkan, sedangkan penelitian yang saya teliti ini membahas tentang cara mengatasi kecanduan gawai pada anak.
4. Perbedaan dari penelitian terdahulu ini dimana penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, sedangkan penelitian yang saya teliti ini menggunakan metode kualitatif.
5. Perbedaan dari penelitian terdahulu membahas tentang karakter pada anak yang berumur 5-6 tahun sedangkan penelitian yang saya teliti ini membahas kecanduan gawai pada anak dan juga dampaknya terhadap anak yang kecanduan gawai.

B. Kajian Teori

1. Peran Orang Tua

Menurut Sahlan, orang tua adalah keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu yang merupakan hasil dari sebuah ikatan perkawinan yang sah sehingga dapat membentuk sebuah keluarga. Orang tua juga memiliki tanggung jawab yang besar untuk mendidik, mengasuh dan membimbing

anak-anaknya untuk mencapai tahapan tertentu yang mengantarkan anak untuk siap dalam kehidupan bermasyarakat.²⁰

Menurut Hamalik peran adalah pola tingkah laku yang merupakan ciri khas semua petugas dari pekerjaan atau jabatan tertentu. Sedangkan menurut kamus besar bahasa Indonesia peran adalah peran atau tingkah seseorang yang diharapkan dan dimiliki oleh orang yang berkedudukan dimasyarakat. Didalam sebuah keluarga peran orang tua sangatlah penting bagi anak, apalagi ketika anak memasuki usia sekolah dan usia menempuh pendidikan. Keluarga adalah kelompok sosial yang terdiri dari sejumlah individu, memiliki hubungan individu, terdapat ikatan, kewajiban, tanggung jawab diantara individu tersebut. Keluarga memiliki peranan yang sangat penting dalam mengembangkan pribadi anak. Keluarga juga dipandang sebagai institusi yang dapat memenuhi kebutuhan insan, terutama kebutuhan bagi pengembangan kepribadiannya dan perkembangan ras manusia.²¹

Menurut Nirwana, peran kedua orang tua dalam keluarga adalah sebagai berikut:

- a. Sebagai orang tua mempunyai tugas untuk menyayangi anak-anaknya.
- b. Orang tua mempunyai kewajiban dalam menjaga ketentraman dan ketenangan serta menyiapkan ketenangan jiwa anak-anak.

²⁰ Sahlan Syafei, *Bagaimana Anda Mendidik Anak*, (Depok: Ghalia Indonesia, 2002), 71.

²¹ Hamalik, Oemar., *Psikologi Belajar dan Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2007), 33.

- c. Saling menghormati orang tua dan anak yaitu mengurangi kritik dan pembicaraan negatif yang berkaitan dengan kepribadian dan perilaku mereka serta keakraban, dan pada waktu yang bersamaan kedua orang tua harus menjaga hak-hak hukum mereka terkait dengan diri mereka dan orang lain.
- d. Sebagai orang tua memberikan penghargaan dan kelayakan kepada anak, karena hal ini akan menjadikan anak maju dan berusaha serta berani dalam bersikap.
- e. Orang tua merupakan tempat rujukan bagi sejuta permasalahan anak, jangan sampai anak mendapatkan informasi dalam kehidupan keseharian dari orang lain, oleh karena itu perlu adanya kedekatan. Orang tua merupakan teladan bagi anak dalam pembentukan karakter dan kepribadian.²²

Menurut Laynas Waun ada beberapa hal yang perlu dijaga dalam berkomunikasi antara orang tua dan anak, yaitu:

- a. Mempertahankan kontak mata dengan anak.
- b. Mengajukan pertanyaan yang mudah dipahami oleh mereka
- c. Benar-benar mengarahkan perhatian kepadanya
- d. Berkata dengan lembut dan tenang
- e. Menjaga dan memperhatikan perasaan anak.

Orang tua harus mampu berfikir dengan cepat bahwa anak tidak sungguh-sungguh mendengarkan ketika pertanyaannya dijawab “Hm...”

²² Ade Benih Nirwana, *Psikologi Ibu, Bayi dan Anak*, Yogyakarta: Nuha Medika, 2011, hal. 159-161

atau “Sebentar”. Lebih parah lagi ketika orang tua memberitahu bahwa jangan sering-sering bermain gawai, agar anak bisa mempunyai waktu luang untuk berbicara dengan orang tua dan keluarga. Kejadian seperti ini akan menciptakan suasana yang lebih bagus karena anak bisa berkumpul dengan keluarga tanpa melibatkan gawai tersebut.²³

Orang tua merupakan orang yang lebih tua atau yang orang dituakan. Namun umumnya di masyarakat pengertian orang tua itu adalah orang yang telah melahirkan kita yaitu Ibu dan Bapak, karena orang tua adalah pusat kehidupan rohani anak, maka setiap reaksi emosi anak dan pemikirannya dapat dihasilkan dari ajaran orang tuanya tersebut. Sehingga orang tua memegang peranan yang penting dan pengaruh atas pendidikan anaknya.

2. Kecanduan Gawai

a. Pengertian Kecanduan

Menurut Cha & Seo, kecanduan gawai dianggap sebagai ketidak mampuan untuk mengontrol penggunaan gawai meskipun ada efek negatif pada pengguna. Penggunaan gawai tidak hanya menghasilkan kesenangan dan mengurangi perasaan sakit dan stres, tetapi juga menyebabkan kegagalan untuk mengontrol tingkat

²³ Mohibu Aldenis, “Peranan Komunikasi Orang Tua Dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak (Suatu Studi Di Desa Buo Kec. Loloda Kab. Halmaahera Barat), e-jurnal “Acta Diuma” Vol. IV, No. 4 (2015), 2.

penggunaan meskipun ada konsekuensi berbahaya yang dapat mengganggu psikologis dan sosial kehidupan pada anak.²⁴

Menurut Retani dikutip oleh Primadiana et al, bahwa salah satu faktor penyebab kecanduan gawai adalah tingginya paparan media tentang gawai serta fasilitas atau fitur aplikasi dalam gawai membuat individu merasakan kemudahan dan kenyamanan dalam penggunaannya.²⁵

Dokter Anak Kanada berpendapat bahwa anak usia 0 sampai 2 tahun tidak boleh terpapar oleh teknologi sama sekali, anak usia 3 sampai 5 tahun dibatasi menggunakan teknologi hanya 1 jam perhari dan anak usia 6 sampai 18 tahun dibatasi 2 jam perhari.²⁶ Penggunaan gawai yang melebihi batas waktu memiliki resiko yang sangat tinggi terhadap kesehatan, maka peran orang tua dalam mendampingi dan mengawasi penggunaan gawai sangatlah penting.

Menurut teori Arthur T. Hovart definisi kecanduan *gawai* merupakan suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang sehingga dapat menimbulkan dampak negatif. Kecanduan gawai dapat dikelompokkan menjadi 3 yaitu: Normal, kecanduan ringan dan kecanduan berat. Ada pula bentuk penanganan dini yang

²⁴ Soo-Seong Cha & Seo, Bu-Kyung, "Smartphone Use and Smartphone Addiction In Middle School Students In Korea": P prevalence, social networking service, and game use. *Helth Psychology Open*, Januari-Juni 2018, hlm. 1-15

²⁵ Primadiana, D.B., dkk, "Hubungan Smartphone Addiction Dengan Kecemasan Sosial Pada Remaja". *Jurnal Keperawatan Jiwa*, Hal. 1-8

²⁶ Anggraeni, S., "Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin", *Faletehan Health Journal*, Vol.6, No. 2, (2019), hal. 64-68

dapat dilakukan, yaitu menentukan waktu dalam menggunakan gawai, memberikan saran, memperhatikan konten, memberikan pendampingan. Berdasarkan hal tersebut diperlukan sebuah sistem yang dapat menampung pengetahuan dari pakar konselor dalam hal mencegah dan mendiagnosis kecanduan gawai, salah satu contoh alternative yaitu membuat sistem pakar. Sistem pakar merupakan suatu sistem yang dirancang untuk meniru keahlian seorang pakar dalam menjawab pertanyaan dan memecahkan suatu masalah.²⁷

Istilah kecanduan sendiri berkembang dengan perkembangan kehidupan masyarakat, sehingga istilah kecanduan tidak selamanya melekat pada obat-obatan tetapi dapat juga melekat pada kegiatan atau suatu hal tertentu yang dapat membuat seseorang ketergantungan secara fisik atau psikologi.

Aspek-aspek kecanduan gawai menurut young adalah :

- 1) Merasa sibuk dengan gawainya
- 2) Merasa membutuhkan menggunakan internet dengan meningkatkan jumlah waktu untuk mencapai kepuasan.
- 3) Berulang kali melakukan upaya untuk mengontrol
- 4) Mengurangi, atau menghentikan penggunaan gawai namun selalu gagal

²⁷ Luqman Affandi, Dkk., “Sistem Pakar Klasifikasi Kecanduan Gadget Menggunakan Teori Arthurt T. Hovart Dengan Metode Naïve Bayes Classifier Untuk Anak Sekolah Dasar”, Seminar Informatika Aplikatif Polinema (SIAP) 2020, ISSN 2460-1160.

- 5) Merasa gelisah, murung, depresi, atau marah ketika mencoba untuk mengurangi atau menghentikan penggunaan gawai, bermain *gawai* lebih lama dari pada yang direncanakan.²⁸

b. Pengertian Gawai

Secara istilah gawai berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang perkembangannya semakin cepat dan memiliki fungsi khusus.²⁹ Dalam bahasa Indonesia, gawai disebut “acang”. Gawai dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya *computer*, *handphone*, *game* dan lainnya. Gawai adalah sebuah perangkat elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia.³⁰

Pemakaian gawai dapat diklasifikasikan secara global, yaitu;

- 1) Gawai bisa dipakai untuk mengumumkan pelajaran, undangan, dan berbagai alat pemikat yang bisa memberi efektivitas terhadap kesulitan waktu dan ekonomi
- 2) Memberikan kebebasan untuk membahas pesan pada waktu yang di inginkan ataupun menolak pesan yang tidak disukai.
- 3) Menghidupkan tali persaudaraan diantara mereka yang berkirim pesan dan gawai bisa membantu komunikasi dengan orang lain.

²⁸ S.K. Young, “*Internet Addiction : Sympoms, Evaluation, And Treatment*”. Article reproduced from *Innovations in Clinical Practice*, Vol. 17, Hal. 5

²⁹ Anggraeni, S., “*Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gawai Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin*”, *Felethean Health Journal*, 6 No. 2, (2019), hlm. 64-68

³⁰ Widiawati, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*, (Jakarta: Universitas Budi Luhur, 2014), hlm. 106.

