

**SKRIPSI**  
**PERAN GURU DAN ORANG TUA DALAM MENGATASI**  
**DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN *GADGET* PADA**  
**RA UMDI UJUNG LARE KOTA PAREPARE**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**  
**FAKULTAS TARBIYAH**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI**  
**PAREPARE**  
**2024**

**PERAN GURU DAN ORANG TUA DALAM MENGATASI  
DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN *GADGET* PADA  
RA UMDI UJUNG LARE KOTA PAREPARE**



**OLEH  
MEGAWATI  
NIM: 19.1800.014**

Skripsi Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah  
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
PAREPARE**

**2024**

**PERAN GURU DAN ORANG TUA DALAM MENGATASI  
DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN *GADGET* PADA  
RA UMDI UJUNG LARE KOTA PAREPARE**

**SKRIPSI**

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan**

**OLEH**

**MEGAWATI**

**NIM. 19.1800.014**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
PAREPARE  
2024**

## PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi : Peran Guru dan Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan *Gadget* Pada RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare

Nama Mahasiswa : Megawati

NIM : 19.1800.014

Fakultas : Tarbiyah

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dasar Penetapan Pembimbing : SK. Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare Nomor: 2497 Tahun 2023

Disetujui Oleh

Pembimbing Utama : A. Tien Asmara Palintan, S. Psi., M.Pd.

NIP : 19871201 201903 2 004

Pembimbing Pendamping : Nurul Asqia, M.Pd

NIDN : 2010059106



(.....)



(.....)

Mengetahui:  
✓ Dekan Fakultas Tarbiyah



Dt. Zulrah, M.Pd.

NIP 19830420 200801 2 010

## PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Peran Guru dan Orang Tua dalam Mengatasi Dampak Negatif *Gadget* pada RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare  
Nama Mahasiswa : Megawati  
NIM : 19.1800.014  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah  
Dasar Penetapan Pembimbing : B.3045/ln.39/FTAR.01/PP.00.9/07/2024  
Tanggal Kelulusan : 26 Juli 2024

Disahkan oleh Komisi Penguji

A. Tien Asmara Palintan, S.Psi., M.Pd. (Ketua)



Nurul Asqia, M.Pd. (Sekretaris)



Hj. Novita Ashari, S.Psi., M.Pd. (Anggota)



Tadzkirah, M.Pd. (Anggota)



Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Zulfah, M.Pd.  
NIP. 19830420 200801 2 010

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ

أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran kepada Allah SWT atas segala limpahan, rahmat, dan taufik-Nya, penulis dapat menyelesaikan tulisan ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.

Penulis menghanturkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada kedua orang tua yang tercinta Bapak Baharuddin dan Ibu Alm. Ramlah yang telah memberikan motivasi kepada penulis dan kasih sayang yang tiada tara serta doa yang tulus, sehingga penulis mendapatkan kemudahan dalam menyelesaikan tugas akademik tepat pada waktunya. Saudara saya Munirah, Murni dan Megawati yang saya cintai, serta seluruh pihak keluarga yang selama ini telah membantu saya dalam proses penyusunan skripsi ini.

Penulis telah menerima banyak bimbingan dan bantuan dari ibu A. Tien Asmara Palintan, S.Psi., M.Pd. dan ibu Nurul Asqia, M.Pd. selaku Pembimbing I dan Pembimbing II, atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan, penulis ucapkan terima kasih.

Selanjutnya, penulis juga menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dr. Hannani, M.Ag selaku Rektor IAIN Parepare yang telah bekerja keras mengelolah pendidikan di IAIN Parepare.
2. Dr. Zulfah, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah atas pengabdianya telah menciptakan suasana pendidikan yang positif bagi mahasiswa.
3. Hj. Novita Ashari, S, Psi., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah banyak memberikan arahan selama penulis menempuh studi di IAIN Parepare.
4. Hj. Novita Ashari, S, Psi., M.Pd. dan Tadzkirah, M.Pd. yang telah memberikan saran dan masukan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen pada Fakultas Tarbiyah yang selama ini telah mendidik penulis sehingga dapat menyelesaikan studinya.
6. Bapak Sirajuddin, S.Pd.I., S.Ipi, M.Pd. selaku kepala UPT perpustakaan IAIN Parepare beserta seluruh staf yang telah memberikan pelayanan kepada penulis selama menjalani studi di IAIN Parepare terutama dalam penulisan skripsi ini.

7. Kepala sekolah di RA UMDI Ujung Lare Kota Pare Miss Rukiah, S.Pd. beserta guru-guru yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.

Penulis mengucapkan dengan tulus terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, baik moril maupun material sehingga tulisan ini dapat di selesaikan, semoga Allah SWT berkenan menilai segala kebijakan sebagai amal jariyah dan memberikan rahmat serta pahala-Nya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini, penulis juga berharap semoga skripsi ini bernilai ibadah di sisi-Nya dapat bermanfaat sebagai referensi bacaan bagi orang lain, khususnya bagi maha IAIN Parepare.

Parepare, 08 Juni 2024

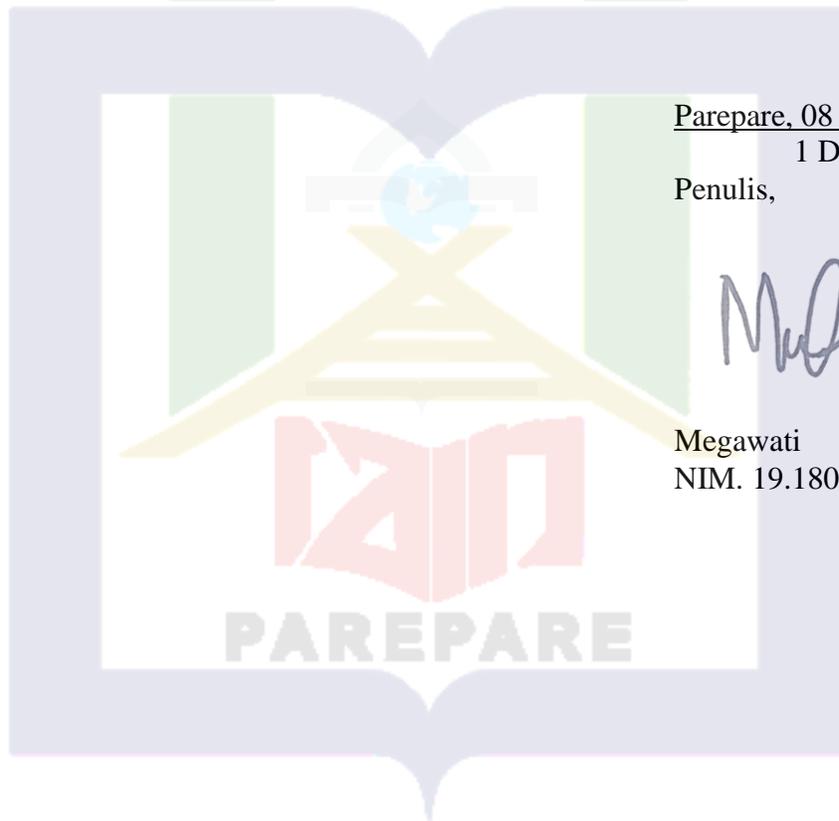
1 Dzulhijjah 1445 H

Penulis,



Megawati

NIM. 19.1800.014



## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Megawati

NIM : 19.1800.014

Tempat/Tgl Lahir : Pinrang, 17 Desember 2000

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah

Judul Skripsi : Peran Guru dan Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan *Gadget* Pada RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya. Apabila di kemudian hari bahwa skripsi ini merupakan duplikat, tiruan, plagiat atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi ini dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Parepare, 08 Juni 2024

Penulis,



Megawati

NIM 19.1800.014

## ABSTRAK

**MEGAWATI**, 19.1800.014 dengan judul *Peran Guru Dan Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare*. (Dibimbing Oleh A.Tien Asmara Palintan dan Nurul Asqia)

Penggunaan *gadget* pada anak usia dini di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare memberi dampak negatif pada anak yang diamati mencakup aspek kesehatan fisik dan perkembangan bahasa anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak negatif penggunaan *gadget* pada perkembangan anak usia dini pada RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare dan untuk mengetahui bagaimana peran guru dan orang tua dalam mengatasi dampak negatif terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia dini di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare.

Adapun metode penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif dengan metode pengumpulan data, dokumentasi, wawancara dan observasi. Teknik pengumpulan data instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar ceklis observasi dan pedoman wawancara. Data dianalisis dengan menggunakan reduksi, display dan verifikasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dampak penggunaan *gadget* pada perkembangan anak usia dini pada RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare adalah dampak pada aspek fisik, dampak pada aspek agama dan moral, dampak pada aspek kognitif, dampak pada aspek sosial dan emosi, dan dampak pada aspek bahasa dan seni, peran guru dalam mengatasi dampak negatif terhadap penggunaan *gadget* pada RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare adalah sebagai pembimbing, sebagai pengatur lingkungan, sebagai partisipan, sebagai konselor, dan sebagai supervisor, dan peran orang tua dalam mengatasi dampak negatif terhadap penggunaan *gadget* pada RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare adalah sebagai teladan dan pemberi contoh, sebagai Pembimbing, sebagai pengawas dan pengontrol dan sebagai fasilitator.

**Kata kunci:** *Peran Guru, Peran Orang Tua, Dampak Gadget*

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN JUDUL .....	ii
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING .....	iii
SURAT PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	vii
ABSTRAK .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
TRANSLITERASI DAN SINGKATAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Kegunaan Penelitian .....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A. Tinjauan Penelitian Relevan .....	10
B. Tinjauan Teori .....	14
C. Tinjauan Konseptual.....	41

D. Kerangka Pikir.....	43
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>44</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	44
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	44
C. Fokus Penelitian.....	45
D. Jenis dan Sumber Data.....	45
E. Teknik Pengumpulan Data dan Pengolahan Data .....	46
F. Uji Keabsahan Data .....	55
G. Teknik Analisis Data .....	56
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>62</b>
A. Hasil Penelitian.....	62
B. Pembahasan .....	90
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>119</b>
A. Kesimpulan.....	119
B. Saran.....	121
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>I</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>VI</b>
<b>DOKUMENTASI .....</b>	<b>XXXIII</b>
<b>BIODATA PENULIS .....</b>	<b>XXXVIII</b>

**DAFTAR TABEL**

<b>No. Tabel</b>	<b>Judul Tabel</b>	<b>Halaman</b>
2.1	Persamaan dan perbedaan penelitian	12
3.1	Lembar observasi guru	49
3.2	Lembar observasi orang tua	50
3.3	Kisi-kisi Instrumen Wawancara Guru	53
3.4	Kisi-kisi Instrumen Wawancara Orang Tua	53
3.5	Reduksi data gambaran peran guru dalam mengatasi dampak negatif <i>gadget</i>	57
3.6	Reduksi data gambaran peran orang tua dalam mengatasi dampak negatif <i>gadget</i>	58

## DAFTAR GAMBAR

No. Gambar	Judul Gambar	Halaman
2.1	Bagan kerangka Pikir	42



## DAFTAR LAMPIRAN

No. Lampiran	Judul Lampiran	Halaman
1.	Surat Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah	VII
2.	Surat Rekomendasi Izin Penelitian	VIII
3.	Surat Izin Meneliti dari Kepala Dinas Penanaman Modal	IX
4.	Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	X
5.	Lembar Observasi Guru	XI
6.	Lembar Observasi Orang Tua	XII
7.	Instrumen Penelitian	XIII
8.	Surat Keterangan Wawancara Guru	XV
9.	Surat Keterangan Orang Tua	XVI
10.	Instrumen Wawancara Guru dan Orang Tua	XVII
11.	Verbatim Wawancara	XIX
12.	Dokumentasi Penelitian	XXXI

## TRANSLITERASI DAN SINGKATAN

### a. Transliterasi

#### 1. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dikembangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dikembangkan dengan huruf dan sebagian dikembangkan dengan tanda, dan sebagian lain dari dilambangkan dengan huruf dan tanda.

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf latin:

Huruf	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Tsa	Ts	te dan sa
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Dzal	Dz	de dan zet
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ya
ص	Shad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Dhad	ḍ	de (dengan titik dibawah)
ط	Ta	ṭ	te (dengan titik dibawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik dibawah)
ع	‘ain	‘	koma terbalik ke atas

غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ya

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika diberi tengah atau diakhir, maka di tulis dengan tanda (‘).

## 2. *Vocal*

- a. Vokal tunggal (*monoftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Fathah	A	A
إ	Kasrah	I	I
أ	Dhomma	U	U

- b. Vokal rangkap (*diftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أِي	Fathah dan Ya	Ai	a dan i
أُو	Fathah dan	Au	a dan u

	Wau		
--	-----	--	--

Contoh :

كَيْفَ : Kaifa

حَوْلَ : Haula

### 3. *Maddah*

*Maddah* atau lokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
نَا / نِي	Fathah dan Alifatau ya	Ā	a dan garis di atas
يِي	Kasrah dan Ya	Ī	i dan garis di atas
نُو	Kasrah dan Wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَات : māta

رَمَى : ramā

قِيلَ : qīla

يَمُوتُ : yamūtu

### 4. *Ta Marbutah*

Transliterasi untuk tamarbutah ada dua:

- Ta marbutah* yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah dan dammah, transliterasinya adalah [t].

b. *Ta marbutah* yang matai atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang terakhir dengan *tamarbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-*serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tamarbutah* itu di transliterasinya dengan (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْجَنَّةِ : *rauḍahal-jannah* atau *rauḍatuljannah*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnah al-fāḍilah* atau *al-madīnatul fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

#### 5. *Syaddah (Tasydid)*

*Syaddah* atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab di lambangkan dengan sebuah tanda *tasydid* belum ada (‘), dalam transliterasinya ini dilambangkan dengan perubahan huruf (konsonan ganda) yang beri tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *Rabbanā*

نَجَّيْنَا : *Najjainā*

الْحَقُّ : *al-haqq*

الْحَجُّ : *al-hajj*

نُعْمَ : *nu‘ima*

عُدُّوْ : *‘aduwwun*

Jika huruf ع bertasydid di akhir kata dan di dahului oleh huruf kasrah (ي) maka ia litransliterasinya seperti huruf *maddah* (i).

Contoh :

عَرَبِيٌّ : ‘Arabi (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)

عَلِيٌّ : ‘Ali (bukan ‘Alyy atau ‘Aly)

## 6. Kata Sandang

*Kata sandang* dalam sistem tulisan arab dilambangkan dengan huruf لا (alif lam ma’arifah). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang di transliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandan tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukanasy- syamsu)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalzalāh* (bukanaz-zalzalāh)

الفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

## 7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostof (,) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun bila hamzah terletak diawal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta ‘murūna*

النَّوْءُ : *al-nau’*

شَيْءٌ : *syai ‘un*

أُمِرْتُ : *Umirtu*

#### 8. Kata Arab yang lazim digunakan dalam Bahasa Arab

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari pembendaharaan bahasa Indonesia, atau sudah sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata *Al-Qur'an* (dar *Qur'an*), *Sunnah*. Namun bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh :

*Fīzilāl al-qur'an*

*Al-sunnahqabl al-tadwin*

*Al-ibāratbi 'umum al-lafz lābi khusus al-sabab*

#### 9. Lafzal-Jalalah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudafilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِينُ اللهِ : *Dīnullah*

بِالله : *Billah*

Adapun tamarbutah di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُمُ فِي رَحْمَةِ اللهِ : *Hum fī rahmatillāh*

#### 10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga berdasarkan pada pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (*al-*), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri

tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-).