4) Gawai bisa memberikan dampak kecanduan bagi pemakainya.³¹

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Gawai

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi anak dalam penggunaan gawai. Faktor-faktor tersebut yaitu:

1) Iklan yang merajalela di dunia pertelevisian dan di media sosial

Sering kali iklan dapat mempengaruhi anak untuk mengikuti perkembangan masa kini. Sehingga hal ini membuat anak semakin tertarik bahkan penasaran akan hal baru.

2) Gawai menampilkan fitur-fitur yang menarik

Fitur-fitur yang ada didalam gawai membuat ketertarikan pada remaja. Sehingga hal itu membuat anak semakin penasaran untuk mengoperasikan gawai.

3) Kecanggihan dari gawai

Kecanggihan dari gawai dapat memudahkan semua kebutuhan anak. Kebutuhan anak dapat terpenuhi dalam bermain *game*, sosial media bahkan sampai berbelanja *online*

4) Keterjangkauan harga gawai

Keterjangkauan harga disebabkan karena banyaknya persaingan teknologi. Sehingga dapat menyebabkan harga dari gawai semakin terjangkau.

Dahulu hanyalah golongan orang menengah atas yang mampu membeli gawai, akan tetapi pada kenyataan sekarang orang

³¹ Deny Iswidharmanjaya & Beranda Agency, *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, (Bisakimia: 2014), hlm.8

tua berpenghasilan pas-pasan mampu membelikan gawai untuk anaknya.³²

1) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan membuat adanya penekanan dari teman sebaya dan juga masyarakat. Hal ini menjadi banyak orang yang menggunakan gawai, maka dari itu masyarakat lainnya menjadi enggan meninggalkan gawai. Zaman sekarang hampir setiap kegiatan menuntut seseorang untuk menggunakan gawai.

2) Faktor Budaya

Faktor budaya berpengaruh paling luas dan mendalam terhadap perilaku anak. Sehingga banyak anak yang mengikuti tren dari luar budaya maupun didalam budaya lingkungan mereka, yang mengakibatkan keharusan untuk memiliki gawai.

3) Faktor Sosial

Faktor sosial yang mempengaruhinya seperti kelompok acuan, keluarga serta status sosial. Peran keluarga sangat penting dalam faktor sosial, karena keluarga sebagai acuan utama dalam perilaku remaja.

4) Faktor Pribadi

Faktor pribadi yang memberikan kontribusi terhadap perilaku remaja seperti usia dan tahap siklus hidup, pekerjaan

³² Fadhilah Amir dan S. S, “*Sosiologi Perdesaan*”. Jakarta: Lembaga Penelitian UIN Syarif Hidayatullah, (2008), hlm 45

dan lingkungan ekonomi, gaya hidup dan konsep diri. Kepribadian anak yang selalu ingin terlihat lebih dari teman-temannya. Apalagi dizaman sekarang banyak anak yang mengikuti tren sesuai perkembangan teknologi.

Penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa gawai adalah suatu alat elektronik yang memiliki berbagai layanan fitur dan aplikasi yang menyajikan teknologi terbaru yang membantu hidup manusia menjadi lebih simpel dan praktis.³³

d. Dampak Gawai terhadap Perilaku Anak

Gawai memiliki dampak tersendiri bagi para penggunanya, baik dari orang dewasa ataupun anak-anak. Dampak yang timbul bergantung dengan bagaimana orang tersebut menggunakannya dan memanfaatkannya. Adapun beberapa dampak positif gawai pada anak yaitu menjadi media pembelajaran yang menarik, belajar bahasa Inggris lebih mudah, serta meningkatkan logika lewat *game* interaktif yang edukatif. Hal tersebut dapat terjadi apabila orang tua mampu memberikan pengawasan, penegasan, serta pendekatan kepada anak terhadap gawai dengan baik. Selesai itu, gawai mempermudah komunikasi jarak jauh dengan orang lain, baik antar kota ataupun mancanegara dan juga sebagai media informasi.

Selain memiliki dampak positif, gawai juga memiliki dampak negatif bagi anak. Aneka aplikasi gawai yang berisi *game*, video

³³Rosady Ruslan, “*Metode Penelitian Public Relations dan Komunikasi*”. (Raja Grafindo : Persada, Cet. II, Jakarta, 2004), hlm. 24

yang mengandung sara, ataupun ajaran sesat sekalipun semua tersedia dalam jangkauan akses yang sangat mudah dan cepat dalam hitungan detik saja. Penggunaan gawai yang berlebihan (kecanduan), apalagi dengan akses konten yang tidak baik, seperti adegan kekerasan yang anak lihat dalam *game* dan film, serta pornografi, dipercaya mempengaruhi secara negatif baik perilaku ataupun kemampuan anak.³⁴

1) Dampak Positif

a) Mempermudah Komunikasi

Gawai dapat mempermudah komunikasi dengan orang lain yang berjarak jauh dari kita dengan cara sms, telepon atau dengan semua aplikasi yang dimiliki gawai kita.

b) Menambah Pengetahuan

Gawai dapat membantu kita untuk menambah pengetahuan dengan cara mengakses atau mencari situs tentang pengetahuan dengan menggunakan aplikasi yang berada di dalam gawai.

c) Melatih Kreativitas Anak

Kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang. Banyak anak yang

³⁴ Bintoro Catur Yunda, “Upaya Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Desa Mandiraja Kecamatan Mandiraja Kabupaten Banjarnegara” (skripsi UNNES, Semarang 2019), hal. 42-43

termasuk kategori ADHD diuntungkan oleh permainan ini dengan tingkat kreatifitas dan tantangan yang tinggi.³⁵

2) Dampak Negatif

a) Mengganggu Kesehatan

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

b) Dapat Mengganggu Perkembangan Anak

Gawai memiliki fitur-fitur yang canggih seperti kamera, video, *game* dan lain-lain. Fitur itu semua dapat mengganggu proses pembelajaran di sekolah maupun aktivitas dirumah. Misalnya ketika orang tua menyuruh anak belajar dengan menggunakan gawai, tetapi mereka di belakang atau dikamar bisa juga di pergunakan sebagai alat untuk hal-hal yang tidak baik.

c) Dapat Mempengaruhi Perilaku Anak

Kemajuan teknologi mempercepat segalanya dan tanpa disadari anak pun dikondisikan untuk tidak tahan dengan keterlambatan. Hasilnya anak semakin hari semakin lemah dalam hal kesabaran serta konsentrasi dan cepat

³⁵ Nanang Sahriana, Jurnal Smart PAUD, Vol. 2, No. 1, Januari 2019, hlm 24

menuntut orang untuk memberi yang diinginkannya dengan segera.

d) Gawai Membuat Ketergantungan atau Kecanduan

Secara tidak sadar, saat ini anak-anak sudah mengalami ketergantungan menggunakan gawai. Ketergantungan inilah yang sangat berpengaruh.

Penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa gawai memiliki dampak positif dan negatif yang saling berpengaruh pada anak. Gawai sangat mempengaruhi kehidupan manusia baik orang dewasa maupun anak-anak. Gawai memang mempermudah hidup kita, tetapi sebagai orang tua perlu diingat bahwa gawai bagaikan pedang bermata dua. Orang tua juga harus pintar-pintar dalam memberikan waktu pemakaian gawai kepada anak. Pemakaian gawai ini dapat diperlukan pengawasan orang tua terhadap aktivitas berinternet atau bermain gawai pada anak.

e. Mengatasi Kecanduan Gawai

Teknologi yang berkembang pesat berdampak besar bagi kita semua dan berdampak juga pada anak-anak. Berbagai macam gawai adalah salah satu contoh yang paling banyak dimiliki dan diminati semua kalangan. Anak-anak merupakan generasi milenial yang melekat dan cepat dalam menggunakan teknologi. Mereka menggunakan gawai untuk menonton video, bermain *game* dan sebagainya. Ketergantungan pada gawai baik secara informasi

maupun telekomunikasi memiliki kualitas atraktif. Dimana ketika seorang anak sudah merasa nyaman dengan gawai yang ia gunakan, seolah-olah menemukan dunianya sendiri dan akan merasa sulit untuk lepas dari kenyamanan tersebut.³⁶ Seiring dengan perkembangannya, gawai dengan jaringan internet yang sekarang mudah diakses siapa saja salah satunya anak-anak. Mereka asik dan menikmati kesendiriannya bersama gawai dan tidak peduli pada lingkungan, atau keinginan untuk bergaul dengan temannya.

Dampak negatif yang diakibatkan dari penggunaan gawai pada usia dini akan fatal jika tidak segera ditangani. Dampak negatif tersebut dapat berupa gangguan emosi atau kejiwaan anak. Anak yang keseringan bermain gawai dalam waktu yang lama akan mengakibatkan mata anak terganggu, sehingga anak kecanduan atau ketergantungan. Sebagai orang tua kita harus mengerti apa yang dilakukan ketika anak sudah mempunyai tanda-tanda ketergantungan pada gawai. Ada beberapa cara untuk mengurangi dan mencegahnya sebagai berikut:

- 1) Peranan orang tua seperti berinteraksi pada anak, orang tua dapat melakukan obrolan ringan atau membaca dongeng sebelum tidur agar anak dapat berinteraksi. Anak-anak yang berinteraksi dengan baik dalam keluarga, maka anak akan berinteraksi baik juga di lingkungannya. Oleh karena itu,

³⁶ Dalilah, “*Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial di SMA Darussalam Ciputat*”, Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jakarta, 2019, hlm. 10-11.

penting bagi para orang tua untuk sering-sering berinteraksi pada anak.

- 2) Pengendalian dalam penggunaan gawai pada anak. Langkah pencegahan yang dilakukan orang tua adalah dengan cara memberikan batasan waktu bagi anak dalam menggunakan gawai.³⁷ Aturan waktu juga bisa menjadi cara mengatasi penggunaan gawai pada anak. Agar anak terhindar dari kecanduan pemakaian gawai dan tidak menimbulkan hal-hal yang memicu pikiran negatif pada anak. Orang tua juga memeriksa anak ketika bermain gawai agar dapat mengetahui hal apa saja yang akan dilakukan pada saat menggunakan gawai. Orang tua juga membatasi dalam penggunaan gawai pada anak dan menjelaskan pada anak mengenai cara pemakaian dan aturan waktu penggunaan pada gawai. Maka orang tua mengurangi waktu anak untuk menggunakan gawai, agar mereka tidak lama-lama dan akan mulai terbiasa tanpa gawainya.³⁸
- 3) Orang tua bersikap disiplin dan tegas dalam mengatur pemakaian gawai pada anak. Orang tua harus bisa menegaskan batas waktu penggunaan gawai pada anak-anaknya. Karena, jika dibiarkan akan mengakibatkan anak menjadi kecanduan gawai.

³⁷ Tri Aryati, "Kontrol Sosial Orang Tua Kepada Anak Balita dalam Penggunaan Gadget di Desa Wukisari Imogiri Bantul", *Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 2017, hlm. 8.