Contoh:

*Wa mā Muhammadunillā rasūl*

*Inna awwalabaitin wudi ‘alinnās ilaladhībi Bakkatamu bārakan*

*Syahru Ramadan al-ladhīun zilafih al-Qur’an*

*Nasir al-Din al-Tusī*

*Abū Nasr al-Farabi*

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata *Ibnu* (anak dari) dan *Abū* (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

*Abū al-Walid Muhammad ibnu Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walid Muhammad Ibnu)*

*Naṣr Ḥamīd Abū Zaid, ditulis menjadi: Abū Zaid, Naṣr Ḥamīd (bukan: Zaid, Naṣr Ḥamīd Abū)*

## b. Singkatan

Beberapa singkatan yang dilakukan adalah:

Swt.	: <i>subḥānahū wa ta‘āla</i>
Saw.	: <i>ṣallallāhu ‘alaihi wa sallam</i>
a.s.	: <i>‘alaihi al- sallām</i>
H	: Hijriah
M	: Masehi
Sm	: Sebelum Masehi
l.	: Lahir tahun
w.	: Wafat tahun
QS .../...: 4	: QS al-Baqarah/2:187 atau QS Ibrāhīm/ ..., ayat 4
HR	: Hadis Riwayat

Beberapa singkatan dalam bahasa Arab:

ص	=	صفحة
دم	=	بدون
صلعم	=	صلى الله عليه وسلم
ط	=	طبعة
بن	=	بدون ناشر
الخ	=	إلى آخرها / إلى آخره
ج	=	جزء

Selain itu, beberapa singkatan yang digunakan secara khusus dalam teks referensi perlu dijelaskan kepanjangannya, diantaranya sebagai berikut:

- Ed. : Editor (atau, eds. [dari kata editors] jika lebih dari satu orang editor). Karena dalam bahasa Indonesia kata “editor” berlaku baik untuk satu atau lebih editor, maka ia bisa saja tetap disingkat ed. (tanpa s). Dalam catatan kaki/akhir, kata ed. Tidak perlu diapit oleh tanda kurung, cukup membutuhkan tanda koma (,) antara nama editor (terakhir) dengan kata ed. Tanda koma (,) yang sama juga mengantarai kata ed. Dengan judul buku (menjadi:ed.). Dalam daftar pustaka, tanda koma ini dihilangkan. Singkatan ed. Dapat ditempatkan sebelum atau sesudah nama editor, tergantung konteks pengutipannya. Jika diletakkan sebelum nama editor, ia bisa juga ditulis Panjang menjadi, “Diedit oleh....”
- Et al. : “Dan lain-lain” atau “dan kawan-kawan” (singkatan dari *et alia*). Ditulis dengan huruf miring. Alternatifnya, digunakan singkatan dkk. (“dan kawan-kawan”) yang ditulis dengan huruf biasa/tegak. Yang mana pun dipilih, penggunaannya harus konsisten.
- Cet. : Cetakan. Keterangan frekuensi cetakan buku atau literatur sejenis bisanya perlu disebutkan karena alasan tertentu, misalnya, karena karya tersebut telah dicetak lebih dari sekali, terdapat perbedaan penting anatara cetakan sebelumnya dalam hal isi, tata letak halaman, dan nama penerbit. Bisa juga

untuk menunjukkan bahwa cetakan yang sedang digunakan merupakan edisi paling mutakhir dari karya yang bersangkutan.

- Terj. : Terjemahan (oleh). Singkatan ini juga digunakan untuk penulisan karya terjemahan yang tidak menyebutkan masa penerjemahannya.
- Vol. : Volume. Biasanya digunakan untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku atau ensiklo pedia dalam Bahasa Inggris. Untuk buku-buku berbahasa Arab biasanya digunakan kata juz.
- No. : Nomor. Digunakan untuk menunjukkan jumlah nomor karya ilmiah berkala seperti jurnal, majalah, dan sebagainya.



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Secara umum, pendidikan merupakan usaha sadar dalam mempersiapkan siswa melalui aktivitas bimbingan, teladan, pengajaran, edukasi, dan latihan bagi peranannya dimasa mendatang. Pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka mendorong siswa agar mampu menempatkan diri sebaik mungkin di lingkungan sekitarnya, dengan demikian siswa akan menciptakan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berperan baik dalam kehidupan bermasyarakat.<sup>1</sup>

Pendidikan dalam keluarga memiliki nilai yang penting dalam pembentukan kepribadian anak. Sejak kecil anak sudah mendapat pendidikan dari orang tuanya melalui keteladanan dan kebiasaan hidup sehari-hari dalam keluarga. Baik tidaknya yang diberikan dan bagaimana kebiasaan hidup orang tua sehari-hari dalam keluarga akan mempengaruhi perkembangan anak.

Pada dasarnya keluarga adalah sebuah komunitas dalam satu lingkup. Kesadaran untuk hidup bersama dalam satu atap sebagai suami-istri dan saling interaksi dan berpotensi punya anak akhirnya membentuk komunitas baru yang disebut keluarga. Jadi keluarga dalam bentuk yang murni merupakan suatu kesatuan sosial yang terdiri dari suami, istri, dan peserta didik.<sup>2</sup>

Teknologi informasi salah satu hal yang tidak akan lepas dari kehidupan manusia karena teknologi informasi sudah ada sejak berabad-abad lalu dan hingga

---

<sup>1</sup> Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2015).h. 76.

<sup>2</sup> Zakiah Daradjat. *Ilmu Pendidikan Islam*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2017). h. 35.

kini masih berkembang. Tanpa adanya teknologi informasi manusia akan sulit berkomunikasi dan menyampaikan suatu informasi. Kini teknologi berkembang begitu cepat seiring berkembangnya ilmu pengetahuan.<sup>3</sup>

*Gadget* merupakan salah satu dari sekian banyak teknologi alat komunikasi yang berkembang sangat pesat di Indonesia. Industri *gadget* terus menerus membuat inovasi baru dengan mengintegrasikan teknologi pendukung pada *gadget*. Melalui *gadget* manusia berinteraksi antara satu dengan yang lainnya, sehingga *gadget* menjadi fenomena unik yang berkembang di dalam masyarakat. Berbagai fitur-fitur canggih pada *gadget* memudahkan manusia.

Bagi siswa dan guru, *gadget* telah menjadi kebutuhan dengan adanya beragam situs dan aplikasi online pada *gadget* dapat memudahkan siswa dalam belajar dengan berbagai cara yang menyenangkan, mencari berbagai sumber ilmu dan informasi yang dibutuhkan. Begitu juga dengan guru, dengan kecanggihan segala situs pendidikan pada *gadget* guru dapat meningkatkan ilmu, seni mengajar, kualitas pendidikan, dan belajar dari pakar dan sekolah unggul lainnya agar meningkatkan profesionalitas sebagai seorang guru. Banyaknya manfaat *gadget* bagi pendidikan adalah salah satu tujuan dari terciptanya alat canggih tersebut.<sup>4</sup>

*Gadget* memberikan dampak tersendiri bagi para penggunanya. Baik itu dampak yang bersifat positif maupun yang negatif. *Gadget* memiliki layar memancarkan yang berbahaya bagi mata. Sinar tersebut bernama sinar biru, sinar biru

---

<sup>3</sup> Suryono Sukanto. *Sosiologi: Suatu Pengantar*. (Jakarta PT. Raja Grafindo Persada, 2015). h. 26.

<sup>4</sup> Desni Yuniarni, *Peran Guru Paud Dalam Meminimalisir Dampak Gadget Pada Perkembangan Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 3, No. I, Mei 2019, h. 2.

akan menyebabkan mata merah, nyeri leher, sakit kepala, mata lelah, dan pandangan menjadi kabur sehingga harus menggunakan kaca mata.<sup>5</sup>

Dampak negatif *gadget* pada anak membuat anak menjadi fokus pada dirinya sendiri dengan berbagai aplikasi yang tersedia didalam *gadget* mereka sendiri, serta membuat anak lebih banyak menggunakan waktu yang luang untuk berkomunikasi dengan teman lewat media sosial yang mereka miliki dibandingkan dengan belajar. Dampak *gadget* sangat besar jika mereka tidak memperhatikan pelajaran. Akibatnya saat evaluasi, mereka tidak mempunyai bekal untuk evaluasi tersebut. Dan nilai yang didapatkannya pasti rendah. Nilai yang rendah yang didapatkan anak pada saat evaluasi diindikasikan sebagai proses pembelajaran yang tidak berhasil atau gagal. Pengaruh penggunaan *gadget* dapat terjadi dimana saja. *Gadget* mempengaruhi pola perkembangan baik dalam anak usia dini maupun sampai jenjang pendidikan. Hal ini belum sepenuhnya dapat terjadi tanpa adanya peran pengawasan dari orang tua.<sup>6</sup>

Penggunaan *gadget* sangat berdampak pada aspek perkembangan anak, yang meliputi aspek nilai agama dan moral, aspek fisik dan motorik, aspek kognitif, aspek sosial dan emosional, serta aspek perkembangan bahasa. Penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol akibat dari kurangnya pengawasan orang tua dan guru cenderung menciptakan dampak negatif bagi proses pembentukan karakter anak. Intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi pada anak kerap kali membuat anak kecanduan *gadget* sehingga anak kurang bijak/terampil menggunakannya terkhusus pada fitur

---

<sup>5</sup> Novitasari, W. dan Khotimah, N. *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 tahun*. Jurnal PAUD Teratai, 5(3), 2016, h. 182.

<sup>6</sup> Elfiadi, *Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini*, Jurnal ITQAN, Vol. 9, No. 2, July - Dec 2018, h. 106.

*games online* seperti (*Mobile Legend, Free Fire, PUBG*) dan mengakses beberapa aplikasi lainnya seperti *tik tok, instagram, twitter, facebook, youtube, dll.*<sup>7</sup>

Dengan banyaknya ragam aplikasi yang dapat diakses secara mudah dalam *gadget* membuat siswa bebas membuka dan memakai aplikasi tersebut disaat pembelajaran daring berlangsung tanpa adanya pengawasan dari orang tua dirumah, siswa merasa bosan dengan pembelajaran daring yang dilaksanakan maka hal itu membuat siswa untuk bebas mengakses aplikasi diluar pembelajaran daring. Penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol sangatlah membahayakan bagi pendidikan karakter siswa, diantaranya dapat menyebabkan siswa kurang peka terhadap lingkungannya sehingga siswa kurang memiliki sosialisasi dan empati yang baik terhadap teman dan lingkungan disekitarnya.<sup>8</sup>

Penggunaan situs dan aplikasi *gadget* yang tidak bijak juga dapat menurunkan nilai etika dan sopan santun terhadap lingkungan sekitar, siswa juga cenderung memiliki sifat individualis, dan candu dalam bermain *gadget* juga akan membawa masalah pada peserta didik karena banyak dari tugas-tugas sekolah atau pun tugas rumah yang terbengkalai, peserta didik menjadi lupa untuk beribadah. Dengan itu orang tua tetap harus melakukan pengawasan dan pengendalian terhadap penggunaan *gadget* pada anak agar tidak menimbulkan dampak negatif atau penyalah gunaan *gadget*.

Orang tua juga perlu bekerja sama dengan guru untuk mengawasi siswa dalam pemanfaatan *gadget*. Dan jangan sampai orang tua mengandalkan *gadget* untuk menemani anak bermain agar tidak merepotkan pekerjaan orang tua. Banyak tindakan

---

<sup>7</sup> Munirah, *Peran Ibu Dalam Bentuk Karakter Anak*, Jurnal Auladuna, Vol.1 No.2 Desember 2015, h.257.

<sup>8</sup> Bailon, G, Maglaya, *Perawatan Kesehatan Keluarga*, (Jakarta: Pusat Pendidikan Tenaga Kesehatan Departemen Kesehatan RI, 2018). h. 219.

yang dapat dilakukan orang tua diantaranya mengontrol anak dalam menggunakan *gadgetnya*. Termasuk melihat setiap konten dan aplikasi apa saja yang sudah *download* atau dipakai anak dalam keseharian anak. Begitu juga dengan guru yang memiliki kewajiban dalam mengarahkan peserta didik ke hal yang lebih baik terutama dalam penggunaan *gadget* guru juga harus menghimbau peserta didik agar lebih bijak dalam penggunaan *gadgetnya*.<sup>9</sup>

Sebagaimana dalam Al-Qur'an disebutkan mengenai peran orang tua dalam mendidik anak:

وَالْيَخْشَ الَّذِينَ لَوْ تَرَكَوْا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّةً ضِعَافًا خَافُوا عَلَيْهِمْ فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ وَلْيَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا (٩)

Terjemahnya :

“Dan hendaklah takut (kepada Allah) orang-orang yang sekiranya mereka meninggalkan keturunan lemah, yang dibelakang mereka yang mereka khawatir terhadap (kesejahteraan) nya. Oleh sebab itu hendaklah mereka bertakwa kepada Allah dan hendaklah mereka berbicara dengan tutur kata yang benar.” (QS. An-Nisa 4 : 9)<sup>10</sup>

Makna yang terkandung dalam Al-Qur'an Surah An-Nisa ayat 9 adalah membimbing peserta didik yang mengacu pada Al-Qur'an, orang tua takut kepada Allah dalam menjaga anaknya, orang tua menjamin kesejahteraan anak, dan orang tua harus mengucapkan kata-kata yang baik (qaulan sadidan) kepada anaknya.

Adapun ayat lain yang membahas mengenai peran orang tua dalam mendidik anak :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ

<sup>9</sup> Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2020). h. 42-45

<sup>10</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Bandung: CV. Penerbit Jumanatul Ali, 2015). h. 15.

Terjemahnya :

“Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan.” (QS. At-Tahrim 66 : 6)<sup>11</sup>

Makna yang terkandung dalam Al-Qur'an Surah At-Tahrim ayat 6 adalah kewajiban orangtua untuk mendidik, mengajarkan, serta menjaga dirinya dan keluarganya agar terhindar dari api neraka. Adapun makna dari keluarga yang selamat adalah sekelompok orang atas dasar syariat hukum Allah Swt. dalam membina suatu ikatan, yang bertujuan untuk selamat di dunia dan di akhirat, mereka akan saling menyelamatkan dan saling menjaga. Keluarga yang senantiasa beriman kepada Allah Swt akan dipertemukan kembali di dalam surga tanpa pengurangan pahala sedikitpun, karena setiap orang hanya akan terikat dengan apa yang dikerjakannya.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, terdapat beberapa faktor yang ditemukan, yaitu dari 24 anak yang bersekolah di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare, terdapat hanya 3 pengakuan orang tua pada anak yang mengalami kecanduan terhadap penggunaan *gadget* yang mengakibatkan peserta didik tersebut menjadi malas belajar, malas beribadah, dan mengikuti gaya bicara pada apa yang ditonton melalui *gadget* tersebut.

Dan terdapat pengakuan Guru pada RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare, terdapat hanya 3 peserta didik yang mengalami kecanduan *gadget* dimana peserta didik tersebut menjadi malas belajar, malas beribadah, dan mengikuti gaya bicara pada apa yang ditonton melalui *gadget* tersebut. Maksud dari malas belajar seperti,

---

<sup>11</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Bandung: CV. Penerbit Jumanatul Ali, 2015). h. 135.

guru menyuruh peserta didik mengulang kembali pelajaran dirumahnya, tetapi mereka tidak melaksanakannya, mereka hanya bermain *gadget*, dan malas beribadah seperti, tidak ikut gabung pada saat shalat berjamaah di mesjid ataupun shalat di rumah, serta belajar mengaji dan belajar membaca iqro.

Disinilah dibutuhkan peran guru dan orang tua dalam mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak, yaitu dengan mengawasi atau mendampingi anak dalam setiap kegiatan yang dilakukannya apalagi saat anak menggunakan *gadget* supaya dapat meminimalisir bahaya saat mengakses situs internet yang dapat merusak psikologis dan perkembangan anak. Dengan demikian ada orang tua yang membatasi anak menggunakan *gadget* atau akses internet, menggunakan wifi / hotspot seluler yang dikendalikan oleh orang tua, dan ada juga orang tua yang menyediakan permainan edukatif dirumah agar anak tidak selalu bermain *gadget*. Oleh karena itu, orang tua lebih bersikap bijaksana terhadap anak dalam penggunaan *gadget* yang menjadi musuh terbesar bagi anak.

Peran orang tua dan guru sangat berdampak pada pertumbuhan, perkembangan dan tingkah laku anak karena orang tua dan guru berperan penting dalam mengatasi penggunaan *gadget* pada anak agar tidak berdampak negatif kepada anak di masa yang mendatang. Agar permasalahan dalam penelitian nanti lebih fokus dan terarah, maka penelitian ini dibatasi pada peran guru dan orang tua dan dampak negatif penggunaan *gadget* bagi anak. Bertitik tolak dari uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian secara mendalam dengan judul “Peran Guru dan Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan *Gadget* pada RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini, yaitu :

1. Bagaimana dampak negatif penggunaan *gadget* pada perkembangan anak usia dini pada RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare?
2. Bagaimana peran guru dalam mengatasi dampak negative terhadap penggunaan *gadget* pada RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare?
3. Bagaimana peran orang tua dalam mengatasi dampak negatif terhadap penggunaan *gadget* pada RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare?

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dampak negatif penggunaan *gadget* pada perkembangan anak usia dini pada RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare.
2. Untuk mengetahui peran guru dalam mengatasi dampak negatif terhadap penggunaan *gadget* pada RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare.
3. Untuk mengetahui peran orang tua dalam mengatasi dampak negatif terhadap penggunaan *gadget* pada RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare.