³⁸ Eva Mayasari, "Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak", *Vol. 3, No. 3, Oktober 2018*, hlm. 512.

- 4) Perbanyak aktivitas anak atau mengajak anak bermain diluar. Pemilihan beragam aktivitas juga penting untuk menunjang kegiatan anak setiap hari baik itu di lingkungan rumah atau pun di lingkungan luar rumah. Ajak anak bermain diluar rumah, karena mengajak anak bermain diluar dapat mempercepat perkembangan anak menjadi lebih baik. Hal ini dapat mengurangi pemakaian gawai pada anak agar tidak selalu menggunakan setiap saat.³⁹



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

³⁹ Nafiah Nasikhatim Isma, "Peran Orang Tua Dalam Pencegahan Kecanduan Bermain Gadget Anak Usia Dini (Studi Kasus Peserta Didik di RA Tahsinul Akhlaq Tedunan Demak)", skripsi UIN Walisongo Semarang 2021, hal. 43.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah metode kualitatif dengan analisa deskriptif. Penelitian kualitatif dengan analisa deskriptif adalah “metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas”.⁴⁰

Kualitatif deskriptif sendiri adalah metode yang digunakan untuk membuat deskriptif atau gambaran yang sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat, kondisi atau fenomena. Penelitian ini menggunakan data berupa kata-kata tertulis atau lisan dari para orang tua dan objek yang diamati secara deskriptif yang menggambarkan tentang bagaimana peran orang tua dalam mengatasi kecanduan *gawai* pada anak.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Dusun Krajan Desa Dadapan Kecamatan Grujungan Kabupaten Bondowoso. Peneliti memilih lokasi ini karena fenomena yang ada sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu mewawancarai para orang tua yang mengeluh, karena anak-anaknya kecanduan *gawai*. Sebelumnya peneliti sudah melakukan survei lokasi penelitian, tujuannya untuk mendapatkan data-data yang lebih akurat.

⁴⁰ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2005).

C. Subyek Penelitian

Subjek penelitian bisa juga disebut dengan istilah informan, yaitu orang yang memberikan informan tentang data yang diinginkan peneliti berkaitan dengan penelitian yang sedang diteliti.⁴¹

Sumber penelitian ini terdiri dari dua sumber, di antaranya adalah sumber primer (utama) yang diperoleh dari Teknik pengumpulan data berupa interview serta observasi, dan sumber sekunder (pendukung) yang diperoleh melalui dokumentasi.

1. Data primer

Data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data atau Narasumber. Data diperoleh dari sumber pertama melalui prosedur dan Teknik pengumpulan data yang berupa wawancara, observasi maupun penggunaan instrument pengukuran yang khusus dirancang sesuai dengan tujuannya.⁴² Penelitian ini sumber data primer disini berasal dari orang tua yang memiliki anak kecanduan pada gawai. Penelitian ini dilakukan di Dusun Krajan Desa Dadapan melingkupi 5 RT, Per RT yang diteliti 2 orang tua.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah sumber tidak langsung memberikan data kepada pengumpulan data. Data diperoleh dari sumber tidak langsung yang berupa data dokumentasi dan arsip-arsip resmi. Dalam penelitian ini data yang diambil berupa dokumentasi yang tertulis.

⁴¹ STIE INDONESIA, *Metode Penelitian*, hlm. 32

⁴² Jonathan Sarwono, *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006), hlm. 209.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Observasi adalah Teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan pada wilayah-wilayah yang dijadikan objek penelitian. Metode observasi sebagai alat pengumpulan data, dapat dikatakan berfungsi ganda, sederhana dan dapat dilakukan tanpa menghabiskan banyak biaya.⁴³

Observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan mengunjungi dan melakukan pengamatan ketempat tinggal atau lingkungan objek (narasumber) di Dusun Krajan, Desa Dadapan Grujugan Bondowoso. Proses observasi ini, peneliti memperoleh informasi lebih atau informasi tambahan terkait dengan objek penelitian ini.

2. Wawancara

Wawancara adalah bentuk komunikasi antara dua orang, melibatkan seseorang yang ingin memperoleh informasi dari orang lain dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan berdasarkan tujuan tertentu.⁴⁴

Menurut Esterberg wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukaran informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh informasi dari orang tua dengan

⁴³ Nurul Zuriah, “*Metodelogi Penelitian Sosisal dan Pendidikan*”. (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hlm. 173.

⁴⁴ Sudaryono. *Metode Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2016, hlm. 82).

mengajukan pertanyaan yang diberikan untuk melihat bagaimana orang tua mengatasi kecanduan gawai pada anak. Bentuk pertanyaan yang digunakan dalam penelitian ini berupa kuesioner.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu pengambilan gambar atau foto-foto dan keterangan yang berkaitan dengan judul penelitian ini berupa foto saat melakukan wawancara dan arsip-arsip kuesioner yang di isi para orang tua.

E. Analisis Data

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

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

1. Redukasi Data

Data diperoleh di lokasi penelitan yang akan dituangkan dalam uraian atau laporan lapangan tersebut oleh peneliti akan direduksi, dengan merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Data yang telah direduksi

akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data, selanjutnya peneliti mencari apabila diperlukan.⁴⁵

2. Penyajian Data

Setelah data direduksi, maka langkah-langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Penelitian kualitatif ini, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagian, hubungan antar kategori, dan jenisnya dengan menggunakan teks yang bersifat naratif.

3. Pernarikan Kesimpulan

Kesimpulannya dari penelitian kuantitatif ini bersifat sementara, sehingga dapat berubah jika didukung bukti yang kuat. Kesimpulan penelitian harus dapat memberikan jawaban atas rumusan masalah.

F. Keabsahan Data

Pemeriksaan terhadap data, pada dasarnya dapat digunakan untuk menyanggah balik yang dituduhkan kepada penelitian kualitatif yang mengatakan tidak ilmiah, juga merupakan sebagai unsur yang tidak terpisahkan dari tubuh pengetahuan penelitian kualitatif.⁴⁶ Keabsahan data yang dipilih oleh peneliti dalam proses triangulasi adalah sebagai berikut:

1. Triangulasi Sumber

Cara untuk mengetahui hasilnya, data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui wawancara. Data yang

⁴⁵ Wijaya Hengki, *Analisa Data Kualitatif: Sebuah Tinjauan Teori & Praktik*, (Makassar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffaray, 2019), hlm. 123-124

⁴⁶ Moleong, "*Metodologi Penelitian Kualitatif*", (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), halm. 320

diperoleh kemudian dianalisis oleh peneliti sehingga menghasilkan suatu kesimpulan.

2. Triangulasi Waktu

Data yang dikumpulkan dengan teknik wawancara ditempatkan penelitian pada pagi hari saat narasumber masih segar. Setelah itu, dilakukan dengan pengecekan dengan wawancara, observasi atau dokumentasi dalam waktu atau situasi yang berbeda.⁴⁷

G. Tahap-tahap Penelitian

Tahap-tahap penelitian bertujuan untuk merangkai rencana pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, berikut ini tahap-tahap peneliti dalam melakukan penelitian:

1. Membuat Rancangan Penelitian

Langkah pertama, peneliti harus menentukan permasalahan apa yang akan diteliti oleh peneliti. Permasalahan merupakan suatu pondasi dalam melakukan suatu penelitian. Setelah itu peneliti menyiapkan

beberapa keperluan seperti; teks wawancara untuk menggali data secara mendalam.

2. Mengelola Lapangan Penelitian

Pemilihan lokasi penelitian harus benar-benar teliti dan hati-hati, karena di lokasi itulah peneliti akan mendapatkan data dan informasi melalui subjek. Tahapan ini meliputi; peneliti harus memahami latar

⁴⁷ Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D". Bandung: Elfabeta, 2007, hlm. 274.

penelitian yang digali dan mengumpulkan data dengan cara wawancara dengan subjek.

3. Menentukan Analisa Data Penelitian

Analisa data adalah proses penyusunan data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Kemudian peneliti memilih mana yang lebih penting, serta membuat kesimpulan sehingga dapat mempermudah orang lain dalam memahaminya. Penelitian kualitatif ini berbentuk narasi dan tidak menggunakan angka-angka. Pada tahapan ini saya dapat menyajikan temuan-temuan yang saya peroleh di lapangan.⁴⁸



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

⁴⁸ Ariyani Rika, *Tahapan Penelitian Kualitatif; Metodologi Penelitian*, Januari 2021

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Obyek Penelitian

1. Sejarah Desa Dadapan

Sejarah Desa Dadapan tidak terlepas dari sejarah babat tanah leluhur yang bernama “BUJUK SELUWI” yang merupakan orang pertama dan sekaligus pendiri Desa Dadapan pada tahun 1800-an masih saudara misan dari BUJUK SUTO LAKSONA yang merupakan pendiri desa Taman, dan juga masih keturunan dari RADEN BAGUS ASRA yang disebut “KI RONGGO” Pendiri Kota Bondowoso. Menurut cerita para sesepuh Desa Dadapan telah dipimpin oleh belasan Kepala Desa, namun karena tidak ada catatan administrasi sejarah yang masih di ingat dan dikenal oleh sesepuh Desa Dadapan yang pernah menjabat Kepala Desa di Desa Dadapan adalah sebagai berikut:⁴⁹

- a. Kasia menjabat sampai tahun 1962.
- b. Abdullah dengan Gelar Truno Karyo menjabat sampai tahun 1990.
- c. Abdul ghafar Pejabat (Pj.s) Kepala Desa Dadapan April – Oktober.
- d. Munarip menjabat sampai tahun 2000.
- e. Misdjan Pelaksana Harian (PLH) Kepala Desa dadapan Januari – April 2000.
- f. Sudjarwo menjabat sampai tahun 2008.

⁴⁹ Dusun Krajan Desa Dadapan, “*Sejarah Desa Dadapan*,” 1 November 2023.

- g. Mujaki Sofyan H. Pelaksana Harian (PLH) Kepala Desa Dadapan Januari – April 2008.
- h. Suharno menjabat sampai tahun 2014.
- i. Ruswadi Pelaksana Harian (PLH) Kepala Desa Dadapan Mei – Desember 2014 dan Januari – Februari 2015.
- j. Mistarun Penjabat sementara (Pj.s) Kepala Desa Dadapan Maret – Juni 2015.
- k. Hadi Sucipto Pelaksana Harian Kepala (PLH) Desa Dadapan mulai bulan Juni 2021 sampai dengan Desember 2021.
- l. Bambang Juhermanto (sekarang).

2. Demografi

Desa Dadapan dengan luas wilayah 2.125.000 M² merupakan salah satu desa di Kecamatan Grujugan Kabupaten Bondowoso.