## **D. Kegunaan Penelitian**

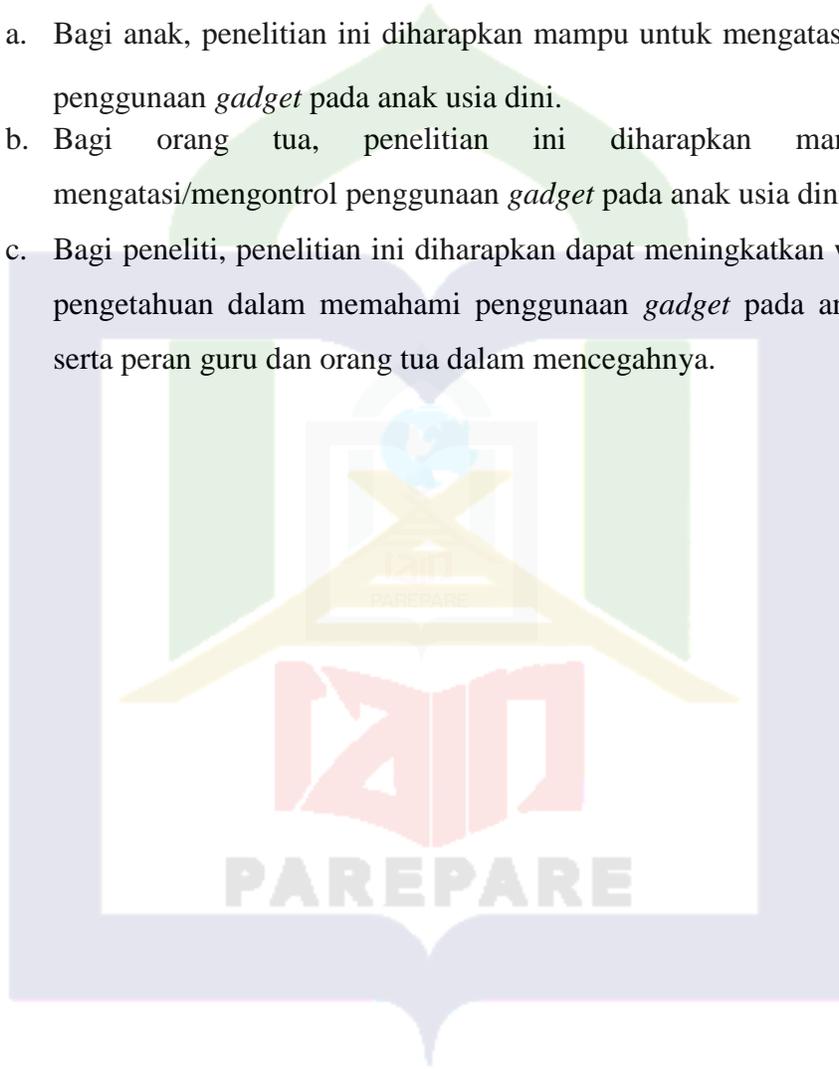
Kegunaan pada penelitian ini dapat ditinjau dari dua aspek, yaitu secara teori dan praktis.

1. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi ilmu pengetahuan baru bagi masyarakat terutama di bidang ilmu pendidikan anak usia dini.

## 2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi anak, penelitian ini diharapkan mampu untuk mengatasi/mengontrol penggunaan *gadget* pada anak usia dini.
- b. Bagi orang tua, penelitian ini diharapkan mampu untuk mengatasi/mengontrol penggunaan *gadget* pada anak usia dini.
- c. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan dalam memahami penggunaan *gadget* pada anak usia dini serta peran guru dan orang tua dalam mencegahnya.



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Tinjauan Penelitian Relevan

Sebelum melanjutkan penelitian, penulis mengumpulkan berbagai penelitian terdahulu agar tidak terjadi plagiasi dengan penelitian sebelumnya. Beberapa hasil penelitian yang berkaitan, yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rizky Istiqowati, dengan judul “Upaya Orang Tua Dalam Mengatasi Problematika Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa problematika pada anak yang diakibatkan oleh *gadget* berupa: gangguan pada fisik, gangguan pada sosio-emosional, gangguan pada bahasa, dan gangguan pada kognitif anak. Upaya orang tua mengatasi problematika tersebut dengan upaya-upaya sederhana namun dilakukan terus menerus, seperti: membiasakan anak untuk bermain diluar rumah dan memberikan permainan-permainan anak untuk merangsang perkembangan anak.<sup>12</sup>

Persamaan penelitian Rizky Istiqowati dengan penelitian penulis, yaitu sama-sama mengkaji mengenai peran dalam mengatasi penggunaan *gadget* pada anak. Sedangkan, perbedaan penelitian yang dilakukan Rizky Istiqowati lebih fokus terhadap upaya orang tua dalam mengatasi problematika penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Sedangkan peneliti lebih berfokus pada peran guru dan orang tua dalam mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

---

<sup>12</sup> Rizki Istiqowati. *Upaya Orang Tua Dalam Mengatasi Problematika Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*. Skripsi. (Purwokerto: Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, 2020).

2. Penelitian yang dilakukan oleh Hestiana Pohan, dengan judul “Penerapan Kerja Sama Orang Tua dan Guru dalam Pemanfaatan *Smartphone* pada Masa Covid 19 di MI Plus Nur Rahma Kota Bengkulu”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan penerapan kerjasama orangtua dan guru terhadap pemanfaatan *smartphone* pada masa covid-19 di MI Plus Nur Rahma Kota Bengkulu, pemanfaatan *smartphone* yang dilakukan siswa selama berlangsungnya pembelajaran daring siswa tidak hanya memanfaatkan untuk menggunakan pembelajaran, melainkan ketika siswa sudah jenuh dengan pembelajaran siswa juga menggunakan untuk bermain game online (*mobile legend* dan *free fire*), menonton video *youtube*, dan mengakses aplikasi *tik tok*.<sup>13</sup>

Persamaan penelitian Hestiana Pohan dengan penelitian penulis, yaitu sama-sama mengkaji penggunaan *gadget* pada anak. Perbedaan dalam penelitian Hestiana Pohanialah lebih menfokuskan penerapan kerja sama orang tua dan guru dalam pemanfaatan *smartphone* pada masa covid-19 sedangkan yang peneliti tulis sekarang ialah menfokuskan kepada peran guru dan orang tua dalam mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak usia dini, dan lokasi penelitiannya berbeda.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Yulia Trinika, dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun)”. Hasil penelitian ini diketahui bahwa terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah (3-6 tahun). Hal tersebut disebabkan karna adanya peran orang tua

---

<sup>13</sup> Hestiana Pohan. *Penerapan Kerjasama Orang Tua dan Guru dalam Pemanfaatan Smartphone Pada Masa Covid 19 di Mi Plus Nur Rahma Kota Bengkulu*. Skripsi. (Bengkulu: Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, 2021).

yang tinggi dalam mengontrol dan mengawasi anak dalam menggunakan *gadget*. Dalam penelitian ini juga menyebutkan bahwa sebagian orang tua memiliki tingkat pendidikan yang tinggi, sehingga orang tua memiliki kecerdasan dalam memilih dan memilah aplikasi yang terdapat di *gadget* anaknya dan selalu mengawasi dan mendampingi ketika anaknya menggunakan *gadget*. Di karenakan hal tersebut dalam penelitian ini dampak negatif dari *gadget* terhadap perkembangan psikososial anak tidak terlalu besar.<sup>14</sup>

Persamaan penelitian Yulia Trinika dengan penelitian penulis, yaitu memfokuskan pada tupoksi penggunaan *gadget* pada anak. Perbedaan dalam penelitian Yulia Trinika ialah lebih fokus terhadap pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah sedangkan pada peneliti sekarang lebih memfokuskan pada mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

**Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu**

No	Peneliti Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
1	Rizky Istiqowati "Upaya Orang Tua Dalam Mengatasi Problematika Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Anak Usia Dini"	Sama-sama mengkaji mengenai peran dalam mengatasi penggunaan <i>gadget</i> pada anak.	Penelitian Rizky Istiqowati lebih fokus terhadap upaya orang tua dalam mengatasi problematika penggunaan <i>gadget</i> pada anak usia dini. Sedangkan peneliti lebih berfokus pada peran guru dan orang tua dalam mengatasi dampak negatif penggunaan <i>gadget</i>

<sup>14</sup> Yulia Trinika *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah 3-6 Tahun*. Skripsi. (Pontianak: Universitas Tanjungpura Pontianak, 2015).

			pada anak usia dini.
2	Hestiana Pohan “Penerapan Kerja Sama Orang Tua dan Guru dalam Pemanfaatan <i>Smartphone</i> pada Masa Covid 19 di MI Plus Nur Rahma Kota Bengkulu”	Sama-sama mengkaji penggunaan <i>gadget</i> pada anak.	Penelitian Hestiana Pohan lebih menfokuskan penerapan kerja sama orang tua dan guru dalam pemanfaatan <i>smartphone</i> pada masa covid-19 sedangkan yang peneliti tulis sekarang ialah menfokuskan kepada peran guru dan orang tua dalam mengatasi dampak negatif penggunaan <i>gadget</i> pada anak usia dini, dan lokasi penelitiannya berbeda.
3	Yulia Trinika “Pengaruh Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun)”.	Memfokuskan pada tupoksi penggunaan <i>gadget</i> pada anak.	Penelitian Yulia Trinika ialah lebih fokus terhadap pengaruh penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah sedangkan pada peneliti sekarang lebih memfokuskan pada mengatasi dampak negatif penggunaan <i>gadget</i> pada anak usia dini.

## B. Tinjauan Teori

### 1. Peran Guru

#### a. Pengertian Guru

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Bab 1 pasal 1 ayat 5 bahwa tenaga kependidikan adalah anggota masyarakat yang mengabdikan diri dan diangkat untuk menunjang penyelenggaraan pendidikan. Sedangkan menurut ayat 6 pendidikan adalah tenaga kependidikan yang berkualifikasi sebagai guru, dosen, konselor, pamong belajar, widyaiswara, tutor, instruktur, fasilitator, dan sebutan lain yang sesuai dengan kekhususannya, serta berpartisipasi dalam menyelenggarakan pendidikan.<sup>15</sup>

Guru adalah pendidik dan pengajar pada pendidikan formal yaitu pendidikan anak usia dini, sekolah dasar, sekolah menengah pertama (SMP), dan sekolah menengah atas (SMA). Dalam definisi yang lebih luas yaitu setiap orang yang mengajarkan suatu hal yang baru juga bisa disebut seorang guru.<sup>16</sup>

Beberapa definisi tentang guru di atas maka dapat disimpulkan bahwa guru merupakan tenaga kependidikan yang bertugas untuk mendidik dan mengajarkan tentang seluruh ilmu pengetahuan pada pendidikan formal yaitu pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, menengah, dan atas.

---

<sup>15</sup> Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

<sup>16</sup> Wangi, P. *Mendidik Anak Prasekolah*. (Yogyakarta: PT. Damar Pustaka. 2015). h. 18.

## b. Peran Guru

Peran Guru adalah tindakan yang dilakukan oleh seorang pendidik dalam mengajarkan suatu hal (ilmu) yang baru kepada peserta didik. Proses pembelajaran adalah sesuatu hal yang sangat kompleks, maka segala sesuatu baik setiap kata, pikiran, dan tindakan seorang guru sampai sejauh mana mengubah lingkungan, presentasi dan rancangan pengajaran, sejauh itu pula proses belajar berlangsung.<sup>17</sup>

Wf connel membedakan tujuh peran seorang guru yaitu (1) pendidik, (2) model, (3) pengajar dan pembimbing, (4) pelajar, (5) komunikator terhadap masyarakat setempat, (6) pekerja administrasi, serta (7) kesetiaan terhadap lembaga. Guru umumnya merujuk pendidik professional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik. Sebagai pendidik professional, guru dalam melaksanakan tugasnya pada jenjang pendidikan dasar sebagaimana dijelaskan dalam Undang-Undang Guru dan Dosen No 14 tahun 2005 bahwa guru mempunyai kedudukan sebagai tenaga professional untuk melaksanakan sistem pendidikan nasional dan mewujudkan tujuan pendidikan nasional.<sup>18</sup>

Menurut sardiman peran guru dalam kegiatan belajar-mengajar diantaranya yaitu:

---

<sup>17</sup> Wahyuning, W dan Rachmadian, M. *Mengomunikasikan Moral Kepada Anak*. (Jakarta: Elex Media Komputindo. 2018). h. 57.

<sup>18</sup> Santrock, J.W. *Adolescence: Perkembangan Remaja*. (6th ed. Alih Bahasa: Shinto B. Adelar dan Sherly Saragih). (Jakarta: Erlangga. 2017). h. 22.

a. Guru Sebagai Pembimbing

Seorang guru bukan satu-satunya penyampai dan satu-satunya sumber pengetahuan bagi peserta didik, karena guru juga bertugas sebagai pembangkit motivasi belajar siswa

b. Guru Sebagai Pengatur Lingkungan

Pada hakikatnya mengajar itu adalah mengatur lingkungan agar terjadi proses belajar mengajar yang baik. Seorang guru harus bisa menciptakan suasana kelas yang efektif sehingga peserta didik dapat belajar dengan nyaman.

c. Guru Sebagai Partisipan

Guru juga harus berperan sebagai peserta ajar yang baik, ia sebagai fasilitator yang memengaruhi setiap masalah yang terjadi pada mata pelajaran, ia juga memberikan arah dan jalan keluar ketika peserta didik melakukan diskusi.

d. Guru Sebagai Konselor

Guru sebagai konselor untuk memberikan nasehat kepada anak didik sesuai dengan kebutuhannya. Kepada siswa yang mengalami kesulitan belajar, seorang guru harus dapat menyembuhkan apabila ada peserta didik yang berkesus. Maka guru harus dapat memberikan nasehat sehingga anak didik tidak terjerumus ke dalam hal-hal yang negatif.

e. Guru Sebagai Supervisor

Guru juga berperan sebagai pengawas yang memantau kegiatan belajar mengajar, sehingga keadaan kelas tetap dalam keadaan kondusif dan kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar.<sup>19</sup>

## 2. Peran Orang Tua

### a. Pengertian Orang Tua

Orang tua merupakan orang yang lebih tua atau orang yang dituakan. Namun, pada umumnya di masyarakat pengertian orangtua itu adalah orang yang telah melahirkan kita yaitu ayah dan ibu. Karena orang tua adalah pusat kehidupan rohani anak. Maka setiap reaksi emosi anak dan pemikirannya adalah hasil dari ajaran orang tuanya tersebut. Sehingga orang tua memegang peranan penting dan sangat berpengaruh atas pendidikan anak.<sup>20</sup>

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia dijelaskan bahwa orang tua adalah “ayah ibu kandung”. Selanjutnya A.H. Hasanuddin menyatakan bahwa “orang tua adalah ibu bapak yang dikenal pertama oleh putrinya”. Dan H.M Arifin juga mengungkapkan bahwa “orang tua menjadi kepala keluarga”. Orang tua merupakan pendidik utama dan pertama bagi anak-anak mereka, karena dari mereka lah anak mula-mula menerima pendidikan. Dengan demikian, bentuk pertama dari pendidikan adalah keluarga. Pada umumnya pendidikan dalam rumah tangga itu bukan

<sup>19</sup> Widyarini, N. *Relasi Guru dan Anak*. (Jakarta: PT Elex Media Komputind. 2018). h. 27.

<sup>20</sup> Bachrie, S. *Pola Asuh Orang Tua dan Komunikasi Dalam Keluarga*. (Jakarta: Renika Cipta. 2015). h. 5.

berpangkal tolak dari kesadaran dan pengertian yang lahir dari pengetahuan mendidik, melainkan karena secara kodrati suasana dan strukturnya memberikan kemungkinan alami membangun situasi pendidikan. Situasi pendidikan itu terwujud berkat adanya pergaulan dan hubungan pengaruh mempengaruhi secara timbal balik antara orang tua dan anaknya.<sup>21</sup>

Orang tua atau ibu dan ayah memegang peranan penting dan amat berpengaruh atas pendidikan anaknya. Pendidikan orang tua terhadap anaknya adalah pendidikan yang di dasarkan pada rasa kasih sayang terhadap anak. Orang tua adalah pendidik sejati. Oleh karena itu, kasih sayang orang tua terhadap anaknya sejati pula. Pada kebanyakan keluarga, ibu lah yang memegang peranan yang terpenting terhadap anak anaknya. Pendidikan seorang ibu terhadap anaknya merupakan pendidikan dasar yang tidak dapat diabaikan sama sekali. maka dari itu, seorang ibu hendaknya mendidik anaknya dengan bijaksana. Baik buruknya pendidikan ibu terhadap anak akan sangat berpengaruh pada perkembangan dan watak anaknya di kemudian hari. Jadi dapat dipahami bahwa orang tua adalah ayah dan ibu yang bertanggung jawab atas pendidikan anak dan segala aspek kehidupan sejak masih kecil hingga mereka dewasa.<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup> Fitri, NM. *Dampaktifitas Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Pembina Painan*. Jurnal Pesona Paud,. Vol. 1 No. 1, 2018. h. 25.

<sup>22</sup> Komala. *Mengenal Dan Mengembangkan Kemandirian Anak Usia Dini Melalui Pola Asuh Orang Tua dan Guru*. Jurnal Tunas Siliwangi, Vol. 1 No. 1, 2015. h. 31.