Batas wilayah Desa Dadapan :⁵⁰

○ Sebelah utara : Desa Jetis Kecamatan Curahdami dan Desa Pancoran Kecamatan Bondowoso

○ Sebelah selatan : Desa Taman dan Desa Dawuhan Kecamatan Grujugan

○ Sebelah Timur : Jalan Raya Bondowoso – Jember

○ Sebelah Barat : Desa Dawuhan dan Desa Wonosari Kecamatan Grujugan

⁵⁰ Dusun Krajan Desa Dadapan, “Luas Demografi Desa Dadapan (Batasan Wilayah Desa Dadapan).”, 1 November 2023

- a. Topografi dengan bentang wilayah berombak sampai berbukit.
- b. Curah hujan : 134,00 mm
- c. Jumlah bulan hujan : 5 bulan
- d. Suhu rata-rata harian : 37°C
- e. Tinggi tempat : 158 m dpl.
- f. Luas wilayah Desa Dadapan Kecamatan Grujugan terdiri dari:
 - e) Tanah sawah : 2.025.950 M²
 - f) Tanah Keringan (tegal) : 2.500 M²
 - g) Permukiman : 61.550 M²
 - h) Tanah Hutan lindung : -
 - i) Tanah hutan Produksi : -
 - j) Tanah Hutan Konversi : -
 - k) Tanah lainnya : 35.000 M²

3. Keadaan Sosial Budaya

a. Kependudukan

Berdasarkan Data Administrasi Pemerintah Desa, jumlah penduduk yang tercatat secara administrasi, jumlah total 3791 jiwa.

Dengan rincian penduduk berjenis kelamin laki-laki berjumlah 1947 jiwa, sedangkan berjenis kelamin perempuan berjumlah 1844 jiwa.

Berkaitan dengan data jumlah penduduk dapat dilihat pada Tabel 1 berikut ini :⁵¹

⁵¹ Dusun Krajan Desa Dadapan, “Keadaan Sosial Budaya Desa Dadapan”, 1 November 2023

Tabel 4.1
Jumlah Penduduk Berdasarkan Jenis Kelamin
Desa Dadapan Tahun 2020

NO	Jenis Kelamin	Jumlah	Prosentase (%)
1.	Laki-laki	2.075	54,9
2.	Perempuan	1.977	45,1
	Jumlah	4.052	100%

Keadaan kependudukan di Desa Dadapan dilakukan identifikasi jumlah penduduk dengan menitikberatkan pada klasifikasi usia dan jenis kelamin. Untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan deskripsi tentang jumlah penduduk di Desa Dadapan berdasarkan usia dan jenis kelamin secara detail dapat dilihat dalam Tabel 2 berikut ini :⁵²

b. Pendidikan

Pendidikan adalah satu hal penting dalam memajukan tingkat Kesejahteraan dan tingkat perekonomian. Dengan tingkat pendidikan yang tinggi maka akan mendorong tingkat ketrampilan. Tingkat ketrampilan juga akan mendorong tumbuhnya ketrampilan kewirausahaan. Dan pada gilirannya mendorong munculnya lapangan pekerjaan baru sehingga akan membantu program pemerintah untuk pembukaan lapangan kerja baru guna mengatasi pengangguran. Di bawah ini tabel yang menunjukkan tingkat pendidikan warga Desa Dadapan.

- 1) Belum Sekolah : 255 orang
- 2) Pernah sekolah SD tapi tidak tamat : 445 orang

⁵² Dusun Krajan Desa Dadapan, “Keadaan Sosial Budaya Desa Dadapan”, 1 November 2023



3) Tamat SD / sederajat	: 1016 orang
4) Tamat SLTP / sederajat	: 797 orang
5) Tamat SLTA / Sederajat	: 1095 orang
6) Tamat D1	: 2 orang
7) Tamat D2	: 1 orang
8) Tamat D3	: 24 orang
9) Tamat S1	: 135 orang
10) Tamat S2	: 10 orang
11) Tamat S3	: 1 orang
12) Jumlah Sekolah TK	: 4 unit
13) Jumlah sekolah SD / sederajat	: 4 Unit
14) Jumlah sekolah SLTP/ sederajat	: 2 unit
15) Jumlah sekolah SLTA/ sederajat	: 3 unit
16) Jumlah sekolah PT	: 1 unit

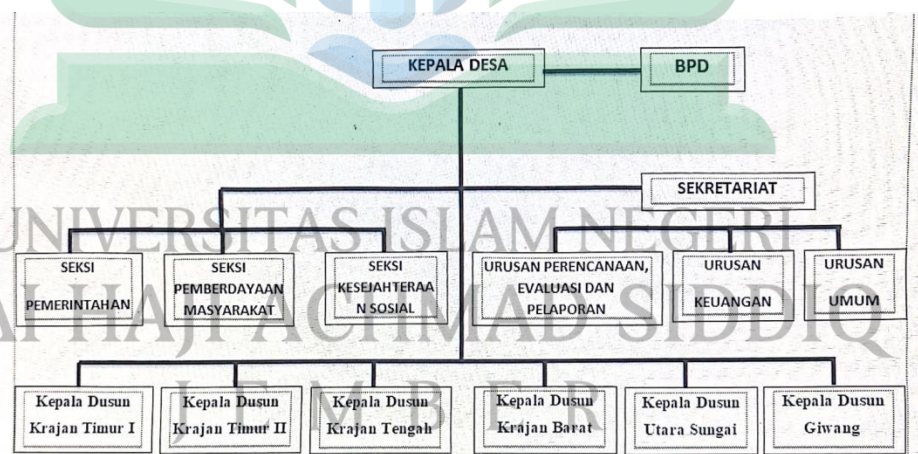
Berdasarkan data kualitatif yang diperoleh menunjukkan bahwa di Desa Dadapan kebanyakan penduduk usia produktif hanya memiliki bekal pendidikan formal pada level pendidikan dasar 26,80% dan pendidikan menengah - SLTP dan SLTA 32,86%. Sementara yang dapat menikmati pendidikan di Perguruan Tinggi hanya 4,56%. Dan terdapat 445 jiwa atau 11,73% tidak tamat SD.

4. Struktur Organisasi Pemerintah Desa

Susunan organisasi pemerintah Desa terdiri dari Kepala Desa dan Perangkat Desa yaitu Sekretaris Desa, Pelaksana Teknis Lapangan dan Unsur kewilayahan.

- a. Kepala Desa : 1 orang
- b. Perangkat Desa
 - a. Sekretaris Desa : 1 orang
 - b. Pelaksana Teknis lapangan : 5 orang
 - c. Unsur kewilayahan : 5 orang

Gambar 4.1
Struktur Organisasi
Pemerintah Desa Dadapan



B. Penyajian Data dan Analisis

Penyajian data dan analisis merupakan hasil dari penelitian yang dilakukan di Dusun Krajan Desa Dadapan Grujung Bondowoso. Data ini

diperoleh berdasarkan observasi, wawancara, dengan para orang tua lainnya, analisis terhadap kecanduan gawai pada anak berikut:⁵³

1. Tindakan Orang Tua dalam Mengatasi Anak yang Kecanduan Gawai di Dusun Krajan, Desa Dadapan Grujung Bondowoso

Orang tua merupakan tempat utama dan pertama bagi anak, karena dari merekalah anak mula-mula menerima pendidikan.⁵⁴ Orang tua saat menemani atau mengawasi anak bermain gawai sangat diperlukan. Hal tersebut karena untuk menghindari anak dari kecanduan gawai. Gawai adalah salah satu teknologi yang dapat mempengaruhi anak dari dampak buruk yang akan datang. Gawai merupakan salah satu teknologi modern yang sekarang marak di kalangan anak-anak dan remaja Indonesia.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan beberapa orang tua dilapangan. Peneliti melakukan wawancara secara langsung dikediaman narasumber yaitu para orang tua. Wawancara dengan para orang tua ini dilakukan pada saat sore hari, yang dimana para orang tua sudah tidak ada kesibukan atau pekerjaan. Peneliti menemukan beberapa tindakan orang tua kepada anaknya yang berlebihan bermain gawai sebagai berikut.⁵⁵

Tindakan orang tua saat anak berlebihan bermain Gawai. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Ibu Rifka berikut ini:

⁵³ Orang Tua, “*Hasil Observasi dan Wawancara Orang Tua di Dusun Krajan Desa Dadapan*”, 1 November 2023

⁵⁴ Zakiah Daradjat., “*Ilmu Pendidikan Islam*”, Bumi Aksara, Jakarta, Cet. X, 2012 hlm. 35

⁵⁵ Orang Tua, “*Hasil Observasi dan Wawancara Orang Tua di Dusun Krajan Desa Dadapan*”, 31 Oktober – 1 November 2023

“Ketika anak saya bermain gawai berlebihan, maka tindakan saya sebagai orang tua kepada anak yaitu menjewer dan memarahinya. Tindakan saya melakukan itu karena anak saya jika hanya dikasih tau tidak akan mendengarkan.”⁵⁶

Dari keterangan yang saya temui hasil wawancara tindakan orang tua terhadap anak yang berlebihan bermain gawai. Hal tersebut diperkuat oleh Ibu Sumiati yang mengungkapkan bahwa tindakan ketika anak bermain gawai berlebihan yaitu:

“Ketika anak saya bermain gawai berlebihan, maka tindakan saya sebagai orang tua kepada anak yaitu memarahkannya. Tindakan saya seperti itu karena tidak ingin anak saya kecanduan gawai.”⁵⁷

Sedangkan dari keterangan yang saya temui bahwa tindakan orang tua saat anak bermain gawai berlebihan yang diungkapkan oleh Ibu Holifatul Hasanah yaitu:

“Ketika anak saya bermain gawai berlebihan, maka tindakan saya sebagai orang tua kepada anak yaitu merampas gawai. Tindakan saya seperti itu karena tidak ingin anak saya kecanduan gawai.”⁵⁸

Selain itu dari keterangan yang saya temui bahwa tindakan orang tua saat anak bermain gawai berlebihan yang diungkapkan oleh Ibu Niwati Hati Ningsih yaitu:

“Ketika anak saya bermain gawai berlebihan, maka tindakan saya sebagai orang tua kepada anak yaitu memberikan arahan agar tidak berlebihan bermain gawai dan memberikan pengertian kepada anak saya.”⁵⁹

⁵⁶ Rifka, diwawancarai oleh Penulis, Dusun Krajan Desa Dadapan, 31 Oktober 2023

⁵⁷ Sumiati, diwawancarai oleh Peneliti, Dusun Krajan Desa Dadapan, 31 Oktober 2023

⁵⁸ Holifatul Hasanah, diwawancarai oleh Peneliti, Dusun Kraja /n Desa Dadapan, 1 November 2023

⁵⁹ Niwati Hati Ningsih, diwawancarai oleh Peneliti, Dusu Krajan Desa Dadapan, 1 November 2023

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa cara orang tua yang pertama yang dilakukan saat anak bermain gawai berlebihan adalah dengan menjewernya, cara orang tua yang kedua yang dilakukan ketika anak bermain gawai berlebihan dengan memarahinya sedangkan orang tua yang ketiga yaitu dengan merampas gawai ketika anak bermain gawai berlebihan dan yang terakhir yaitu orang tua memberikan arahan dan memberikan pengertian kepada anak agar terhindar dari kecanduan gawai.

Berdasarkan judul penelitian, dalam penelitian ini penulis memilih informan yaitu beberapa orang tua yang memiliki anak yang kecanduan gawai di Dusun Krajan Desa Dadapan yaitu sebanyak 10 orang tua dan 3 anak sebagai informan pendukung. Untuk mengetahui lebih jelas identitas para informan dapat dilihat pada pembahasan sebagai berikut:

a. Data informan

Tabel 4.2
Klasifikasi Orang Tua

NO	Nama Informan (Orang Tua)	Umur	Pendidikan	Pekerjaan
1	Sumarni	51	SD	Ibu rumah tangga
2	Sumiati	44	SMP	Kerja
3	Niwati Harti N.	42	SD	Ibu rumah tangga
4	Muryati	40	SD	Ibu rumah tangga
5	Siti Fatimah	37	SMP	Ibu rumah tangga
6	Holifatul Hasanah	36	SMA	Ibu rumah tangga
7	Ana Maria Sofi Ana	33	SMK	Ibu rumah tangga
8	Ivah	32	SMA	Kerja
9	Sulfia Rosdiana	29	SMK	Ibu rumah tangga
10	Rifka	27	SMA	Kerja

Berdasarkan tabel di atas dapat di disimpulkan bahwa usia para orang tua masih berada di usia produktif bekerja. Sehingga kegiatan sehari-hari sebagian orang tua mereka mengisi dengan bekerja untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Ada juga orang tua yang kegiatan sehari-hari mereka sebagai ibu rumah tangga. Sedangkan kesibukan sehari-harinya kebanyakan ibu rumah tangga sedangkan yang berkerja hanya 3 orang dari 10 orang tua yang diteliti oleh peneliti. Untuk tingkat kependidikannya 5 orang tua terakhir pendidikan SMA/SMK, 2 orang tua terakhir pendidikan SMP dan 3 orang tua terakhir pendidikan SD.

Tabel 4.3
Klasifikasi Anak Berdasarkan Usia

No	Nama Informan (Anak)	Usia
1	Sitti Nur Fatimah	11
2	Adib Putra Haya	7
3	Feby	6

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa umur anak masih di usia Sekolah Dasar juga masih banyak menggunakan gawai. Sehingga anak di zaman sekarang ini banyak sekali yang kecanduan gawai.

b. Batasan Waktu atau Jam saat Bermain Gawai

Berdasarkan hasil dari wawancara para orang tua untuk mengetahui batasan waktu anak bermain gawai, apakah anak yang melebihi batas waktu penggunaan gawai disebut normal, kecanduan

ringan atau kecanduan berat. Berikut ini merupakan hasil data yang telah diperoleh:

Tabel 4.4
Batasan Waktu atau Jam Saat Anak Bermain Gawai

NO	Jumlah Anak	Batasan Waktu atau Jam
1	Ada 3 Anak	3 Jam per-hari
2	Ada 3 Anak	2 Jam per-hari
3	Ada 2 Anak	30 Menit per-hari
4	Ada 1 Anak	40 Menit per-hari
5	Ada 1 Anak	10 Menit per-hari

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa anak yang termasuk kecanduan ringan ada 3 orang anak yang bermain gawai sampai 3 jam perharinya sehingga melebihi batasan waktu penggunaan gawai. Sedangkan yang lainnya termasuk normal karena batasan waktunya sedikit, bahkan ada yang bermain gawai dengan batasan waktu 10 menit perhari.

2. Faktor dan dampak apa saja yang menyebabkan anak kecanduan gawai di Dusun Krajan, Desa Dadapan Grujugan Bondowoso

Sebelum mengetahui faktor dan dampak dari penyebab anak kecanduan gawai yang dilakukan oleh peneliti terdahulu dengan cara observasi dan wawancara kepada orang tua di Dusun Krajan Desa Dadapan. Dari hasil wawancara ini peneliti menemukan beberapa pendapat dari para orang tua di lapangan, bahwa faktor dan dampak apa saja yang menyebabkan anak kecanduan gawai di Dusun Krajan Desa Dadapan Grujugan Bondowoso adalah:⁶⁰

⁶⁰ Orang Tua, "Hasil Observasi dan Wawancara Orang Tua di Dusun Krajan Desa Dadapan", 31 Oktober – 1 November 2023

Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Ibu Rifka selaku orang tua anak mengatakan:

“Faktor dan Dampak penyebabnya anak kecanduan gawai karena kurangnya sosialisasi anak dengan lingkungan sekitar atau dengan orang lain sehingga orang tua yang selalu memberikan solusi terhadap permasalahan anak dengan cara menyodorkan gawai pada anak.”⁶¹

Dari keterangan yang saya temui hasil wawancara para orang tua faktor dan dampak penyebab anak kecanduan gawai. Hal tersebut diperkuat oleh Ibu Sumiati yang mengungkapkan bahwa:

“Faktor dan Dampak penyebabnya anak kecanduan gawai karena iklan yang merajalela di dunia pertivian dan di media sosial sehingga anak sering kali dapat mempengaruhi pada perkembangan anak.”⁶²

Sedangkan dari keterangan hasil wawancara yang saya temui bahwa faktor dan dampak yang menyebabkan anak kecanduan gawai yang diungkapkan oleh Ibu Holifatul Hasanah yaitu:

“Faktor dan Dampak penyebabnya anak kecanduan gawai karena adanya penekanan dari teman sebaya sehingga dampaknya menjadikan anak emosinya yang kurang terkontrol.”⁶³

Selain itu dari keterangan yang saya temui bahwa faktor dan dampak yang menyebabkan anak kecanduan gawai yang diungkapkan oleh Ibu Niwati Hati Ningsih yaitu:

“Faktor dan Dampak penyebabnya anak kecanduan gawai karena teknologi yang semakin berkembang dan game yang

⁶¹ Rifka, diwawancarai oleh Penulis, Dusun Krajan Desa Dadapan, 31 Oktober 2023

⁶² Sumiati, diwawancarai oleh Peneliti, Dusun Krajan Desa Dadapan, 31 Oktober 2023

⁶³ Holifatul Hasanah, diwawancarai oleh Peneliti, Dusun Krajan Desa Dadapan, 1 November 2023

*semakin hari berkembang pesat sehingga dampaknya menjadikan anak apatis*⁶⁴

Dari hasil observasi dan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa faktor dan dampak apa saja yang menyebabkan anak kecanduan gawai. Para orang tua banyak yang mengatakan bahwa anak kecanduan gawai yaitu dari faktor lingkungan, faktor budaya dan faktor sosial. Yang dimana faktor ini terdiri dari adanya penekanan dari teman sebaya, masyarakat, luar budaya dan dari acuan keluarga sendiri.

Berdasarkan hasil penelitian melalui teknik observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilakukan. Pada analisis ini menyesuaikan antara teori menggunakan fenomena yang terjadi dilapangan, maka dari itu dapat dijelaskan lebih lanjut yang akan terjadi pada penelitian yang sesuai dengan sistematika pembahasan. Berdasarkan dari pokok perumusan masalah dan sesuai dengan kondisi dilapangan mengenai “Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Gawai Pada Anak Di Desa Dadapan Grujugan Bondowoso” dalam pembahasan ini dapat di klasifikasikan menjadi dua pokok tema besar sebagai berikut:

Tabel 4.5

Temuan Penelitian

NO	Fokus Penelitian	Temuan Penelitian
1.	Tindakan orang tua dalam mengatasi kecanduan gawai pada anak di Dusun Krajan Desa Dadapan Grujugan Bondowoso.	Peran orang tua dalam mengatasi kecanduan gawai pada anak di Dusun Krajan, Desa Dadapan Grujugan Bondowoso yaitu dengan cara merampas gawai, menjewer, memarahinya dan juga memberikan arahan yang baik.

⁶⁴ Niwati Hati Ningsih, diwawancarai oleh Peneliti, Dusu Krajan Desa Dadapan, 1 November 2023

2.	Faktor dan dampak apa saja yang menyebabkan anak kecanduan gawai di Dusun Krajan Desa Dadapan Grujugan Bondowoso	Faktor yang menyebabkan anak kecanduan gawai di Dusun Krajan, Desa Dadapan Grujugan Bondowoso yaitu berupa youtube, bermain game, melihat tiktok dengan berlebihan. Sedangkan dampak yang menyebabkan anak kecanduan gawai di Dusun Krajan Desa Dadapan Grujugan Bondowoso yaitu melatih kreativitas dalam permainan <i>game</i> atau video dan juga dapat mengalami ketergantungan atau kecanduan menggunakan gawai.
----	--	---

C. Pembahasan Temuan

Dalam sub bab ini merupakan gagasan peneliti mengenai data temuan-temuan oleh peneliti ketika di lapangan. Data-data tersebut akan dibahas dan dikaitkan dengan teori yang ada, berikut pembahasannya mengenai peran orang tua dalam mengatasi kecanduan gawai di Dusun Krajan, Desa Dadapan Grujugan Bondowoso:

1. Tindakan orang tua dalam mengatasi Anak yang kecanduan gawai di Dusun Krajan, Desa Dadapan Grujugan Bondowoso

Berdasarkan hasil obsevasi yang telah saya lakukan kepada beberapa orang tua di Dusun Krajan Desa Dadapan diketahui bahwa anak-anak usia sekolah dasar sudah menggunakan gawai, meskipun gawai yang digunakan bukan miliknya melainkan milik orang tuanya.

Dokter Anak Kanada berpendapat bahwa anak usia 0 sampai 2 tahun tidak boleh terpapar oleh teknologi sama sekali, anak usia 3 sampai 5 tahun dibatasi menggunakan teknologi hanya 1 jam perhari dan anak

usia 6 sampai 18 tahun dibatasi 2 jam perhari.⁶⁵ Penggunaan gawai yang melebihi batas waktu memiliki resiko yang sangat tinggi terhadap kesehatan, maka peran orang tua dalam mendampingi dan mengawasi penggunaan gawai sangatlah penting.

Hasil observasi yang saya temui kebanyakan anak yang bermain gawai melebihi batasan waktu yang tertentu. Mereka menggunakan gawai melebihi batas waktu 3 jam perhari. Maka dari itu anak di Dusun Krajan Desa Dadapan termasuk kecanduan ringan atau sedang.