## b. Peran Orang Tua

Peran orang tua adalah cara-cara yang digunakan oleh orang tua mengenai tugas-tugas yang mesti dijalankan dalam mengasuh anak. Peran orang tua terhadap anak harus benar-benar dijalankan sesuai dengan tugas-tugas yang semestinya dilakukan oleh orang tua, karena cara yang dilakukan oleh orang tua menjadi pegangan bagi anak tersebut.<sup>23</sup>

Peran aktif orang tua terhadap perkembangan peserta didiknya sangat diperlukan terutama pada saat mereka masih kecil. Peran aktif orang tua tersebut merupakan usaha secara langsung terhadap anak dan peran lain yang penting dalam menciptakan lingkungan rumah sebagai lingkungan sosial yang pertama dijumpai oleh anak. Beberapa peran dalam pengasuhan anak :

- a. Terjalannya hubungan yang harmonis dalam keluarga melalui penerapan pola asuh islami sejak dini.
- b. Kesabaran dan ketulusan hati orang tua dapat mengantarkan kesuksesan anak, begitu pula memupuk kesabaran anak sangat diperlukan sebagai upaya meningkatkan pengendalian diri.
- c. Orang tua wajib mengusahakan kebahagiaan bagi anak dan menerima keadaan anak apa adanya, mensyukuri nikmat yang diberikan oleh Allah SWT, serta mengembangkan potensi yang dimiliki anak.<sup>24</sup>

---

<sup>23</sup> Hermus Hero. *Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Impress Iligetang*. Jurnal Riset Pendidikan Dasar, Volume 1 No. 2, 2018. h. 135.

<sup>24</sup> Shocib, M. *Pola Asuh Orang Tua Untuk Membantu Anak Mengembangkan Disiplin Diri*. (Jakarta: Rineka Cipta. 2020). h. 17.

Peran orang tua sebagai pendidik yang pertama dan utama ini merupakan dasar dari peranan lainnya. Jadi, peranan ini pula meliputi sebagai peranan yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Sebagai Teladan atau Pemberi Contoh

Dalam lingkungan keluarga, anak pertama kali mendapat pendidikan mengenai agama, baik melalui contoh, perbuatan, perlakuan, kata-kata, dan sebagainya. Ayah dan ibu merupakan teladan utama bagi anak. Berbagai ucapan dan tingkah laku yang dilakukan oleh orang tua akan ditiru dan dicontoh oleh anak.

b. Sebagai Pembimbing dan Pembina

Orang tua sebagai Pembina dan pembimbing untuk memberikan pendidikan kepada peserta didiknya terlebih dahulu baru kepada orang lain. Sesuai dengan fungsinya tersebut orang tua juga harus mampu memberikan bimbingan keagamaan kepada anak mereka dengan peringatan atau nasihat berupa pembinaan dan di iringi dengan contoh-contoh yang sesuai dari orang tua yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari.

Orang tua sebagai pendidik harus dapat membimbing serta membina anak mereka dengan berbagai cara, di antaranya adalah dengan melatih dan membiasakan anak untuk berbuat baik dan berakhlak terpuji sejak dini. Jika pendidikan agama tidak diberikan sejak dini, maka pada masa dewasa anak akan sukar menerima nilai-nilai agama yang diberikan atau disampaikan.

c. Sebagai Pengawas dan Pengontrol

Dalam keluarga biasanya diletakkan dasar-dasar pengalaman melalui rasa kasih sayang, kebutuhan akan kewibawaan dan nilai-nilai kepatuhan. Orang tua sebagai penanggung jawab terhadap keselamatan dan kebahagiaan anak dapat mendidik anak dengan metode apapun ke arah yang sesuai dengan nilai-nilai agama.

Dengan demikian, bukan hanya metode yang di terapkan saja dapat mempengaruhi anak, tetapi hubungan antara sesama anggota keluarga pun turut mempengaruhi jiwa anak, terlebih bagi anak yang sedang dalam tahap perkembangan atau di bawah umur.

Pentingnya kontrol sosial dalam sebuah lingkup masyarakat, terutama kontrol orang tua kepada anak. Biasanya dalam kontrol sosial terdapat 3 bentuk yaitu mengajak, mengawasi, dan mencegah. Pertama mengajak, yang artinya mengarahkan, menyarankan, serta membimbing anak untuk menjadi seseorang yang lebih baik dan dapat berperilaku sesuai norma dan aturan yang telah ada. Kedua mengawasi, dalam artian suatu upaya untuk memastikan dan mengontrol segala bentuk aktivitas yang dilakukan sesuai atau tidak dengan sesuatu yang telah direncanakan sebelumnya. Setiap orang tua punya hak untuk bertanggung jawab dalam membentuk tumbuh kembang yang baik untuk anaknya. Ketiga mencegah, merupakan sebuah usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk menahan agar tidak terjadi sesuatu yang tidak diinginkan, karena orang tua juga

mempunyai tanggung jawab yang besar agar anak tidak melakukan hal yang tidak baik.<sup>25</sup>

Penjelasan tentang kontrol sosial diatas merupakan kontrol sosial yang dikemukakan oleh seorang Travis Hirschi, penjelasannya ditunjukkan pengontrolan sosial kepada sebuah kelompok masyarakat. Namun jika dikaitkan dengan dalam pembahasan ini maka ditunjukkan kepada kontrol sosial orang tua terhadap seorang anak. Kontrol sosial orang tua terhadap anaknya merupakan sebuah bentuk kepedulian dan pembuktian sebuah kasih sayang, maka dengan dilakukan kontrol sosial tersebut seorang anak akan merasa disayang dan dipedulikan. Sehingga akan mengurangi rasa anak untuk melakukan sesuatu yang melanggar. Salah satu contoh yang dapat kita lihat adalah dalam pengontrolan orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak. Dengan demikian maka dapat mengurangi ketergantungan pemakaian *gadget* pada anak.<sup>26</sup>

d. Sebagai Fasilitator

Dalam hal ini, masalah ekonomi sangat menentukan kelancaran pendidikan. Memang bagi ekonomi yang mencukupi, hal tersebut bukan menjadi masalah besar. Namun bagi orang tua yang ekonominya lemah dan tidak mencukupi hal itu merupakan masalah besar. Oleh sebab itu, bagi orang tua yang dapat mencukupi sarana pendidikan peserta didiknya diharapkan agar mampu memberikan

---

<sup>25</sup> Purwandari, E. *Keluarga, Kontrol Sosial dan "Strain" : Model Kontinuitas Delinquency Remaja*. Humanitas, Vol. VIII No. 1. 2021. h. 87.

<sup>26</sup> Johnson, R. Syle Paul. *Teori Sosiologi Klasik dan Modern*. (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama. 2019). h. 29.

pengertian kepada peserta didik mereka, disamping orang tua juga tetap berusaha mencari jalan keluar untuk mencukupi sarana pendidikan mereka. Artinya, orang tua sebagai fasilitator mengerti apa yang seharusnya mereka lakukan dalam penyelenggaraan pendidikan bagi anak mereka demi terciptanya keberhasilan cita-cita anak mereka.<sup>27</sup>

### c. Fungsi Orang Tua

Dalam keluarga anak pertama kali mengenal lingkungannya. Sebagai makhluk sosial ia menyesuaikan diri dengan kehidupan bersama, dan yang memperkenalkan semua itu adalah orang tua, sehingga perkembangan anak ditentukan oleh situasi dan kondisi yang ada serta pengalaman-pengalaman yang dimiliki oleh orang tuanya. Institusi yang pertama tempat seorang anak belajar adalah rumah. Seorang anak paling banyak menghabiskan waktu bersama orang tuanya di mana mereka belajar dari orang tua dan lingkungan rumah. Orang tua memiliki fungsi penting dalam pendidikan anak mereka, berapa pun usianya maupun tingkat pendidikannya. Betapa pentingnya kehadiran atau keberadaan orang tua didalam kehidupan anak.<sup>28</sup> Terdapat beberapa fungsi orang tua, yaitu :

#### a. Fungsi Agama

Fungsi agama dapat dilaksanakan melalui penanaman nilai-nilai keyakinan berupa iman dan taqwa. Apabila suatu keluarga

<sup>27</sup> Lestari, M. *Peran Orang Tua Dalam Perkembangan Perilaku Anak Usia Dini*. Jurnal Ilmiah Pendidikan, Vol. 2 No. 1, 2015. h. 33.

<sup>28</sup> Desmita. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. (Bandung: Remaja Rosdakarya. 2017). h. 27.

menjalankan fungsi keagamaan maka keluarga tersebut akan memiliki pandangan bahwa kedewasaan seseorang diantaranya ditandai dengan agama yang direalisasikan dalam lingkungan kehidupan sehari-hari.

b. Fungsi Biologis

Fungsi biologis adalah fungsi pemenuhan kebutuhan agar keberlangsungan hidup tetap terjaga termasuk secara fisik. Maksudnya, pemenuhan-pemenuhan kebutuhan yang berhubungan dengan jasmani manusia. Kebutuhan dasar manusia untuk terpenuhinya pemenuhan kebutuhan yang berhubungan dengan jasmani manusia.

c. Fungsi Ekonomi

Fungsi ini berhubungan dengan bagaimana pengaturan penghasilan yang diperoleh untuk memenuhi kebutuhan dalam rumah tangga. Seorang istri harus mampu mengelola keuangan yang diserahkan suaminya dengan baik. Utamakan pemenuhan kebutuhan yang bersifat prioritas dalam keluarga sehingga penghasilan yang diperoleh suami akan dapat mencukupi kebutuhan hidup keluarga.

d. Fungsi Kasih Sayang

Fungsi ini menyatakan bagaimana setiap anggota keluarga harus menyayangi satu sama lain. Suami hendaknya mencurahkan kasih sayang kepada istrinya begitu juga sebaliknya. Dan jika telah memiliki anak maka orang tua hendaknya menunjukkan dan mencurahkan kasih sayang kepada anaknya secara tepat. Kasih sayang bukan hanya berupa materi yang diberikan tetapi perhatian,

kebersamaan yang hangat sebagai keluarga, saling memotivasi dan mendukung untuk kebaikan bersama.<sup>29</sup>

#### d. Pola Asuh Orang Tua

Secara epistemologi kata “pola” diartikan sebagai cara kerja, dan kata “asuh” berarti menjaga, merawat, mendidik membimbing, membantu, melatih anak yang berorientasi menuju kemandirian. Secara terminologi pola asuh orang tua adalah cara terbaik yang ditempuh oleh orang tua dalam mendidik anak sebagai perwujudan dari tanggung jawab kepada anak.

Pola asuh adalah pola pengasuhan orang tua terhadap anak, yaitu bagaimana orang tua memperlakukan anak, mendidik, membimbing dan mendisiplinkan serta melindungi anak dalam mencapai proses kedewasaan sampai dengan membentuk perilaku anak sesuai dengan norma dan nilai yang baik dan sesuai dengan kehidupan masyarakat.<sup>30</sup>

Berdasarkan definisi tentang pola asuh orang tua di atas, dapat disimpulkan bahwa pola asuh orang tua merupakan cara, sikap, dan perilaku orang tua dalam berinteraksi dengan anak selama melakukan kegiatan pengasuhan untuk membentuk perilaku anak yang baik. Terdapat beberapa macam pola asuh, diantaranya:

<sup>29</sup> Wulandari, W. *Pengembangan Kemandirian Anak TK Kelompok A Melalui Kegiatan Makan Bersama di TK PKK 76 Guwosari Bantul*. Jurnal Pendidikan Anak, Vol. 1 No. 2, 2016. h. 13-24.

<sup>30</sup> Haeriah.. *Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Kemandirian Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak PGRI Gerunung Tahun Pelajaran 2017/2018*. Jurnal Ilmiah Mandala Education. 4 (1), 2018, 184-188.

a. Pola Asuh Otoriter

Pola asuh otoriter merupakan cara mendidik anak dengan menggunakan standar yang mutlak dimana pemimpin menentukan semua kebijakan, langkah dan tugas yang harus dijalankan. Pola asuh otoriter mencerminkan sikap orang tua yang bertindak keras dan cenderung diskriminatif. Pola asuh yang bersifat otoriter ini juga ditandai dengan hukuman-hukuman yang dilakukan dengan keras, anak juga diatur dengan berbagai macam aturan yang membatasi perlakuannya. Perlakuan ini sangat ketat dan bahkan masih tetap diberlakukan sampai anak tersebut menginjak dewasa.

b. Pola Asuh Demokratis

Pola asuh demokratis ditandai dengan adanya pengakuan orang tua terhadap kemampuan anak, anak diberi kesempatan untuk tidak selalu ketergantungan kepada orang tua. Sedikit memberi kebebasan kepada anak untuk memilih apa yang terbaik bagi dirinya. Anak diberi kesempatan untuk mengembangkan kontrol internalnya sehingga sedikit demi sedikit berlatih untuk bertanggung jawab kepada diri sendiri.

c. Pola Asuh Permisif

Pola asuh permisif adalah membiarkan anak bertindak sesuai dengan keinginannya, orang tua tidak memberikan hukuman dan pengendalian. Pola asuh ini ditandai dengan adanya kebebasan tanpa batas pada anak untuk berperilaku sesuai dengan keinginannya sendiri, orang tua tidak pernah memberikan aturan dan pengarahan kepada

anak, sehingga anak akan berperilaku sesuai dengan keinginannya sendiri walaupun terkadang bertentangan dengan norma sosial.<sup>31</sup>

Pola asuh ini ditandai dengan cara orang tua mendidik anak yang cenderung bebas, anak dianggap sebagai orang dewasa atau muda, anak diberi kelonggaran seluas-luasnya untuk melakukan apa saja yang dikehendaki. Berdasarkan 3 macam jenis pola asuh diatas, maka pola asuh yang dominan diterapkan oleh orang tua dalam menanamkan perilaku moral pada anak adalah bentuk pola asuh permisif dan bentuk pola asuh demokrasi. Selain bentuk pola asuh demokratis dan bentuk pola asuh permisif, ada juga yang menggunakan bentuk pola asuh otoriter.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi pola asuh adalah :

a. Lingkungan

Lingkungan banyak mempengaruhi perkembangan anak, seperti penggunaan teknologi dan informasi pada era globalisasi saat ini semakin berkembang dengan pesat. Hal ini disebabkan karena teknologi sangat dibutuhkan untuk keperluan banyak orang. Salah satu bentuk nyata dari perkembangan iptek pada zaman sekarang yaitu *gadget*.

b. Tingkat Pendidikan

Tingkat pendidikan dan pengetahuan orang tua serta pengalamannya sangat berpengaruh dalam mengasuh anak. Orang tua dengan pendidikan tinggi dapat menjadi orang yang berwibawa dalam

---

<sup>31</sup> Amelia, B., Elita, V. *Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Motivasi Melanjutkan Pendidikan ke Perguruan Tinggi pada Remaja di Daerah Pesisir Riau*. JOM, 2(2), 2015. 971-979.

pola asuhnya, sedangkan orang tua yang memanjakan anak lebih banyak memiliki pendidikan sekolah menengah.

c. Budaya

Sering kali orang tua mengikuti cara-cara atau kebiasaan-kebiasaan masyarakat disekitarnya dalam mengasuh anak. Karena pola-pola tersebut dianggap berhasil dalam mendidik anak kearah kematangan.<sup>32</sup>

e. **Efek Pola Asuh**

Menurut Frick membagi efek pola asuh dibagi menjadi lima, yaitu:

- a. *Involment With Children*: sejauhmana orang tua terlibat bersama aktivitas bersama peserta didiknya. Orang tua akan melakukan banyak hal bagi anakanak mereka dan dalam sepanjang kehidupannya. Mereka akan mengupayakan untuk memenuhi kebutuhan peserta didiknya baik kebutuhan secara fisik, emosi maupun sosial.
- b. *Positive Parenting*: suatu bentuk pujian atau reward yang diberikan orang tua kepada peserta didiknya ketika melakukan suatu aktivitas yang membanggakan atau mencapai suatu keberhasilan/prestasi.
- c. *Corporal Punishment*: pemberian hukuman, lebih mengarah kepada hukuman fisik. Orang tua memberikan hukuman kepada anak ketika mereka tidak mau mematuhi ataupun tidak mentaati apa yang diinginkan atau yang diharapkan oleh orang tuanya.

---

<sup>32</sup> Adawiah, R. *Pola Asuh Orang Tua dan Implikasinya Terhadap Pendidikan Anak*. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan, 7(1), 2017, 33-48.

- d. *Monitoring*: suatu kegiatan dari orang tua terhadap peserta didik dalam memantau aktivitas anak, mencatat kegiatan anak serta memastikan bahwa mereka tetap dalam batas-batas yang wajar dan tidak menyimpang dari aturan yang telah ditetapkan.
- e. *Consistency In The Use Of Such Discipline*: menerapkan apa yang telah dibuat sesuai kesepakatan atau memberikan sanksi yang sesuai bila peserta didik melanggar aturan yang telah ditetapkan bersama.<sup>33</sup>

### 3. Peran Guru dan Orang Tua

Dalam hal ini guru memiliki peran yang sangat penting dalam mengoptimalkan penggunaan *gadget* pada peserta didik. Begitu juga dengan orang tua, orang tua merupakan sekolah pertama untuk anaknya, sehingga orang tua memiliki peran penting yang sangat berpengaruh atas pendidikan dan perkembangan anak. Orang tua juga merupakan pusat kehidupan rohani anak, maka setiap reaksi emosi anak dan pemikirannya di kemudian hari adalah bergantung pada pola asuh orang tuannya.

Guru memiliki peran yang sangat penting bagi pendidikan peserta didik. Peserta didik menggunakan *gadget* nya dari rumah sehingga guru tidak dapat memantau penggunaan *gadget* peserta didik secara langsung, sehingga untuk mengoptimalkan proses pemantauan *gadget* pada peserta didik tidak dapat bekerja sendiri, perlu adanya kerja sama atau kolaborasi dengan orang tua untuk saling melengkapi dan berkontribusi sesuai kapasitas, batasan dan ranah masing-masing untuk mengingatkan, mengawasi serta membatasi penggunaan *gadget* pada peserta didik agar peserta didik lebih terarah dan penggunaan *gadget* lebih efektif serta dapat membentuk karakter yang baik pada anak.

---

<sup>33</sup> Agustin, Mubiar. dan Wahyudin. *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*. (Bandung : CV Falah Production, 2020), h. 16.

Dalam hal ini perlu juga adanya kerjasama antara guru dan orang tua untuk memantau anak dari kejauhan dalam memanfaatkan *gadget*. Misalnya dengan mengadakan pertemuan seminggu sekali untuk berkomunikasi langsung, mengadakan rapat antara guru dan orang tua yang biasanya dilaksanakan setiap sebulan sekali, kemudian adanya koordinasi yang baik antara guru dan orang tua dalam proses pemantauan anak. Guru dan orang tua dapat melaksanakan komunikasi nonformal melalui kunjungan rumah, telepon, atau group *Whatsapp* atau membuat papan pengumuman disekolah.<sup>34</sup>

#### 4. Dampak Negatif Penggunaan *Gadget*

##### a. Pengertian *Gadget*

*Gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. *Gadget* (bahasa Indonesia:acang) adalah suat istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap suatu yang baru. *Gadget* dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: komputer, handphone, game dan lainnya.<sup>35</sup>

Pada dasarnya, *gadget* diciptakan untuk kemudahan konsumen dalam menggunakan media komunikasi. Definisi komunikasi menurut Laswell adalah suatu proses yang menjelaskan siapa, mengatakan apa,

---

<sup>34</sup> Yovi Yuanda. *Upaya Guru dan Orang Tua Dalam Menanggulangi Dampak Negati Penggunaan Gadget Pada Siswa di Masa Pandemi (Studi Kasus Siswa Kelas V SDN.No 112260 Gunting Saga)*. Skripsi Universitas Islam Indonesia Yogyakarta. 2022.S

<sup>35</sup> Widiawati, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*, (Jakarta: Universitas Budi Luhur, 2015), h.106.

dengan saluran apa, kepada siapa dengan akibat atau hasil apa? (*who, says what, in which channel, to whom, with what effect?*).<sup>36</sup>

*Gadget*, dilihat melalui model komunikasi Laswell merupakan media dalam menyampaikan pesan antara komunikator dan komunikan. Berdasarkan pengertian ini, *gadget* adalah media komunikasi yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan.

#### **b. Manfaat *Gadget***

*Gadget* memiliki fungsi dan manfaat yang relatif sesuai dengan penggunaannya. Fungsi dan manfaat *gadget* secara umum diantaranya:

##### **a. Komunikasi**

Pengetahuan manusia semakin luas dan maju. Jika zaman dahulu manusia berkomunikasi melalui batin, kemudian berkembang melalui tulisan yang dikirimkan melalui pos. Sekarang zaman era globalisasi manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis dan lebih efisien dengan menggunakan handphone.

##### **b. Sosial**

*Gadget* memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk kata dapat berbagi berita, kabar dan cerita. Sehingga dengan pemanfaatan tersebut dapat menambah teman dan menjalin hubungan kerabat yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relatif lama untuk berbagi.

##### **c. Pendidikan**

Seiring berkembangnya zaman, sekarang belajar tidak hanya terfokus dengan buku, namun dengan melalui *gadget* kita dapat

---

<sup>36</sup> Pebriana, P.H. *Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini*. Jurnal Obsesi, 1(2), 2017, 1–11.

mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang kita perlukan tentang pendidikan, politik, ilmu pengetahuan umum, agama tanpa harus repot pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh untuk dijangkau.

d. Hiburan

Bukan rahasia lagi bahwa *gadget* juga bermanfaat untuk menghilangkan kepenatan melalui hiburan yang ditawarkan. Hiburan tersebut dapat berupa musik, permainan, video dan perangkat lunak multimedia yang lainnya.

e. Mengakses Informasi

Bukan *gadget* namanya jika tidak memberikan suatu informasi. Informasi tersebut mempermudah penggunaannya untuk melakukan aktivitasnya. Jika sebagai mahasiswa informasi tersebut bisa berupa update berita tentang program-program kampus dan perkembangannya.

f. Wawasan Bertambah

Wawasan yang bertambah merupakan manfaat *gadget* dari gabungan komunikasi lancar dan mudahnya informasi yang didapat. Kita tahu bahwa dengan komunikasi dan informasi merupakan salah satu unsur yang mengusung wawasan seseorang dapat bertambah.<sup>37</sup>

**c. Dampak Negatif *Gadget* bagi Anak Usia Dini**

Pemakaian *gadget* pada sekarang ini sudah digunakan mulai dari anak usia dini hingga orang dewasa. Penggunaan *gadget* pada orang dewasa biasanya durasinya kurang lebih 1-4 jam dalam sekali penggunaan serta dapat menggunakan hingga berkali-kali dalam sehari.

---

<sup>37</sup> Izzaty, R.E., *Perilaku Anak Prasekolah*. (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2017), h. 34.

Hal ini berbeda pada anak usia dini, karena memiliki batas waktu tertentu dan dalam durasi pemakaiannya serta intensitas pemakaian yang berbeda dengan orang dewasa. Bentuk penggunaan yang dapat menimbulkan dampak negatif misalnya kecanduan *gadget* cepat dirasakan karena penggunaan yang terus-menerus. Pembatasan perlu dilakukan untuk menghindari permasalahan yang timbul dari pemakaian *gadget* pada anak usia dini yang berupa kecanduan yang sulit disembuhkan.<sup>38</sup>

Penggunaan *gadget* pada umumnya memiliki dampak positif dan negatif, berikut ini beberapa dampak positif penggunaan *gadget*:

1) Menambah pengetahuan.

Peserta didik dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi. Misalnya kita ingin browsing internet dimana saja dan kapan saja yang ingin kita ketahui. Dengan demikian dari internet kita bisa menambah ilmu pengetahuan.

2) Memperluas jaringan persahabatan.

*Gadget* dapat memperluas jaringan persahabatan karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke social media. Jadi, kita dapat dengan mudah untuk berbagi bersama teman kita.

3) Mempermudah komunikasi.

*Gadget* merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi, semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia.

---

<sup>38</sup> Alia, T. dan Irwansyah, I. *Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital*. Jurnal Universitas Pelita Harapan, 14(1), 2018. 65–78.

#### 4) Melatih kreativitas anak

Kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang. Banyak anak yang termasuk kategori ADHD diuntungkan oleh permainan ini oleh karena tingkat kreativitas dan tantangan yang tinggi.

#### 5) Beradaptasi dengan Zaman.

Salah satu dampak positif *gadget* adalah akan membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak. Artinya kemampuan seseorang untuk bisa menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman. Jika perkembangan zaman sekarang muncul *gadget*, maka anak pun harus tahu cara menggunakannya.<sup>39</sup>

Berikut ini merupakan dampak negatif dari penggunaan *gadget*:

#### 6) Mengganggu Kesehatan

*Gadget* dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan manusia terutama pada peserta didik yang berusia 12 tahun kebawah. Efek radiasi yang berlebihan dapat mengakibatkan penyakit kanker.

#### 7) Dapat Mengganggu Perkembangan Anak

*Gadget* memiliki fitur-fitur yang canggih seperti kamera, video, games dan lain-lain. Fitur itu semua dapat mengganggu proses pembelajaran di sekolah. Misalnya ketika guru menerangkan pelajaran di depan salah satu siswa bermain *gadget*nya di belakang atau bisa juga di pergunakan sebagai alat untuk hal-hal yang tidak baik.

---

<sup>39</sup> Derry Iswidharmanjaya dan Beranda Agency, *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, (Yogyakarta: Bisakimia. 2015), h. 8-9.

#### 8) Dapat Mempengaruhi Perilaku Anak

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

#### 9) *Gadget* membuat ketergantungan atau kecanduan

Secara tidak sadar, saat ini peserta didik sudah mengalami ketergantungan menggunakan *gadget*. Ketergantungan inilah yang sangat berpengaruh.<sup>40</sup>

Dampak negatif yang diakibatkan dari penggunaan *gadget* saat masih dini akan fatal jika tidak segera ditangani. Ada beberapa cara untuk mengurangi dan mencegahnya sebagai berikut:

- a.) Peranan orang tua seperti berinteraksi pada anak, orang tua dapat melakukan obrolan ringan atau membaca dongeng sebelum tidur agar anak dapat berinteraksi. Peserta didik yang berinteraksi dengan baik dalam keluarga, akan berinteraksi baik pula di lingkungannya, oleh karena itu, penting bagi para orang tua untuk sering-sering berinteraksi pada anak.
- b.) Pengendalian dalam penggunaan *gadget* pada anak. Langkah pencegahan yang dilakukan orang tua adalah dengan cara memberikan batasan waktu bagi anak dalam menggunakan *gadget*. Aturan waktu juga bisa menjadi cara mengurangi penggunaan *gadget* pada anak. Agar anak terhindar dari kecanduan pemakaian *gadget*

---

<sup>40</sup> Tri Aryati, *Kontrol Sosial Orang Tua Kepada Anak Balita dalam Penggunaan Gadget di Desa Wukisari Imogiri Bantul*, Jurnal Pendidikan Sosiologi. Vol. 1 No. 2. 2017, h. 8.

dan tidak menimbulkan hal-hal yang memicu pikiran negative pada anak. Orang tua juga memeriksa anak ketika bermain *gadget* agar dapat mengetahui hal apa saja yang anak lakukan pada saat menggunakan *gadget*. Dalam pemakaian *gadget* orang tua dapat membatasi penggunaan *gadget* pada anak dan menjelaskan pada anak mengenai aturan waktu penggunaan pada *gadget*.

- c.) Orang tua bersikap disiplin dan tegas dalam mengatur pemakaian *gadget* pada anak. Untuk itu orang tua harus bisa menegaskan batas waktu penggunaan *gadget* pada peserta didiknya. Karena jika dibiarkan maka akan mengakibatkan anak menjadi kecanduan *gadget*.
- d.) Perbanyak aktivitas anak/mengajak anak bermain di luar, pemilihan beragam aktivitas juga penting untuk menunjang kegiatan anak setiap hari baik itu di lingkungan rumah ataupun di lingkungan luar rumah. Ajak anak bermain di luar rumah. Ini akan mempercepat perkembangan anak. Hal ini dapat mengurangi pemakaian *gadget* pada anak agar tidak selalu menggunakannya setiap saat.<sup>41</sup>

## 5. Anak Usia Dini

### a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 tahun. Menurut Beichler dan Snowman, anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Sedangkan hakikat anak usia dini adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam

---

<sup>41</sup> Eva Mayasari, *Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak*. Jurnal Sosiologi. Vol. 3, No. 3, Oktober 2018, h. 512.

aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Dari berbagai definisi, peneliti menyimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental.<sup>42</sup>

Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah “*golden age*” atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Perkembangan setiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda. Makanan yang bergizi dan seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut. Apabila anak diberikan stimulasi secara intensif dari lingkungannya, maka anak akan mampu menjalani tugas perkembangannya dengan baik.

Masa kanak-kanak merupakan masa saat anak belum mampu mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Mereka cenderung senang bermain pada saat yang bersamaan, ingin menang sendiri dan sering mengubah aturan main untuk kepentingan diri sendiri. Dengan demikian, dibutuhkan upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan, baik perkembangan fisik maupun perkembangan psikis. Potensi anak yang sangat penting untuk

---

<sup>42</sup> M.A. Mansur. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017). h. 8.

dikembangkan. Potensi-potensi tersebut meliputi kognitif, bahasa, sosioemosional, kemampuan fisik dan lain sebagainya.<sup>43</sup>

#### **b. Karakteristik Anak Usia Dini**

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, sosial, moral dan sebagainya. Menurut Siti Aisyah, karakteristik anak usia dini antara lain;

1. memiliki rasa ingin tahu yang besar,
2. merupakan pribadi yang unik,
3. suka berfantasi dan berimajinasi,
4. masa paling potensial untuk belajar,
5. menunjukkan sikap egosentris,
6. memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek,
7. sebagai bagian dari makhluk sosial.<sup>44</sup>

Usia dini merupakan masa emas, masa ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Pada usia ini anak paling peka dan potensial untuk mempelajari sesuatu, rasa ingin tahu anak sangat besar. Hal ini dapat kita lihat dari anak sering bertanya tentang apa yang mereka lihat. Apabila pertanyaan anak belum terjawab, maka mereka akan terus bertanya sampai anak mengetahui maksudnya. Di samping itu, setiap anak memiliki keunikan sendiri-sendiri yang berasal dari faktor genetik atau bisa juga dari faktor lingkungan. Faktor genetik

---

<sup>43</sup> Monto lalu, B.E.F. *Bermain dan Permainan Anak*. (Jakarta : Universitas Terbuka Departemen Pendidikan Nasional. 2018) h. 20.

<sup>44</sup> Sujiono Yuliana Nurani. *Konsep Dasar Anak Usia Dini*. (Jakarta: Indeks. 2019) h. 14.

misalnya dalam hal kecerdasan anak, sedangkan faktor lingkungan bisa dalam hal gaya belajar anak.

Anak usia dini suka berfantasi dan berimajinasi. Hal ini penting bagi pengembangan kreativitas dan bahasanya. Anak usia dini suka membayangkan dan mengembangkan suatu hal melebihi kondisi yang nyata. Salah satu khayalan anak misalnya kardus, dapat dijadikan anak sebagai mobil-mobilan. Menurut Berg, rentang perhatian anak usia 5 tahun untuk dapat duduk tenang memperhatikan sesuatu adalah sekitar 10 menit, kecuali hal-hal yang biasa membuatnya senang. Anak sering merasa bosan dengan satu kegiatan saja. Bahkan anak mudah sekali mengalihkan perhatiannya pada kegiatan lain yang dianggapnya lebih menarik. Anak yang egosentris biasanya lebih banyak berpikir dan berbicara tentang diri sendiri dan tindakannya yang bertujuan untuk menguntungkan dirinya, misalnya anak masih suka berebut mainan dan menangis ketika keinginannya tidak dipenuhi. Anak sering bermain dengan teman-teman di lingkungan sekitarnya. Melalui bermain ini anak belajar bersosialisasi. Apabila anak belum dapat beradaptasi dengan teman lingkungannya, maka anak akan dijauhi oleh teman-temannya. Dengan begitu anak akan belajar menyesuaikan diri dan anak akan mengerti bahwa dia membutuhkan orang lain di sekitarnya.<sup>45</sup>

---

<sup>45</sup> Tatik Ariyanti. *Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak*. Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar. Vol. 8 No 1 Maret 2016. h. 56.

### c. Prinsip-prinsip Perkembangan Anak Usia Dini

Menurut Bredekamp dan Coople, beberapa prinsip perkembangan anak usia dini yaitu sebagai berikut: Aspek-aspek perkembangan anak seperti aspek fisik, sosial, emosional, dan kognitif satu sama lain saling terkait secara erat. Perkembangan anak tersebut terjadi dalam suatu urutan yang berlangsung dengan rentang bervariasi antar anak dan juga antar bidang perkembangan dari masing-masing fungsi. Perkembangan berlangsung ke arah kompleksitas, organisasi, dan internalisasi yang lebih meningkat. Pengalaman pertama anak memiliki pengaruh kumulatif dan tertunda terhadap perkembangan anak. Perkembangan dan belajar dapat terjadi karena dipengaruhi oleh konteks sosial dan kultural yang merupakan hasil dari interaksi kematangan biologis dan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun sosial tempat anak tinggal. Perkembangan mengalami percepatan bila anak memiliki kesempatan untuk mempraktekkan keterampilan-keterampilan yang baru diperoleh dan ketika mereka mengalami tantangan. Sarana penting bagi perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak serta merefleksikan perkembangan anak yaitu dengan bermain.<sup>46</sup>

Melalui bermain anak memiliki kesempatan dalam pertumbuhan dan perkembangannya sehingga anak disebut dengan pembelajar aktif. Anak akan berkembang dan belajar dengan baik apabila berada dalam suatu konteks komunitas yang aman (fisik dan psikologi), menghargai, memenuhi kebutuhan-kebutuhan fisiknya, dan aman secara psikologis. Anak menunjukkan cara belajar yang berbeda untuk mengetahui dan

---

<sup>46</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana, 2021) h. 23.

belajar tentang suatu hal yang kemudian mempresentasikan apa yang mereka tahu dengan cara mereka sendiri.