Menurut teori Arthur T. Hovart definisi kecanduan gawai dapat dikelompokkan menjadi 3 yaitu: Normal, kecanduan ringan dan kecanduan berat. Ada pula bentuk penanganan dini yang dapat dilakukan, yaitu menentukan waktu dalam menggunakan gawai, memberikan saran, memperhatikan konten, memberikan pendampingan. Berdasarkan hal tersebut diperlukan sebuah sistem yang dapat menampung pengetahuan dari pakar konselor dalam hal mencegah dan mendiagnosis kecanduan gawai, salah satu contoh alternative yaitu membuat sistem pakar. Sistem pakar merupakan suatu sistem yang dirancang untuk meniru keahlian seorang pakar dalam menjawab pertanyaan dan memecahkan suatu masalah.⁶⁶

⁶⁵ Anggraeni, S. "Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gawai Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gawai Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin". National Journal, 6(2), 2019, hal. 64-68

⁶⁶ Luqman Affandi, Dkk., "*Sistem Pakar Klasifikasi Kecanduan Gadget Menggunakan Teori Arthur T. Hovart Dengan Metode Naïve Bayes Classifier Untuk Anak Sekolah Dasar*", Seminar Informatika Aplikatif Polinema (SIAP) 2020, ISSN 2460-1160.

Berdasarkan hasil observasi dari penelitian menunjukkan bahwa peran orang tua dalam mengatasi kecanduan gawai sangat penting. Maka dari itu orang tua perlu menerapkan aturan kepada anak-anaknya dalam menggunakan gawai. Gawai mempunyai efek-efek tertentu terhadap penggunanya, termasuk efek fisik pada seseorang.

Hasil observasi dan wawancara yang saya lakukan kepada para orang tua menemukan beberapa cara tindakan orang tua kepada anaknya yang berlebihan bermain gawai seperti memarahi anaknya, merampas gawai, menjewer anaknya dan ada juga yang memberikan arahan kepada anak-anaknya.

Anak yang keseringan bermain gawai dalam waktu yang lama akan mengakibatkan mata anak terganggu, sehingga anak kecanduan atau ketergantungan. Sebagai orang tua kita harus mengerti apa yang dilakukan ketika anak sudah mempunyai tanda-tanda ketergantungan pada gawai. Ada beberapa cara untuk mengurangi dan mencegahnya sebagai berikut:

- a. orang tua dapat melakukan obrolan ringan atau membaca dongeng sebelum tidur agar anak dapat berinteraksi. Anak-anak yang berinteraksi dengan baik dalam keluarga, maka anak akan berinteraksi baik juga di lingkungannya. Oleh karena itu, penting bagi para orang tua untuk sering-sering berinteraksi pada anak.

- b. Langkah pencegahan yang dilakukan orang tua adalah dengan cara memberikan batasan waktu bagi anak dalam menggunakan gawai.⁶⁷ Aturan waktu juga bisa menjadi cara mengatasi penggunaan gawai pada anak. Agar anak terhindar dari kecanduan pemakaian gawai dan tidak menimbulkan hal-hal yang memicu pikiran negatif pada anak. Orang tua juga memeriksa anak ketika bermain gawai agar dapat mengetahui hal apa saja yang akan dilakukan pada saat menggunakan gawai.
- c. Orang tua harus bisa menegaskan batas waktu penggunaan gawai pada anak-anaknya. Karena, jika dibiarkan akan mengakibatkan anak menjadi kecanduan gawai.
- d. Ajak anak bermain diluar rumah, karena menagajak anak bermain diluar dapat mempercepat perkembangan anak menjadi lebih baik. Hal ini dapat mengurangi pemakaian gawai pada anak agar tidak selalu menggunakan setiap saat.⁶⁸

2. Faktor dan dampak apa saja yang menyebabkan anak kecanduan gawai di Dusun Krajan, Desa Dadapan Grujungan Bondowoso

Faktor dan dampak yang menyebabkan anak kecanduan gawai, ada beberapa faktor yang menimbulkan keinginan anak bermain gawai seperti, pengaruh teman sebaya, iklan yang merajalela disosial media dan teknologi yang semakin hari semakin berkembang pesat. Dampak dalam

⁶⁷ Tri Aryati, "Kontrol Sosial Orang Tua Kepada Anak Balita dalam Penggunaan Gadget di Desa Wukisari Imogiri Bantul", Jurnal Pendidikan Sosiologi, 2017, hlm. 8.

⁶⁸ Nafiah Nasikhatim Isma, "Peran Orang Tua Dalam Pencegahan Kecanduan Bermain Gadget Anak Usia Dini (Studi Kasus Peserta Didik di RA Tahsinul Akhlaq Tedunan Demak)", skripsi UIN Walisongo Semarang 2021, hal. 43.

penggunaan gawai secara berlebihan akan menyebabkan kecanduan kepada anak dan menjadikan anak apatis. Ketika anak bermain gawai berlebihan maka dapat mempengaruhi perkembangan anak secara fisik maupun mental.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi anak dalam penggunaan gawai. Faktor-faktor tersebut yaitu:

a. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan membuat adanya penekanan dari teman sebaya dan juga masyarakat. Hal ini menjadi banyak orang yang menggunakan gawai, maka dari itu masyarakat lainnya menjadi enggan meninggalkan gawai. Zaman sekarang hampir setiap kegiatan menuntut seseorang untuk menggunakan gawai.

b. Faktor Budaya

Faktor budaya berpengaruh paling luas dan mendalam terhadap perilaku anak. Sehingga banyak anak yang mengikuti tren dari luar budaya maupun didalam budaya lingkungan mereka, yang mengakibatkan keharusan untuk memiliki gawai.

c. Faktor Sosial

Faktor sosial yang mempengaruhinya seperti kelompok acuan, keluarga serta status sosial. Peran keluarga sangat penting dalam faktor sosial, karena keluarga sebagai acuan utama dalam perilaku remaja.

d. Faktor Pribadi

Faktor pribadi yang memberikan kontribusi terhadap perilaku remaja seperti usia dan tahap siklus hidup, pekerjaan dan lingkungan ekonomi, gaya hidup dan konsep diri. Kepribadian anak yang selalu ingin terlihat lebih dari teman-temannya. Apalagi di zaman sekarang banyak anak yang mengikuti tren sesuai perkembangan teknologi.

Penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa banyak faktor yang mempengaruhi anak menjadi kecanduan gawai. Kecanduan gawai pada anak merupakan suatu perilaku anak yang kurang terkontrol pada saat menggunakan gawai. Banyak orang tua yang mengeluh karena anak-anaknya kecanduan gawai. Ketika anak sudah bermain gawai berlebihan mereka lupa dengan sekitarnya, sehingga anak kurang dekat dengan orang tuanya.

Salah satu dampak penggunaan gawai yang dapat menyebabkan kecanduan pada anak dan penggunaanya seperti, anak merasa gelisah jika dipisahkan dari gawai, cenderung menjadikan anak *introvert* dan menjadikan anak apatis. Gawai juga bisa menurunkan daya konsentrasi pada anak dan dapat meningkatkan kecanduan pada anak. Semakin terbukanya akses internet dalam gawai yang menampilkan segala hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak mengandung efek buruk yang membahayakan anak karena fitur atau aplikasi yang tidak sesuai dengan usia anak tersebut.

Ada beberapa dampak negatif yang dapat mempengaruhi anak penggunaan gawai. Dampak-dampak tersebut yaitu:

a. Mengganggu Kesehatan

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

b. Dapat Mengganggu Perkembangan Anak

Gawai memiliki fitur-fitur yang canggih seperti kamera, video, game dan lain-lain. fitur itu semua dapat mengganggu proses pembelajaran di sekolah maupun aktivitas dirumah. Misalnya ketika orang tua menyuruh anak belajar dengan menggunakan gawai, tetapi mereka di belakang atau dikamar bisa juga di pergunakan sebagai alat untuk hal-hal yang tidak baik.

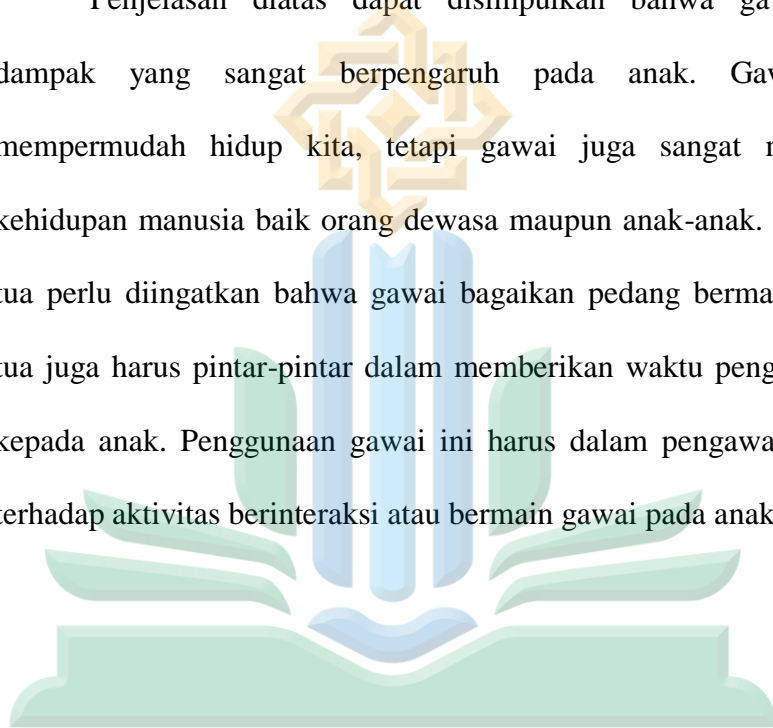
c. Dapat Mempengaruhi Perilaku Anak

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

d. Gawai Membuat Ketergantungan atau Kecanduan

Secara tidak sadar, saat ini anak-anak sudah mengalami ketergantungan menggunakan gawai. Ketergantungan inilah yang sangat berpengaruh.

Penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa gawai memiliki dampak yang sangat berpengaruh pada anak. Gawai memang mempermudah hidup kita, tetapi gawai juga sangat mempengaruhi kehidupan manusia baik orang dewasa maupun anak-anak. Sebagai orang tua perlu diingatkan bahwa gawai bagaikan pedang bermata dua. Orang tua juga harus pintar-pintar dalam memberikan waktu penggunaan gawai kepada anak. Penggunaan gawai ini harus dalam pengawasan orang tua terhadap aktivitas berinteraksi atau bermain gawai pada anak.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwa orang tua dalam mengatasi kecanduan gawai sangat penting. Sebagaimana orang tua harus mengerti apa yang dilakukan ketika anak sudah mempunyai tanda-tanda ketergantungan pada gawai. Seperti di Dusun Krajan, Desa Dadapan ada beberapa tindakan orang tua dalam mengatasi anak yang kecanduan gawai misalnya, memarahi anaknya, merampas gawai, menjewer anaknya dan ada juga yang memberikan arahan kepada anak-anaknya.

Aturan waktu juga bisa menjadi cara mengatasi penggunaan gawai pada anak, agar anak terhindar dari kecanduan pemakaian gawai dan tidak menumbulkan hal-hal yang memicu pikiran negatif pada anak. Selayaknya anak-anak di Dusun Krajan, Desa Dadapan masih ada beberapa anak yang melebihi batasan waktu bermain gawai. Namun anak-anak di Dusun Krajan, Desa Dadapan tidak begitu sulit saat diperingatkan oleh orang tuanya, jadi anak tersebut termasuk dalam kecanduan ringan atau sedang.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas maka peneliti menyajikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi orang tua hendaknya meluangkan waktu untuk anak-anaknya karena peran orang tua sangatlah penting.

2. Bagi orang tua harus meluangkan waktunya untuk bermain bersama atau hanya sekedar bercanda kepada anak disela-sela aktivitas yang padat.
3. Bagi orang tua harus memberikan batasan waktu dan pengawasan saat anak menggunakan gawai.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Syaikhotin, “*Persepsi Orangtua Terhadap Penggunaan Gadget Bagi Remaja Di Desa Bumi Nabung Baru Kecamatan Bumi Nabung Lampung tengah*”, (Skripsi IAIN Metro 2019)
- Adi Kusuma Wisnu., “*Hubungan Antara Efikasi Diri Dengan Kecemasan Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak* ”, Skripsi USM (Semarang) 2019
- Affandi Luqman, Agung Nugroho Pramudhima, Mardiana Putri Sasmita, “*Sistem Pakar Klasifikasi Kecanduan Gadget Menggunakan Teori Arthurt T. Hovart Dengan Metode Naïve Bayes Classifier Untuk Anak Sekolah Dasar*”., Seminar Informatika Aplikatif Polinema (SIAP) 2020, ISSN 2460-1160.
- AL Muhibbin Al-Qur’an Terjemah:Pustaka
- Aldenis Mohibu. “*Peranan Komunikasi Orang Tua Dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak (Suatu Studi Di Desa Buo Kec. Loloda Kab. Halmaahera Barat)*”, e-jurnal “Acta Diuma” Vol. IV, No. 4, 2015.
- Anggraeni, S. “*Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gawai Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin*”, Faletehan Health Journal, Vol.6, No. 2, 2019.
- Aslihah Nining, *Peran Orang Tua dan Guru Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, (Indonesia: Penerbit P4I, 22 Maret 2023), 23
- Bintoro Catur Yunda. “*Upaya Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Desa Mandiraja Kecamatan Mandiraja Kabupaten Banjarnegara*” (skripsi UNNES, Semarang:2019).
- Chaidirman, Diah Indriastuti, Narmi. *Fenomena Kecanduan Penggunaan Gawai (Gadget) Pada Kalangan Remaja Suku Bajo*, Journal of Holistic Nursing and Health Science, Vol. 2, No. 2, 2019.
- Cha, Seong-Soo & Seo, Bo-Kyung. 2018. Smartphone use and smartphone addiction in middle school atudents in korea: Prevalence, sosial networking service, and game use. Hearth Psychology Open, Januari-Juni 2018: 1-15.
- Dalilah, “*Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial di SMA Darussalam Ciputat*”, Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jakarta: 2019.

- Daradjat Zakiah, "*Ilmu Pendidikan Islam*", Bumi Aksara, Jakarta, Cet. X, 2012.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: BALAI PUSTAKA, 1990)
- Eva Mayasari, "*Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak*", Vol. 3, No. 3, Oktober 2018.
- Fadhilah Amir dan S. S. "*Sosiologi Perdesaan*". Jakarta: Lembaga Penelitian UIN Syarif Hidayatullah: 2018.
- Fadilah Fathia Nur, Dkk., "*Upaya Orang Tua untuk Memecahkan Ketergantungan Anak Terhadap Penggunaan Gadget*", Jurnal Pertumbuhan dan Pendidikan Anak Usia Dini: Jln. Dr. Setiabudhi No. 229 Kota Bandung 40154, 2019, hlm. 92
- Febrino, M.A., "*Tindakan Preventif Pengaruh Negatif Gadget Terhadap Anak*", Artikel Noura, Vol. 1, No. 1, Juni 2017
- Felia Maifani, "*Peranan Orang Tua Dalam Pembentukan Karakter Anak Sejak Dini Di Desa Lampoh Tarom Kecamatan Kuta Baro Kabupaten Aceh Besar*", (Skripsi UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, 2016)
- Firdaus Wahyu, Muhammad Sholeh Marsudi, "*Konseling Remaja Yang Kecanduan Gadget Melalui Terapi Kognitif Behavior*", Studi Jurnal Hasil Penelitian Mahasiswa, Vol. 6, No. 1, May 2021, E-ISSN: 2656-291X
- Hamalik, Oemar., *Psikologi Belajar dan Mengajar*., Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2007.
- Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011.
- Iswidharmanjaya, D. *Bila Si Kecil Bermain Gawai Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*, Bisakimia: Jogjakarta, 2014.
- Jonathan Sarwono, *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006).
- Kemala Cucu., "*Peran Orang Tua Dalam Mengembangkan Potensi Remaja Di Era Digital Perspektif Pendidikan Islam Di Way Dadi Baru Bandar Lampung*", (Skripsi UIN Raden Intan Lampung 2019).
- Moleong, L.J. (2007) "*Metodologi Penelitian Kualitatif*", (Bandung: Remaja Rosdakarya).
- Nanang Sahriana, Jurnal Smart PAUD, Vol. 2, No. 1, Januari 2019
- Nirwana, Ade Benih., *Psikologi Ibu, Bayi dan Anak*., Yogyakarta: Nuha Medika, 2011.
- Penyusun, Tim. *Pedoman Karya Tulis Ilmiah*. Jember: IAIN Jember, 2021.

- Primadiana, D.B., Hanik Endang Nihayati, & Erna Dwi Wahyuni. (2019). *Hubungan Smartphone Addiction Dengan Kecemasan Sosial Pada Remaja*. Jurnal Keperawatan Jiwa, 1(1): 1-8.
- Rika Ariyani. *Tahapan Penelitian Kualitatif; Metodologi Penelitian*, Januari 2021.
- Rohimah, "Pendidikan Keluarga Menurut Al-Qur'an Surat At-Tahrim Ayat 6", Jurnal An Nur, Vol. VII, No. 1, tahun 2015.
- Rosady Ruslan. "Metode Penelitian Public Relations dan Komunikasi". (Raja Grafindo : Persada, Cet. II, Jakarta;2004.
- Russiyana Della., "Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 3-6 Tahun Di Desa Bukit Ulu Kecamatan Karang Jaya Kabupaten Musi Rawas Utara", (Skripsi IAIN Bengkulu 2019).
- Seminar Internasional, "Pengaruh Media Terhadap Perkembangan Anak". UIN Malang: November 2017
- Soekarto Soerjono., "Sosiologi Suatu Pengantar", Jakarta: Rajawali Persada, 2014
- St. Rahmah, Januari. "Pola Komunikasi Keluarga dalam Pembentukan Kepribadian anak", Jurnal Alhamdharah: UIN Antarasi Banjarmasin, Vol. 17, No. 33, 2018.
- STIE INDONESIA, *Metode Penelitian*.
Sudaryono. *Metode Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2016).
- Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D". Bandung: Alfabeta, 2007.
- Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2005).
- Suryameng., "Pendampingan Dialogis Orangtua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini", Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2 (2), November 2019.
- Syafei, S., *Bagaimana Anda Mendidik Anak*, Depok: Ghalia Indonesia, 2002
- Tri Aryati, "Kontrol Sosial Orang Tua Kepada Anak Balita dalam Penggunaan Gadget di Desa Wukisari Imogiri Bantul", Jurnal Pendidikan Sosiologi, 2017.
- Widiawati. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*, Jakarta: Universitas Budi Luhur, 2014.
- Wijaya Hengki, *Analisa Data Kualitatif: Sebuah Tinjauan Teori & Praktik*, Makassar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffaray, 2019.

Young, K.S. (1999) “*Internet Addiction : Sympoms, Evaluation, And Treatment*”.
Article reproduced from *Innovations in Clinical Practice*, Vol. 17.

Zuriah Nurul. “*Metodelogi Penelitian Sosisal dan Pendidikan*”. (Jakarta: Bumi
Aksara, 2006).



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertangda tangan di bawah ini:

Nama : Nabilah Taulifah Asizah
NIM : D20193077
Program Studi : Bimbingan dan Konseling Islam
Fakultas : Dakwah
Universitas : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak dapat unsur-unsur jiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ditemukan unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 13 Desember 2023

Saya yang menyatakan



Nabilah Taulifah Asizah

NIM. E20193077

LAMPIRAN-LAMPIRAN

1. Matrik Penelitian

Matriks Penelitian					
Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metodologi Penelitian
Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan <i>Gadget</i> Pada Anak Di Dusun Krajan Desa Dadapan Grjujangan Bondowoso	1. Bagaimana peran orang tua terhadap anak yang kecanduan <i>gadget</i> di Dusun Krajan Desa Dadapan Grjujangan Bondowoso? 2. Apa saja faktor dan dampak yang menyebabkan anak kecanduan <i>gadget</i> di Dusun Krajan Desa Dadapan Grjujangan Bondowoso?	1. Variabel bebas: Pengaruh perkembangan teknologi terutama <i>gadget</i> pada anak. 2. Variabel Terikat: Dampak negative dari kecanduan <i>gadget</i> . 3. Variabel Kontrol: Peran Orang Tua dalam membatasi anak bermain <i>gadget</i> .	1. Faktor-faktor yang mempengaruhi hi penggunaan <i>gadget</i> . 2. Dampak <i>gadget</i> terhadap perilaku anak. 3. Mengatasi kecanduan <i>gadget</i> .	1. Data Utama: Observasi. 2. Data Pendukung: Wawancara dan Dokumentasi.	1. Jenis penelitian: Kualitatif dengan analisa deskriptif. 2. Penentuan responden: Purpose sampling dan snoball sampling. 3. Teknik pengumpulan data: a. Observasi. b. Wawancara. c. Dokumentasi. 4. Teknik Analisa data: a. Mengendukasi data. b. Penyajian data. c. Penarikan kesimpulan.

2. Pedoman Wawancara Penelitian

PEDOMAN WAWANCARA PENELITIAN

Assalamualaikum wr. wb

Perkenalkan saya Nabilah Taulifah Asizah mahasiswa UIN KHAS Jember program studi bimbingan dan konseling islam. Saat ini saya sedang melakukan penelitian guna mendapatkan gelar sarjana di bidang sosial.