Dari berbagai uraian, dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip anak usia dini adalah anak merupakan pembelajar aktif. Perkembangan dan belajar anak merupakan interaksi anak dengan lingkungan antara lain melalui bermain. Bermain itu sendiri merupakan sarana bagi perkembangan dan pertumbuhan anak. Melalui bermain anak memiliki kesempatan untuk mempraktekkan keterampilan yang baru diperoleh sehingga perkembangan anak akan mengalami percepatan.

### **C. Tinjauan Konseptual**

#### **1. Peran Guru**

Peran guru adalah tindakan yang dilakukan oleh seorang pendidik dalam mengajarkan suatu hal (ilmu) yang baru kepada peserta didik. Proses pembelajaran adalah sesuatu hal yang sangat kompleks, maka segala sesuatu baik setiap kata, pikiran, dan tindakan seorang guru sampai sejauh mana mengubah lingkungan, presentasi dan rancangan pengajaran, sejauh itu pula proses belajar berlangsung.<sup>47</sup>

#### **2. Peran Orang Tua**

Peran orang tua adalah cara-cara yang digunakan oleh orang tua mengenai tugas-tugas yang mesti dijalankan dalam mengasuh anak. Peran orang tua terhadap anak harus benar-benar dijalankan sesuai dengan tugas-

---

<sup>47</sup> Wahyuning, W dan Rachmadian, M. *Mengomunikasikan Moral Kepada Anak*. (Jakarta: Elex Media Komputindo. 2018). h. 57.

tugas yang semestinya dilakukan oleh orang tua, karena cara yang dilakukan oleh orang tua menjadi pegangan bagi anak tersebut.<sup>48</sup>

### 3. Dampak Negatif Penggunaan *Gadget*

Pemakaian *gadget* pada sekarang ini sudah digunakan mulai dari anak usia dini hingga orang dewasa. Penggunaan *gadget* pada orang dewasa biasa memakai 1-4 jam dalam sekali penggunaan serta dapat menggunakan hingga berkali-kali dalam sehari. Hal ini berbeda pada anak usia dini, karena memiliki batas waktu tertentu dan dalam durasi pemakaiannya serta intensitas pemakaian yang berbeda dengan orang dewasa. Bentuk penggunaan yang dapat menimbulkan dampak negatif misalnya kecanduan *gadget* cepat dirasakan karena penggunaan yang terus-menerus. Pembatasan perlu dilakukan untuk menghindari permasalahan yang timbul dari pemakaian *gadget* pada anak usia dini yang berupa kecanduan yang sulit disembuhkan.<sup>49</sup>

---

<sup>48</sup> Hermus Hero. *Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Impress Iligetang*. Jurnal Riset Pendidikan Dasar, Volume 1 No. 2, 2018. h. 135.

<sup>49</sup> Alia, T. dan Irwansyah, I. *Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital*. Jurnal Universitas Pelita Harapan, 14(1), 2018. 65–78.

#### D. Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Mengenai permasalahan yang dikaji, penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, yaitu penelitian yang berusaha memahami makna suatu peristiwa. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang melakukan pengumpulan data dengan observasi partisipan kemudian berupaya mendiskripsikan, menganalisis dari fakta-fakta yang ditemukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi.<sup>50</sup>

Adapun jenis penelitian ini juga bersifat deskriptif yang mendeskripsikan suatu obyek, fenomena, atau *setting* sosial yang akan dituangkan dalam tulisan yang bersifat naratif. Artinya, data dan fakta yang dihimpun berbentuk kata atau gambar daripada angka.<sup>51</sup>

Subjek penelitian dalam penelitian kualitatif disebut dengan istilah informan, yaitu orang yang memberikan informasi mengenai data yang diinginkan peneliti berkaitan dengan penelitian yang sedang dilaksanakan. Informasi ini dapat berupa situasi dan kondisi latar belakang penelitian. Dalam hal ini yang menjadi subjek penelitian ialah guru dan orang tua peserta didik di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare.

#### B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini bertempat di Raudhatul Athfal Ummahat DDI (UMDI) Ujung Lare yang beralamat Jl. Abu Bakar Lambogo No. 52, Kompleks Pondok

---

<sup>50</sup> Mardalis, *Metode Penelitian: Suatu Pendekatan Proposal. Cet. VII* (Jakarta: Bumi Aksara, 2019), h. 26.

<sup>51</sup> Albi Anggito, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jawa Barat : CV Jejak, 2018), h. 7-11.

Pesantren DDI LIL BANAT, Kec. Soreang, Kota Parepare. Waktu penelitian diperkirakan kurang lebih dua bulan.

### **C. Fokus Penelitian**

Penulis ingin membatasi terhadap hal apa saja sesuai dengan rumusan permasalahan dan tujuan penelitian, maka yang menjadi fokus penelitian adalah Peran Guru dan Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan *Gadget* pada RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare.

### **D. Jenis dan Sumber Data**

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif yang artinya data yang menjelaskan terkait penelitian ini. Data kualitatif ini diperoleh dari observasi, wawancara dan dokumentasi, baik dalam bentuk statistik maupun dalam bentuk lainnya yang diperlukan guna mendukung penelitian ini.<sup>52</sup>

Adapun sumber data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua jenis, yakni Sumber Data Primer dan Sumber Data Sekunder.

#### **1. Data Primer**

Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dilapangan oleh orang melakukan penelitian atau yang bersangkutan, atau data yang diperoleh dari sumber informan dengan cara melakukan wawancara untuk mendukung ketepatan data, informan diposisikan sebagai sumber utama data penelitian ini.<sup>53</sup> Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data primer adalah 3 (tiga) guru dan 3 (tiga) orang tua peserta didik di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare.

---

<sup>52</sup> Joko Suboyo, *Metode Penelitian (Dalam Teori Praktek)*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2016), h. 89

<sup>53</sup> Ansori, M. *Metode Penelitian Kuantitatif Edisi 2*. (Bandung: Airlangga University Press), 2020, h. 25.

## 2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data penelitian yang dikumpulkan dan disesuaikan dari instansi atau secara tidak langsung melalui media perantara atau diperoleh dari tulisan orang lain sebagai kesempurnaan sumber data primer. Data Sekunder yang digunakan dalam penelitian ini seperti buku, laporan, jurnal, situs internet, serta informasi dari beberapa instansi yang terkait.<sup>54</sup>

### E. Teknik Pengumpulan Data dan Pengolahan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

#### 1. Pengamatan (*Observasi*)

Secara umum observasi merupakan proses pengamatan terhadap suatu objek secara cermat langsung di lokasi penelitian, serta mencatat secara sistematis mengenai gejala-gejala yang diteliti. Beberapa informasi yang diperoleh dari hasil observasi berupa tempat (ruang), pelaku, kegiatan, objek, perbuatan, kejadian atau peristiwa, dan waktu. Pentingnya peneliti melakukan observasi adalah untuk memberikan gambaran realita atau kejadian, untuk menjawab pertanyaan, membantu memahami manusia, dan sebagai evaluasi untuk melakukan pengukuran terhadap aspek tertentu serta memberikan umpan balik terhadap pengukuran tersebut.<sup>55</sup>

Jenis observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipatif. Dimana peneliti mengunjungi dan melakukan pengamatan terhadap orang tua, guru, dan anak usia dini di sekolah, tempat tinggal atau lingkungan subyek (narasumber). Dari proses observasi ini, peneliti memperoleh informasi lebih atau

---

<sup>54</sup> Fernandes, A. A. R. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. (Semarang: Universitas Brawijaya Press, 2018), h. 6.

<sup>55</sup> Mardawi, *Praktis Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta : CV Budi Utama, 2020), h. 51.

informasi tambahan terkait dengan subjek penelitian. Pada penelitian ini menggunakan lembar observasi yang berisi pengamatan pola asuh orang tua dan guru terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

Pelaksanaan observasi bertujuan untuk mendapatkan data langsung mengenai interaksi anak dengan *gadget* serta peran guru dan orang tua dalam mengatasi dampak negatifnya. Berikut adalah penjelasan rinci mengenai proses pelaksanaan observasi:

Persiapan observasi meliputi beberapa langkah penting. Pertama, peneliti harus menentukan tujuan observasi dan mengidentifikasi aspek-aspek khusus yang akan diamati, seperti waktu penggunaan *gadget*, jenis aktivitas yang dilakukan anak-anak dengan *gadget*, dan intervensi yang dilakukan oleh guru dan orang tua. Kedua, peneliti perlu menyusun lembar observasi yang memuat indikator-indikator yang akan diamati, serta menyiapkan alat pendukung seperti kamera atau *notebook* untuk mencatat temuan.

Waktu Observasi dilaksanakan pada periode tertentu yang sudah disepakati dengan pihak sekolah dan orang tua. Untuk mendapatkan gambaran yang komprehensif, observasi dilakukan selama dua minggu, mulai dari tanggal 10 Juni hingga 05 Juli 2024. Jadwal ini mencakup berbagai situasi, baik di rumah maupun di sekolah, sehingga memungkinkan peneliti melihat pola penggunaan *gadget* di berbagai lingkungan.

Tempat Observasi dilakukan di dua lokasi utama: RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare dan rumah masing-masing anak. Di sekolah, observasi dilakukan di ruang kelas, area bermain, dan tempat lain di mana anak-anak berinteraksi dengan *gadget*.

Di rumah, observasi dilakukan di ruang keluarga, kamar anak, atau tempat lain di mana anak biasanya menggunakan *gadget*.

Objek observasi adalah anak-anak yang bersekolah di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare, guru yang mengajar di sekolah tersebut, dan orang tua dari anak-anak yang menjadi subjek penelitian. Anak-anak yang diamati adalah mereka yang sering menggunakan *gadget* di rumah dan sekolah. Guru yang diamati adalah mereka yang berinteraksi langsung dengan anak-anak, sedangkan orang tua yang diamati adalah mereka yang mengawasi dan mengatur penggunaan *gadget* di rumah.

Selama pelaksanaan observasi, beberapa kendala yang mungkin dihadapi antara lain:

Keterbatasan waktu dan kesibukan guru dan orang tua, guru dan orang tua mungkin memiliki jadwal yang padat, sehingga sulit untuk mengatur waktu observasi yang optimal, reaksi anak-anak terhadap observasi, anak-anak mungkin bersikap berbeda saat mengetahui mereka sedang diamati, yang dapat mempengaruhi keakuratan data yang dikumpulkan, akses ke lingkungan rumah, mengatur waktu dan mendapatkan izin untuk melakukan observasi di rumah anak-anak dapat menjadi tantangan tersendiri, dan waktu dan tempat observasi guru dan orang tua

Guru: observasi terhadap guru dilakukan di sekolah pada jam-jam aktif belajar mengajar, yaitu dari pukul 08.00 hingga 12.00 setiap hari kerja selama dua minggu. Observasi mencakup interaksi guru dengan anak-anak, cara guru menangani penggunaan *gadget*, dan kegiatan alternatif yang disediakan.

Orang Tua: observasi terhadap orang tua dilakukan pada sore hari di rumah, saat anak-anak biasanya menggunakan *gadget* di luar jam sekolah. Waktu observasi adalah dari pukul 15.00 hingga 17.00 setiap hari selama dua minggu. Fokus observasi

adalah pada cara orang tua mengatur penggunaan *gadget*, aktivitas alternatif yang ditawarkan, dan reaksi orang tua terhadap perilaku anak saat menggunakan *gadget*.

Dengan pendekatan observasi yang terstruktur dan sistematis, peneliti dapat memperoleh data yang akurat dan mendalam mengenai peran guru dan orang tua dalam mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak-anak di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare. Hasil observasi ini akan menjadi dasar yang kuat untuk merumuskan strategi intervensi yang efektif.

Instrument penelitian yang di gunakan untuk observasi awal lembar pengamatan.

**Tabel 3.1 Lembar Observasi Guru**

No	Aspek Pengamatan	Ya	Tidak
1	Peserta didik bermain <i>gadget</i> ketika pembelajaran berlangsung		
2	Peserta didik menggunakan <i>gadget</i> secara mandiri		
3	Tingkah laku peserta didik dalam menggunakan <i>gadget</i> saat istirahat sedang berlangsung		
4	Upaya yang dilakukan guru dalam menanggulangi dampak negatif <i>gadget</i> pada peserta didik		
5	Peserta didik memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru		
6	Apakah peserta didik berbicara seperti pada guru?		
7	Peserta didik meniru segala perbuatan yang dilihat melalui <i>gadget</i>		
8	Peserta didik menggunakan <i>gadget</i> lebih dari 1 jam		
9	Peserta didik jadi malas mengerjakan tugas dan malas		

	mengaji		
10	Guru mengajar melalui <i>gadget</i>		

**Tabel 3.2 Lembar Observasi Orang Tua**

No	Aspek Pengamatan	Ya	Tidak
1	Pemberian durasi penggunaan <i>gadget</i>		
2	Penggunaan aplikasi dalam <i>gadget</i>		
3	Ketergantungan pada <i>gadget</i>		
4	Kontrol orang tua ketika menggunakan <i>gadget</i>		
5	Penggunaan <i>gadget</i> berdampak pada perilaku social		
6	Anak jadi malas mengerjakan PRnya		
7	Anak meniru gaya bicara melalui <i>gadget</i>		
8	Orang tua memberi hp karena ingin menenangkan peserta didik		
9	Memperlambat proses perkembangan otak		
10	Apakah anak menurut/mendengar ketika dilarang menggunakan <i>gadget</i> ?		

## 2. Wawancara (*Interview*)

Pelaksanaan wawancara untuk mengumpulkan data mengenai peran guru dan orang tua dalam mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak-anak di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare melibatkan beberapa tahapan penting. Tahapan-tahapan ini dirancang untuk memastikan wawancara berjalan lancar dan data yang diperoleh akurat serta bermanfaat.

### a. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, peneliti harus melakukan beberapa langkah penting. Pertama, menentukan tujuan wawancara dengan jelas agar setiap pertanyaan yang diajukan relevan dan sesuai dengan topik penelitian. Kedua, menyusun daftar pertanyaan wawancara yang terbuka dan mendalam untuk menggali informasi secara komprehensif. Pertanyaan tersebut harus mencakup berbagai aspek peran guru dan orang tua serta strategi yang mereka gunakan dalam mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget*. Selain itu, peneliti juga perlu mengatur jadwal wawancara dan mendapatkan persetujuan dari peserta wawancara, baik guru maupun orang tua.

### b. Tahap Pelaksanaan Wawancara

Tahap pelaksanaan melibatkan interaksi langsung antara peneliti dan peserta wawancara. Peneliti harus menciptakan suasana yang nyaman dan mendukung agar peserta merasa aman dan terbuka dalam berbagi informasi. Wawancara dapat dilakukan secara tatap muka, melalui telepon, atau video call, tergantung pada kenyamanan peserta. Peneliti harus memastikan bahwa setiap pertanyaan diajukan dengan jelas dan memberikan waktu yang cukup bagi peserta untuk menjawab. Selain itu, penting untuk mendengarkan dengan seksama jawaban yang diberikan dan, jika

perlu, mengajukan pertanyaan lanjutan untuk mendapatkan klarifikasi atau detail tambahan.

c. Tahap Pencatatan dan Dokumentasi

Selama wawancara berlangsung, peneliti harus mencatat jawaban dengan teliti atau merekam percakapan (dengan izin dari peserta) untuk memastikan tidak ada informasi yang terlewatkan. Dokumentasi yang baik sangat penting untuk analisis data yang akurat. Jika wawancara direkam, peneliti perlu mentranskrip rekaman tersebut sesegera mungkin setelah wawancara selesai untuk menjaga keakuratan data.

Komunikasi antara dua pihak atau lebih yang bisa dilakukan dengan tatap muka dimana salah satu pihak berperan sebagai *interviewer* dengan tujuan tertentu, misalnya untuk mendapatkan informasi atau mengumpulkan data.<sup>56</sup> Adapun dalam penelitian ini, informan yang akan diwawancarai adalah 3 (tiga) guru dan 3 (tiga) orang tua peserta didik di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare.

Peneliti menggunakan teknik wawancara untuk mengetahui dan menggali lebih mendalam tentang bagaimana peran orang tua dan peran guru dalam mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak usia dini di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare. Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur. Wawancara tidak terstruktur memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data yang lebih akurat karena dapat menyesuaikan pertanyaan sesuai dengan apa yang sebenarnya diinginkan oleh responden.<sup>57</sup>

---

<sup>56</sup> Fadhallah, *Wawancara*, (Jakarta : UNJ Press, 2020), h. 2.

<sup>57</sup> Gunawan, Imam. *Meotode Penelitian Kualitatif Teori & Praktik*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h. 113

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Wawancara Guru

No.	Aspek	Pertanyaan
1.	Sebagai Pembimbing	Bagaimana cara anda sebagai guru dalam mengatasi dampak negatif penggunaan <i>gadget</i> pada peserta didik?
2.	Sebagai Pengatur Lapangan	Bagaimana penggunaan <i>gadget</i> di kalangan peserta didik di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare?
3.	Sebagai Partisipan	Bagaimana dampak positif dan negatif terhadap penggunaan <i>gadget</i> di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare?
4.	Sebagai Konselor	Bagaimana cara anda sebagai guru dalam mengatasi dampak negatif penggunaan <i>gadget</i> pada peserta didik?
5.	Sebagai Supervisor	Bagaimana prestasi belajar peserta didik khususnya umur 4-6 tahun setelah menggunakan <i>gadget</i> ?

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Wawancara Orang Tua

No.	Aspek	Pertanyaan
1.	Sebagai Teladan dan Pemberi Contoh	Apakah ada cara lain dalam mencegah anak terlalu sering menggunakan <i>gadget</i> ?
2.	Sebagai Pembimbing	Mengapa Bapak/Ibu mengizinkan anak menggunakan <i>gadget</i> ?

3.	Sebagai Pengawas dan Pengontrol	Apakah ada batasan tertentu anak anda bermain <i>gadget</i> ? Bagaimana cara membatasi anak bermain <i>gadget</i> ?
4.	Sebagai Fasilitator	Apa alasan anda memberi anak sebuah <i>gadget</i> ?

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengumpulan data-data diperoleh dari dokumen-dokumen dan pustaka sebagai bahan analisis dalam penelitian ini. Metode ini merupakan suatu cara pengumpulan data yang menghasilkan catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga akan diperoleh data yang lengkap, sah dan bukan berdasarkan perkiraan. Metode ini hanya mengambil data yang ada hubungannya dengan apa yang ingin diteliti.<sup>58</sup>

Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi, ketiga metode ini dilakukan secara langsung dilokasi. Dimana teknik observasi dilakukan secara terencana dan sistematis dan wawancara dilakukan dengan cara ikut turun langsung kepada subjek yang ingin diteliti dan yang terakhir teknik dokumentasi suatu cara pengumpulan data yang menghasilkan catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang telah diteliti di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare.<sup>59</sup>

<sup>58</sup> Narimawati, U. *Metodologi Penelitian: Dasar Penyusun Penelitian*. (Jakarta:Genesis, 2020), h. 29.

<sup>59</sup> Nurdin, I., dan Hartati, S. *Metodologi Penelitian*. (Jakarta: Media Sahabat Cendekia, 2019), h. 57.

## F. Uji Keabsahan Data

Teknik keabsahan data merupakan validitas dari data yang diperoleh atau data yang tidak berbeda antara data yang diperoleh peneliti dengan data yang terjadi sesungguhnya pada objek penelitian sehingga keabsahan data yang disajikan dapat dipertanggungjawabkan.<sup>60</sup>

Menurut Moleong, untuk menentukan keabsahan data dalam penelitian kualitatif harus memenuhi beberapa persyaratan, yaitu dalam pemeriksaan data dan menggunakan kriteria untuk menghindari kesalahan dalam pengambilan data, maka keabsahan data perlu diuji.<sup>61</sup>

Adapun cara keabsahan data dengan menggunakan pengumpulan data secara terus menerus pada subyek penelitian dengan memanfaatkan bahan-bahan tercatat atau terekam sebagai patokan untuk menguji sewaktu diadakan analisis dan penafsiran data. Kecukupan referensial ini peneliti lakukan dengan mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan penelitian, baik melalui *literature*, buku, arsip, catatan lapangan, foto dan rekaman yang digunakan untuk mendukung analisis dan penafsiran data.<sup>62</sup>

Kemudian Triangulasi sumber lain yang dapat dipertanggung jawabkan. Menurut Moleong, triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain. Triangulasi berupaya untuk mengecek kebenaran

---

<sup>60</sup> Muhammad Kamal Zubair, dkk, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah IAIN Parepare Tahun 2020*, (Parepare : IAIN Parepare Nusantara Press, 2020), h. 23.

<sup>61</sup> Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2016), h. 8.

<sup>62</sup> Riyanto, S., dan Hatmawan, A. A. *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan Dan Eksperimen*. (Jakarta: Deepublish, 2020), h. 44.

data dan membandingkan dengan data yang diperoleh dengan sumber lain. Dan yang terakhir pengecekan oleh subyek penelitian.<sup>63</sup>

### G. Teknik Analisis Data

Menurut Herdiansyah, analisis data merupakan tahap pertengahan dari serangkaian tahap dalam sebuah penelitian yang mempunyai fungsi yang sangat penting. Hasil penelitian yang dihasilkan harus melalui proses analisis data terlebih dahulu agar dapat dipertanggungjawabkan keabsahannya. Pada dasarnya, semua teknik analisis data kualitatif adalah sama, yaitu melewati prosedur pengumpulan data, input data, analisis data, penarikan kesimpulan dan verifikasi dan diakhiri dengan penulisan hasil temuan dalam bentuk narasi. Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang peneliti gunakan adalah model interaktif.<sup>64</sup> Menurut Miles dan Huberman, teknik analisis data model interaktif terdiri dari tiga tahapan yang harus dilakukan, yaitu sebagai berikut:

#### 1. Reduksi Data

Reduksi data secara inti, yaitu proses penggabungan dan penyeragaman segala bentuk data yang diperoleh menjadi satu bentuk tulisan (*script*) yang akan dianalisis. Hasil wawancara, hasil observasi, hasil studi dokumentasi diubah menjadi bentuk tulisan (*script*) sesuai dengan formatnya masing-masing.<sup>65</sup> Dalam hal ini, reduksi data yang telah penulis lakukan pada penelitian di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare, yaitu menjadikan bentuk tulisan dari hasil wawancara, hasil observasi, dan hasil

---

<sup>63</sup> Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2016), h. 8.

<sup>64</sup> Haris Herdiansya. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Jakarta: Salemba Humanika, 2021), h. 13.

<sup>65</sup> Iskandar. *Metode Penelitian Kualitatif*. (Jakarta: Gaung Perseda, 2019), h. 36.

dokumentasi sebagai bentuk upaya penyusunan proses dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

**Tabel 3.5 Reduksi Data Gambaran Peran Guru dalam Mengatasi Dampak Negatif *Gadget***

Masalah Yang diteliti	Tokoh			Analisis
	Miss Rukiah S.Pd	Zulfiani S.Pd	Hasnawati S.Pd	
peran guru dalam mengatasi dampak negatif terhadap penggunaan <i>gadget</i> pada RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare	Sebagai guru, kami memiliki peran penting dalam mengedukasi orang tua dan anak-anak tentang penggunaan <i>gadget</i> yang sehat dan bijak. Kami sering mengadakan sesi sosialisasi untuk orang tua, memberikan informasi tentang batasan waktu penggunaan <i>gadget</i> yang direkomendasikan dan pentingnya pengawasan. Selain itu, kami juga mengenalkan alternatif aktivitas yang menarik bagi anak-anak, seperti permainan edukatif dan aktivitas fisik, untuk mengurangi ketergantungan mereka pada <i>gadget</i> .	Dalam upaya mengatasi dampak negatif penggunaan <i>gadget</i> , kami di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare menerapkan metode pembelajaran yang aktif dan interaktif di kelas. Kami lebih sering menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis proyek dan kegiatan kelompok yang mendorong anak-anak untuk berinteraksi satu sama lain secara langsung. Dengan cara ini, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan sosial dan emosional mereka, sekaligus mengurangi waktu yang dihabiskan dengan <i>gadget</i> .	Kami selalu berusaha untuk memberikan contoh yang baik dalam penggunaan teknologi. Misalnya, kami menggunakan <i>gadget</i> hanya untuk tujuan edukatif di kelas dan menunjukkan kepada anak-anak bagaimana menggunakan teknologi dengan cara yang produktif. Selain itu, kami mengintegrasikan waktu tanpa layar dalam jadwal harian, di mana anak-anak didorong untuk berpartisipasi dalam kegiatan seni, kerajinan, dan bermain di luar ruangan, yang semuanya membantu mengatasi dampak	Guru di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare perlu mengintegrasikan edukasi tentang penggunaan <i>gadget</i> yang bijaksana dalam kurikulum pembelajaran. Dengan menyisipkan materi mengenai teknologi dan dampaknya dalam pembelajaran sehari-hari, guru dapat memberikan pemahaman yang mendalam kepada anak-anak tentang pentingnya penggunaan <i>gadget</i> yang seimbang. Misalnya, guru bisa mengajarkan tentang waktu layar yang sehat,

			negatif dari penggunaan <i>gadget</i> yang berlebihan.	konten yang bermanfaat, serta dampak negatif dari penggunaan <i>gadget</i> yang berlebihan. mengorbankan perkembangan sosial, emosional, dan fisik mereka.
--	--	--	--	--

**Tabel 3.6 Reduksi Data Gambaran Peran Orang Tua dalam Mengatasi Dampak Negatif *Gadget***

Masalah Yang diteliti	Tokoh			Analisis
	Zulfiani Hasan	Munirah Baharuddin	Hasnawati S.Pd	
peran orang tua dalam mengatasi dampak negatif terhadap penggunaan <i>gadget</i> pada RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare	Orang tua memiliki peran krusial dalam mengawasi dan membimbing anak-anak mereka dalam penggunaan <i>gadget</i> . Kami selalu menekankan pentingnya orang tua menetapkan batasan waktu harian untuk penggunaan <i>gadget</i> dan memastikan anak-anak mereka mengikuti aturan tersebut. Selain itu, orang tua juga diharapkan untuk aktif terlibat dalam aktivitas alternatif seperti membaca bersama, bermain permainan edukatif, atau mengajak anak	Kami menyarankan orang tua untuk menjadi contoh yang baik dalam penggunaan teknologi. Anak-anak cenderung meniru perilaku orang tua mereka, sehingga penting bagi orang tua untuk menunjukkan cara penggunaan <i>gadget</i> yang bijak dan produktif. Misalnya, menggunakan <i>gadget</i> untuk mencari informasi atau melakukan kegiatan yang bermanfaat. Dengan menjadi teladan yang positif, orang tua dapat membantu	Komunikasi yang baik antara orang tua dan anak sangat penting dalam mengatasi dampak negatif penggunaan <i>gadget</i> . Kami mendorong orang tua untuk selalu berkomunikasi dengan anak-anak mereka tentang konten yang mereka akses dan pengalaman mereka saat menggunakan <i>gadget</i> . Dengan cara ini, orang tua dapat memberikan bimbingan yang tepat dan memastikan bahwa anak-anak mereka	Salah satu peran utama orang tua adalah melakukan pengawasan ketat terhadap penggunaan <i>gadget</i> oleh anak-anak mereka. Orang tua di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare harus menetapkan batasan waktu yang ketat dan konsisten untuk penggunaan <i>gadget</i> , memastikan

bermain di luar rumah untuk mengurangi ketergantungan mereka pada <i>gadget</i> .	anak-anak mereka memahami bahwa <i>gadget</i> bukan hanya untuk hiburan, tetapi juga alat untuk belajar dan berkembang.	tidak terpapar konten yang tidak sesuai. Selain itu, komunikasi yang terbuka membantu membangun kepercayaan antara orang tua dan anak, sehingga anak merasa nyaman untuk berdiskusi tentang penggunaan <i>gadget</i> mereka.	bahwa anak tidak menghabiskan terlalu banyak waktu di depan layar. Selain itu, penting bagi orang tua untuk selalu mendampingi anak saat menggunakan <i>gadget</i> , memberikan bimbingan tentang konten yang aman dan edukatif, serta menjelaskan risiko dari konten yang tidak pantas atau berbahaya.
---	---	--	---

## 2. Penyajian Data

Penyajian data adalah rangkaian kegiatan dalam proses penyelesaian hasil penelitian dengan menggunakan metode analisis sesuai dengan menggunakan metode analisis sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Hal ini dilakukan untuk menyempurnakan data-data yang dikumpulkan.<sup>66</sup>

Adapun bentuk penyajiannya antaran lain berupa narasi, grafik atau diagram. Tujuannya untuk memberi gambaran yang sistematis tentang peristiwa-peristiwa

<sup>66</sup> Syaodih Sukmadinata, Nana. *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung: Alfabeta, 2020), h. 21.

yang merupakan hasil penelitian atau observasi, kemudian memudahkan proses pengambilan keputusan dan kesimpulan lebih tepat, akurat dan tersusun dengan rapi. Karena pada umumnya teks tersebut berpencar-pencar, bagian demi bagian, tersusun kurang baik. Pada kondisi seperti peneliti mudah melakukan suatu kesalahan atau bertindak secara ceroboh dan sangat gegabah mengambil kesimpulan yang memihak, tersekat-sekat dan tidak berdasar.<sup>67</sup>

Peneliti selanjutnya dapat dengan baik menggambarkan kesimpulan yang dijustifikasikan dan bergerak ke analisis tahap berikutnya. Sebagaimana dengan reduksi data, menciptakan dan menggunakan model bukanlah sesuatu yang terpisah dari analisis. Merancang kolom dan baris dari suatu matrik untuk data kualitatif dan menentukan data yang mana, dalam bentuk yang sama, harus dimasukkan ke dalam sel yang mana adalah aktivitas analisis.<sup>68</sup>

### 3. Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan atau verifikasi merupakan tahap terakhir dalam rangkaian analisis data kualitatif menurut model interaktif yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman. Kesimpulan pada penelitian kualitatif ini menjurus pada jawaban dari pertanyaan penelitian yang diajukan dan mengungkap “*what*” dan “*how*” dari temuan penelitian tersebut. Dalam hal ini, setelah peneliti melakukan penelitian pada apa yang akan diteliti maka yang penelitalakukan adalah menyimpulkan hasil riset pada akhir pembahasan tersebut. Kesimpulan yang diberikan oleh peneliti merupakan

---

<sup>67</sup> Hamid Patilima, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung : CV Alfabeta, 2021), h. 101.

<sup>68</sup> Sutopo, HB. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Surakarta: Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2017), h. 38.

kesimpulan yang dilakukan setelah melakukan analisis terlebih dahulu sebelumnya.<sup>69</sup>



---

<sup>69</sup> Emzir, *Analisis data : Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), h. 132.

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Dampak Negatif Penggunaan *Gadget* pada Perkembangan Anak Usia Dini pada RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare

Berdasarkan hasil yang dilakukan oleh penulis, terdapat beberapa faktor yang ditemukan, yaitu dari 24 peserta didik yang bersekolah di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare, hanya 3 pengakuan orang tua pada peserta didik yang mengalami kecanduan terhadap penggunaan *gadget* yang mengakibatkan peserta didik tersebut menjadi malas belajar, malas beribadah, dan mengikuti gaya bicara pada apa yang ditonton melalui *gadget* tersebut. Maksud dari malas belajar seperti, guru menyuruh peserta didik mengulang kembali pelajaran dirumahnya, tetapi mereka tidak melaksanakannya, dia hanya bermain *gadget*, dan malas beribadah seperti, tidak ikut gabung pada saat shalat berjamaah di mesjid ataupun shalat di rumah, serta belajar mengaji dan belajar membaca iqro. Disinilah dibutuhkan peran guru dan orang tua dalam mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget* pada peserta didik, yaitu dengan mengawasi atau mendampingi peserta didik dalam setiap kegiatan yang dilakukannya apalagi saat peserta didik menggunakan *gadget* supaya dapat meminimalisir bahaya saat mengakses situs internet yang dapat merusak psikologis dan perkembangan peserta didik. Dengan demikian ada orang tua yang membatasi peserta didik menggunakan *gadget* atau akses internet, menggunakan wifi / hotspot seluler yang dikendalikan oleh orang tua, dan ada juga orang tua yang menyediakan permainan edukatif dirumah agar peserta didik tidak selalu bermain *gadget*. Oleh

karena itu, orang tua lebih bersikap bijaksana terhadap peserta didik dalam penggunaan *gadget* yang menjadi musuh terbesar bagi peserta didik.

Peran orang tua dan guru sangat berdampak pada pertumbuhan, perkembangan dan tingkah laku peserta didik karena orang tua dan guru berperan penting dalam mengatasi penggunaan *gadget* pada peserta didik agar tidak berdampak negatif kepada peserta didik di masa yang mendatang. Agar permasalahan dalam penelitian nanti lebih fokus dan terarah, maka penelitian ini dibatasi pada peran guru dan orang tua dan dampak negatif penggunaan *gadget* bagi peserta didik. Dampak penggunaan *gadget* pada perkembangan peserta didik usia dini pada RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare:

**a. Dampak Pada Aspek Fisik dan Motorik**

Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada peserta didik usia dini dapat membawa dampak signifikan pada kesehatan fisik mereka. Salah satu dampak utama adalah penurunan aktivitas fisik. Peserta didik yang menghabiskan banyak waktu bermain dengan *gadget* cenderung lebih sedikit bergerak dan kurang terlibat dalam aktivitas fisik seperti bermain di luar, berlari, atau melakukan kegiatan olahraga. Hal ini dapat menyebabkan penurunan kebugaran fisik secara keseluruhan dan meningkatkan risiko obesitas pada peserta didik. Kurangnya aktivitas fisik juga berdampak pada perkembangan motorik kasar mereka, yang penting untuk keterampilan koordinasi dan keseimbangan tubuh.