Disini saya mohon bantuan Ibu-ibu untuk berkenan meluangkan waktunya untuk saya wawancarai dan menjawab dengan bener ya. ☺ ☐

➤ **Data Responder**

Nama :

Umur :

Pendidikan Terakhir :

➤ **Daftar Pertanyaan**

1. Apa kesibukan Ibu sehari-hari?
2. Apakah Ibu pernah atau sering mengajak anak bermain diluar?
3. Anak Ibu sering bermain gawai atau bermain dengan temannya?
4. Dari siapa anak Ibu belajar bermain gawai?
5. Apa yang dilakukan anak Ibu saat bermain gawai?
6. Apa yang dilakukan anak Ibu saat bermain gawai?
7. Kira-kira berapa jam anak Ibu bermain gawai dalam sehari?
8. Dalam melakukan aktivitas lain, seperti makan dan belajar. Apakah anak Ibu masih bermain gawai?
9. Bagaimana reaksi anak Ibu ketika tidak diberikan gawai?

10. Apa tindakan Ibu saat anak berlebihan bermain gawai?
11. Apa saja factor yang menyebabkan kecanduan gawai pada anak?
12. Bagaimana dampak negatif yang menyebabkan kecanduan gawai pada anak?



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

3. Data Observasi Penelitian

DATA OBSERVASI PENELITIAN

<p>Nama : Rifka Umur : 27 tahun Pendidikan Terakhir : SMA</p> <ol style="list-style-type: none"> Judul Pernah pergi ke wahana Navara Main dengan temannya Belajar sendiri Dari umur 5 tahun Lihat you tube 3 jam perhari Saat melakukan Aktivitas lainnya anak itu ini tidak melihat gadget Biaran aja tidak berontak Dimarahin saat bermain gadget berlebihan Kurangnya sosialisasi sosi anak dengan lingkungan sekitar, didikan orang tua yg selalu memberikan solusi terhadap permasalahan anak dgn cara menyudutkan gadget pada anak. Anak suka bersosialisasi dengan orang lain <p>Hal-hal penting</p>	<p>Nama : Sunisati Umur : 44 tahun Pendidikan Terakhir : SMP</p> <ol style="list-style-type: none"> Kerja Pernah mengajak anak ke pasar malam bermain gadget sama bermain dengan temannya Belajar sendiri Sudah dapat 8 tahunan bermain gadget lihat you tube 3 jam Saat melakukan Aktivitas anak itu ini tetap saja bermain gadget Biaran aja saat anak bermain Hp /gadget berlebihan ibu ini marah Karena iklan yang meraga tela di dunia pertivian dan juga di media sosial sehingga dapat mempengaruhi anak dapat mempengaruhi pola perkembangan anak <p>Hal-hal penting</p>
---	--

<p>Nama : Hafifahul Hasanah Umur : 36 tahun Pendidikan Terakhir : SMA</p> <ol style="list-style-type: none"> Ibu rumah tangga Pernah mengajak anak bermain di luar Bermain dengan temannya Belajar sendiri Dari TK - SD 15 tahun Lihat you tube 10 menit tidak memegang Hp /gadget saat melakukan Aktivitas Biaran aja Dirampas Hp /gadget saat bermain Hp berlebihan Karena teman sebaya Emosinya yang kurang terkontrol <p>Hal-hal penting</p>	<p>Nama : Muliwati Hadi Ningshi Umur : 42 tahun Pendidikan Terakhir : SD</p> <ol style="list-style-type: none"> Ibu rumah tangga Pernah mengajak anak bermain di luar Bermain dengan teman Belajar sendiri Sudah dapat 5 tahun bermain gadget Mengedit foto dibuat video 2-3 jam Saat melakukan Aktivitas anak tersebut tidak bermain gadget Biaran aja tapi kalo bgi gak ngead nyambek jika anak keset berlebihan saat bermain Hp ibu tersebut marah anak kepausan anak teknologi yang semakin berkembang, faktor 1 games yang sebanan hari berkembang pesat. Apaati. Menyediakan anak Apatis <p>Hal-hal penting</p>
--	---

4. Foto Hasil Observasi



Anak dari ibu Rifka mulai bermain gawai pada jam 13.00 WIB



Anak dari ibu Rifka masih bermain gawai sampai jam 16.00 WIB

Dokumentasi saat melakukan wawancara bersama Ibu Rifka dan Ibu Ivah di kediamannya



Dokumentasi saat melakukan wawancara bersama Ibu Sumiati dikediamannya



**Dokumentasi saat melakukan wawancara bersama Ibu Holifatul Hasanah
dikediamannya**



**Dokumentasi saat melakukan wawancara bersama Ibu Niwati Hati
Ningsih dikediamannya**



Dokumentasi saat melakukan wawancara bersama Ibu Siti Fatimah dikediamannya



Dokumentasi saat melakukan wawancara bersama Ibu Muryati dan Ibu Sumarni dikediamannya



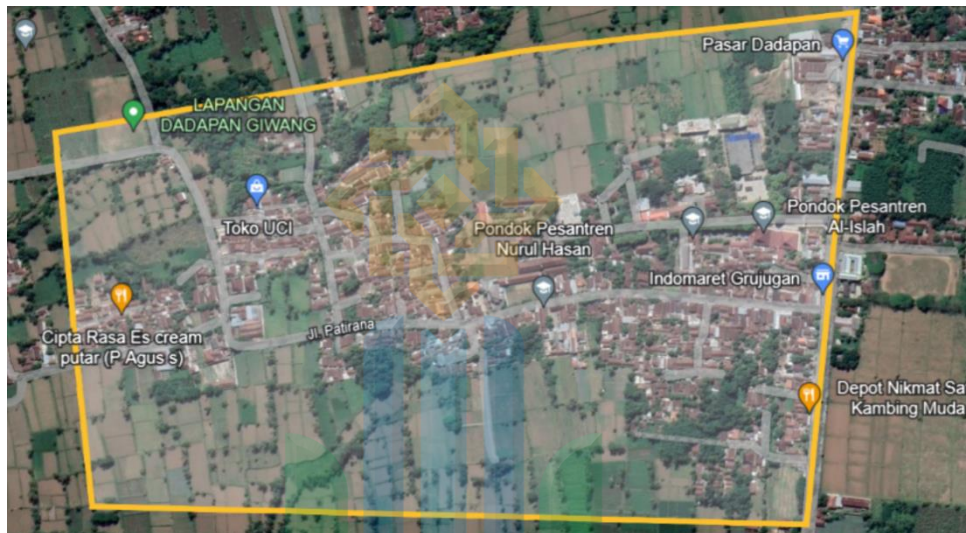
**Dokumentasi saat melakukan wawancara bersama Ibu Sulvia Rosdiana
dikediamannya**



Ibu Ivah sedang mengawasi anaknya bermain gawai

5 Gambar atau Denah

Denah Desa Dadapan



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

6 Surat Keterangan Ijin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS DAKWAH

Jl. Mataram No. 1 Mangli Kaliwates Jember, Kode Pos 68136 Telp. 0331-487550
email : fakultasdakwah@uinkhas.ac.id website: <http://fdakwah.uinkhas.ac.id/>

Nomor : B. /Un.22/6.a/PP.00.9/ /2023 24 Oktober 2023
Lampiran : -
Hal : Permohonan Tempat Penelitian Skripsi

Yth.
Bapak Kepala Desa

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan ini kami memohon dengan hormat agar mahasiswa berikut :

Nama : Nabilah Taulifah Asizah
NIM : D20193077
Fakultas : Dakwah
Program Studi : Bimbingan Konseling Islam
Semester : IX (sembilan)

Dalam rangka penyelesaian / penyusunan skripsi, yang bersangkutan mohon dengan hormat agar diberi ijin mengadakan penelitian / riset selama \pm 30 hari di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin.

Penelitian yang akan dilakukan berjudul "Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak Di Dusun Krajan Desa Dadapan Grujung Bondowoso"

Demikian atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

An. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik



Siti Raudhatul Jannah

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



7 Surat Keterangan Selesai Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BONDOWOSO
KECAMATAN GRUJUGAN
DESA DADAPAN
Jalan Patirana No.24 Dadapan Grujugan Bondowoso

Kode Pos : 68261

SURAT KETERANGAN

Nomor : 470/521/ 430.11.6.7/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **BAMBANG JUHERMANTO**

Jabatan : **KEPALA DESA DADAPAN**

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **NABILAH TAULIFAH ASIZAH**

NIM : **D20193077**

Jurusan : **Dakwah**

Program Studi : **Bimbingan dan Konseling Islam**

Benar-benar telah melakukan penelitian mulai dari tanggal 31 Oktober- 2 November di Desa Dadapan Kecamatan Grujugan, untuk menyusun Skripsi dengan judul "Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak di Dusun Krajan Timur Desa Dadapan Grujugan Bondowoso"

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R

Dadapan, 06 November 2023

KEPALA DESA DADAPAN



BAMBANG JUHERMANTO






8 Jurnal Penelitian



JURNAL PENELITIAN

Peneliti : Nabilah Taulifah Asizah

Lokasi Penelitian : di Dusun Krajan Desa Dadapan

Judul Penelitian : **Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak di Dusun Krajan Desa Dadapan Grugujan Bondowoso.**

No	Hari/Tanggal	Kegiatan	Informan	Tanda Tangan
1.	Senin, 30 Oktober 2023	Meminta izin dan menyerahkan surat izin penelitian kepada Kelapa Desa	Bambang Juhermanto	
2.	Selasa, 14 Maret 2023	Observasi peran orang tua dalam mengatasi kecanduan <i>gadget</i>	Nabilah Taulifah Asizah	
3.	Selasa, 31 Oktober 2023	Wawancara dengan orang tua di Dusun Krajan Desa Dadapan	Rifka	
4.	Selasa, 31 Oktober 2023	Wawancara dengan orang tua di Dusun Krajan Desa Dadapan	Sumiati	
4.	Rabu, 1 Oktober 2023	Wawancara dengan orang tua di Dusun Krajan Desa Dadapan	Holifatul Hasanah	

5.	Rabu, 1 Oktober 2023	Wawancara dengan orang tua di Dusun Krajan Desa Dadapan	Niwati Hati ningsih	
6.	Senin 11 November 2023	Mengambil Surat Selesai Penelitian	Perangkat Desa	

Jember, 21 November 2023

Mengetahui,

Kepala Desa Dadapan



Bambang Juhermanto

Mahasiswa Penelitian



Nabilah Taulifah Asizah

NIM. D20193077

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

9 Biodata Penulis

BIODATA PENULIS



A. Identitas Diri

Nama : Nabilah Taulifah Asizah
Tempat Tanggal Lahir : Bondowoso, 01 April 1999
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : Desa Dadapan RT.08/ RW.01
Kecamatan Grujugan Kabupaten Bondowoso
Agama : Islam
Status : Belum Menikah
E-Mail : nabilahtaulifaha@gmail.com
Nama Ayah : Asnamo
Nama Ibu : Muryati

B. Latar Belakang Pendidikan

SD : SDN Dadapan 02 (2007-2013)
SMP : SMPN 01 Grujugan (2013-2016)
SMA : MAN Bondowoso (2016-2019)