Sebagaimana yang dikatakan oleh Ibu Miss Rukiah, S.Pd. :

*“Dampak positif, peserta didik dapat mengenali teknologi dan dampak negatifnya, dapat menghambat peserta didik untuk belajar”*<sup>70</sup>

---

<sup>70</sup> Miss Rukiah S.Pd, Guru peserta didik di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare (Wawancara di Sekolah RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare : 09 Mei 2024).

Gangguan tidur merupakan dampak fisik lainnya yang signifikan akibat penggunaan *gadget* pada peserta didik. Paparan cahaya biru dari layar *gadget* dapat mengganggu produksi hormon melatonin, yang berperan penting dalam regulasi siklus tidur. Akibatnya, peserta didik yang sering menggunakan *gadget*, terutama sebelum tidur, mungkin mengalami kesulitan tidur atau tidur yang tidak nyenyak. Gangguan tidur ini dapat mempengaruhi kesehatan mereka secara keseluruhan, termasuk perkembangan kognitif, mood, dan kemampuan belajar.

Posisi tubuh yang buruk saat menggunakan *gadget*, seperti duduk dengan posisi membungkuk atau berbaring dengan *gadget* di tangan, dapat menyebabkan masalah postur dan nyeri pada peserta didik. Penggunaan *gadget* yang tidak ergonomis bisa mengakibatkan ketegangan pada leher, punggung, dan bahu, yang dalam jangka panjang bisa berkembang menjadi masalah muskuloskeletal yang lebih serius.

Sebagaimana yang dikatakan oleh orang tua peserta didik Zulfiani Hasan, S.Pd:

*“Takut, karena biasanya merusak matanya”*<sup>71</sup>

Untuk mencegah dampak negatif ini, penting bagi orang tua dan guru untuk membatasi waktu penggunaan *gadget* pada peserta didik dan mendorong mereka untuk terlibat dalam aktivitas fisik yang lebih banyak. Mengatur waktu bermain di luar, melibatkan peserta didik dalam permainan yang membutuhkan gerakan fisik, dan memastikan mereka mengambil istirahat secara teratur dari layar *gadget* adalah beberapa langkah yang dapat

---

<sup>71</sup> Zulfiani Hasan, Orang tua peserta didik di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare (Wawancara di Sekolah RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare : 13 Mei 2024).

membantu menjaga kesehatan fisik peserta didik. Dengan pendekatan yang tepat, dampak negatif dari penggunaan *gadget* dapat diminimalisir, sehingga peserta didik dapat tumbuh dengan sehat dan seimbang.

#### **b. Dampak Pada Aspek Agama dan Moral**

Anak menggunakan *gadget* yaitu untuk bermain *game* sehingga menyebabkan sebagian anak terkadang menirukan adegan kekerasan yang ada di *game* pengaruh *gadget* terhadap perkembangan moral anak berdampak pada kedisiplinan, anak menjadi malas melakukan apapun, meninggalkan kewajibannya untuk beribadah, dan berkurangnya waktu belajar akibat terlalu sering bermain *game* dan menonton dan menonton *youtube*. Terlalu asyik bermain *gadget* dapat menimbulkan sifat malas sehingga lupa waktu, lupa waktu belajar, lupa waktu shalat dan lain sebagainya. Kurangnya nilai kesopanan yang ditunjukkan oleh anak terhadap teman sebayanya dan orang tua dapat disebabkan karena pengaruh dari apa yang anak lihat melalui berbagai tayangan, gambar, dan *games* yang anak mainkan.

Sebagaimana yang dikatakan Ibu Miss Rukiah, S.Pd:

*“Tidak mudah bergaul, kurang berkomunikasi pada teman, dan sibuk dengan dunianya sendiri”*<sup>72</sup>

#### **c. Dampak Pada Aspek Kognitif**

Dampak negatif dari penggunaan *gadget* yaitu: (1) penurunan konsentrasi belajar (pada saat belajar anak menjadi tidak focus dan hanya teringat dengan *gadget*); (2) malas menulis dan membaca; dan (3) perkembangan kognitif anak usia dini terhambat (kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari,

---

<sup>72</sup> Miss Rukiah, S.Pd., Guru peserta didik di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare (Wawancara di Sekolah RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare : 9 Mei 2024).

memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya akan terhambat).

Sebagaimana yang dikatakan oleh Ibu Hasnawati, S.Pd:

*“Prestasinya sangat menurun, peserta didik tidak lagi konsen untuk belajar dan lebih konsen untuk bermain gadget apalagi gadget itu banyak permainannya”<sup>73</sup>*

#### **d. Dampak Pada Aspek Sosial dan Emosi**

Pada aspek sosial dan emosi anak, perilaku yang muncul yang diakibatkan karena *gadget*, yakni lebih memilih main *gadget* dibanding bermain bersama temannya, mementingkan diri sendiri, mudah putus asa dan bosan, emosi tidak stabil, impulsif, dan kontrol diri yang kurang.

Hampir seluruh anak menggunakan *gadget* di dalam kehidupan sehari-hari mereka. Pada saat menggunakan *gadget*, waktu yang mereka perlukan untuk bermain game lebih banyak apalagi pada saat mereka tidak didampingi oleh orangtua. Tentu saja hal ini akan menghambat proses sosialisasi anak, karena anak hanya akan asyik dengan *gadget*nya dan lama kelamaan anak dapat merasa bergantung pada *gadget* tersebut.

Sebagaimana yang dikatakan oleh orang tua peserta didik Munirah Baharuddin:

*“Ketika dicegah anak akan meronta ronta dan anak tidak berhenti menangis selama tidak diberikan gadget”<sup>74</sup>*

#### **e. Dampak Pada Aspek Bahasa dan Seni**

Pada aspek bahasa dan seni anak, perilaku yang muncul yang diakibatkan karena *gadget*, yakni keterlambatan dalam berbicara, isolatif atau anak tidak

<sup>73</sup> Hasnawati, S.Pd., Guru peseta didik di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare (Wawancara di sekolah RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare: 11 Mei 2024).

<sup>74</sup> Munirah Baharuddin, Orang tua peserta didik di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare (Wawancara di Rumah: 12 Mei 2024).

berminat berinteraksi dengan lingkungannya, anak tidak mampu mengungkapkan keinginannya dengan ekspresi yang tepat, menghambat pengenalan bahasa ibu, tidak bisa melakukan kontak mata, perkembangan seninya terbatas karena hanya bersifat imajinatif, dan mempunyai ide tidak rasional.

Semakin pesatnya perkembangan teknologi, informasi yang diterima oleh anak semakin banyak. Oleh karena itu, sangat penting untuk memberikan pengawasan kepada anak. Karena tidak semua informasi yang diterima oleh anak bersifat positif sehingga anak harus mampu memilah dan memilih informasi sesuai dengan tahap perkembangannya.

Sebagaimana yang dikatakan oleh orang tua peserta didik Munirah Baharuddin:

*“Menonton hal yang positif saja”<sup>75</sup>*

## **2. Peran Guru dalam Mengatasi Dampak Negatif terhadap Penggunaan Gadget pada RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare**

### **a. Sebagai Pembimbing**

Peran guru sebagai pembimbing di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare sangat krusial dalam mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget* pada peserta didik. Guru memiliki tanggung jawab tidak hanya untuk mendidik tetapi juga untuk memberikan arahan dan dukungan yang tepat guna memastikan perkembangan peserta didik berjalan optimal di berbagai aspek, termasuk penggunaan teknologi.

---

<sup>75</sup> Munirah Baharuddin, Orang tua peserta didik di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare (Wawancara di Rumah : 12 Mei 2024).

Sebagai pembimbing, guru harus proaktif dalam memberikan pendidikan tentang penggunaan *gadget* yang sehat. Ini melibatkan pengajaran tentang pentingnya batasan waktu layar, memilih konten yang sesuai, dan memahami dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan. Guru dapat menggunakan berbagai metode pengajaran, seperti cerita, permainan edukatif, dan diskusi kelompok, untuk menjelaskan konsep-konsep ini kepada peserta didik dengan cara yang mudah dipahami dan menarik.

Guru juga berperan dalam mendorong peserta didik untuk terlibat dalam berbagai kegiatan non-digital yang mendukung perkembangan mereka. Kegiatan seperti bermain di luar ruangan, berolahraga, seni, dan kerajinan tangan dapat membantu mengalihkan perhatian peserta didik dari *gadget* dan mengembangkan keterampilan motorik serta kreativitas mereka. Dengan menyediakan berbagai pilihan aktivitas yang menarik, guru dapat membantu peserta didik menemukan alternatif yang menyenangkan selain penggunaan *gadget*.

Guru harus menjadi teladan yang baik dalam penggunaan *gadget*. Dengan menunjukkan perilaku yang sehat dan bertanggung jawab dalam penggunaan teknologi, guru dapat memberikan contoh positif yang dapat diikuti oleh peserta didik. Misalnya, guru dapat membatasi penggunaan *gadget* selama waktu belajar dan lebih fokus pada interaksi langsung dengan peserta didik. Teladan ini akan membantu peserta didik memahami pentingnya keseimbangan antara penggunaan teknologi dan kegiatan lainnya.

Sebagai pembimbing, guru juga dapat mengadakan sesi konseling dan diskusi yang membahas pengalaman peserta didik dengan *gadget*. Dalam sesi ini, peserta didik dapat berbagi perasaan dan pengalaman mereka terkait penggunaan

*gadget*, serta mendapatkan dukungan dan saran tentang cara mengatasi masalah yang mungkin mereka hadapi. Sesi ini juga dapat digunakan untuk mengedukasi peserta didik tentang dampak negatif penggunaan *gadget* yang berlebihan, seperti masalah kesehatan fisik dan gangguan tidur.

Sebagaimana yang dikatakan oleh Ibu Miss Rukiah S.Pd:

*“Memberikan arahan bahwa penggunaan gadget terlalu lama dapat membuat peserta didik malas belajar dan membuat mata rusak”*<sup>76</sup>

Peran guru sebagai pembimbing juga melibatkan kolaborasi erat dengan orang tua. Guru dapat mengadakan pertemuan rutin dengan orang tua untuk mendiskusikan penggunaan *gadget* di rumah dan memberikan saran tentang cara mengelola waktu layar peserta didik secara efektif. Dengan komunikasi yang terbuka dan kerjasama yang baik, guru dan orang tua dapat bekerja bersama untuk memberikan panduan yang konsisten dan mendukung perkembangan peserta didik secara menyeluruh.

Guru dapat mengembangkan dan menerapkan program-program edukatif yang mengajarkan peserta didik tentang dunia digital secara positif. Ini bisa mencakup penggunaan aplikasi edukatif, video pembelajaran, dan aktivitas online yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan akademik dan kreativitas peserta didik. Dengan memanfaatkan teknologi secara bijak, guru dapat membantu peserta didik melihat manfaat positif dari penggunaan *gadget* dan menghindari dampak negatifnya.

---

<sup>76</sup>Miss Rukiah S.Pd, Guru peserta didik di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare (Wawancara di Sekolah RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare : 9 Mei 2024).

Dengan berperan aktif sebagai pembimbing, guru di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare dapat membantu peserta didik mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget* dan mendorong mereka untuk mengembangkan kebiasaan digital yang sehat. Pendekatan ini tidak hanya bermanfaat bagi perkembangan akademik peserta didik tetapi juga untuk kesejahteraan sosial dan emosional mereka.

#### **b. Sebagai Pengatur Lingkungan**

Guru di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare memiliki peran penting sebagai pengatur lingkungan untuk mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget* pada peserta didik. Lingkungan belajar yang kondusif dan terstruktur dapat membantu mengurangi ketergantungan peserta didik pada *gadget* serta mendukung perkembangan mereka secara holistik.

Guru perlu menciptakan lingkungan belajar yang seimbang antara aktivitas digital dan non-digital. Ini dapat dilakukan dengan menetapkan jadwal harian yang mencakup waktu untuk belajar, bermain, dan beristirahat. Dalam jadwal ini, penggunaan *gadget* dapat dibatasi pada waktu-waktu tertentu saja untuk kegiatan edukatif yang terarah, sementara sisanya diisi dengan aktivitas fisik, seni, dan interaksi sosial. Dengan cara ini, peserta didik dapat belajar mengelola waktu mereka dan mengurangi ketergantungan pada *gadget*.

Sebagai pengatur lingkungan, guru harus memastikan tersedianya ruang dan fasilitas yang mendukung berbagai aktivitas non-digital. Misalnya, area bermain di luar ruangan yang aman dan menarik, sudut baca yang nyaman dengan berbagai buku menarik, serta ruang untuk kegiatan seni dan kerajinan tangan. Dengan menyediakan berbagai pilihan aktivitas, guru dapat mendorong

peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan yang bermanfaat dan menyenangkan selain menggunakan *gadget*.

Guru perlu mengimplementasikan aturan penggunaan *gadget* yang jelas dan konsisten di dalam kelas. Aturan ini harus mencakup kapan dan bagaimana *gadget* boleh digunakan serta konsekuensi dari penyalahgunaannya. Guru dapat menjelaskan aturan ini kepada peserta didik secara sederhana dan memastikan mereka memahaminya. Dengan adanya aturan yang jelas, peserta didik dapat belajar disiplin dan memahami pentingnya penggunaan *gadget* yang bijak.

Lingkungan yang mendorong interaksi sosial dan kolaborasi dapat membantu mengurangi ketergantungan pada *gadget*. Guru dapat merancang kegiatan kelompok yang memerlukan kerja sama, seperti proyek seni, permainan kelompok, atau tugas belajar bersama. Melalui interaksi ini, peserta didik dapat mengembangkan keterampilan sosial, seperti komunikasi, empati, dan kerja sama, yang tidak bisa mereka dapatkan dari penggunaan *gadget*.

Sebagai pengatur lingkungan, guru harus memberikan pengawasan yang cukup untuk memastikan peserta didik menggunakan *gadget* sesuai dengan aturan yang ditetapkan. Guru juga harus memberikan dukungan dan bimbingan kepada peserta didik yang mungkin mengalami kesulitan dalam mengelola waktu layar mereka. Dengan pengawasan yang tepat, guru dapat membantu peserta didik belajar bertanggung jawab atas penggunaan *gadget* mereka.

Kerjasama dengan orang tua sangat penting dalam mengatur lingkungan yang mendukung di sekolah dan di rumah. Guru dapat mengadakan pertemuan dengan orang tua untuk berdiskusi tentang pengaturan lingkungan yang efektif dan berbagi strategi untuk mengurangi ketergantungan peserta didik pada *gadget*.

Dengan dukungan yang konsisten dari orang tua, upaya guru dalam mengatur lingkungan di sekolah akan lebih efektif.

Sebagaimana yang dikatakan oleh Ibu Zulfiani Hasan S.Pd:

*“memberikan arahan kepada peserta didik bahwa keseringan bermain gadget dapat membuat mata rusak, malas belajar dan tidak mempunyai banyak teman”<sup>77</sup>*

Meskipun penting untuk membatasi penggunaan *gadget*, guru juga harus mengintegrasikan teknologi dengan bijak dalam proses pembelajaran. Ini dapat mencakup penggunaan aplikasi edukatif yang mendukung kurikulum, alat bantu visual untuk mengajar, dan aktivitas online yang aman dan bermanfaat. Dengan memanfaatkan teknologi secara bijak, guru dapat menunjukkan kepada peserta didik bahwa *gadget* dapat digunakan sebagai alat belajar yang efektif, bukan hanya untuk hiburan.

Dengan peran sebagai pengatur lingkungan, guru di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif dan seimbang. Langkah-langkah ini tidak hanya membantu mengurangi dampak negatif penggunaan *gadget* tetapi juga mendukung perkembangan peserta didik secara menyeluruh, baik secara akademik, sosial, maupun emosional.

**c. Sebagai Partisipan**

Sebagai partisipan aktif dalam kehidupan peserta didik di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare, guru memiliki peran penting dalam mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget*. Keterlibatan langsung guru dalam kegiatan

---

<sup>77</sup> Zulfiani Hasan S.Pd, Guru peserta didik di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare (Wawancara di Sekolah RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare : 10 Mei 2024).

sehari-hari peserta didik membantu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan mendukung.

Guru dapat berperan sebagai partisipan aktif dengan ikut serta dalam berbagai aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik. Misalnya, guru dapat ikut bermain dalam permainan fisik, kegiatan seni, atau proyek kelompok. Dengan berpartisipasi, guru tidak hanya mengawasi tetapi juga menunjukkan ketertarikan dan dukungan terhadap kegiatan non-digital yang dilakukan oleh peserta didik. Kehadiran guru dalam aktivitas ini dapat mengalihkan perhatian peserta didik dari *gadget* dan mendorong mereka untuk terlibat lebih aktif dalam kegiatan yang bermanfaat.

Sebagai partisipan, guru dapat menjadi model dalam interaksi sosial yang positif. Guru dapat berpartisipasi dalam diskusi kelompok, bermain peran, dan aktivitas kolaboratif lainnya. Melalui interaksi ini, guru menunjukkan kepada peserta didik bagaimana berkomunikasi dengan baik, bekerja sama, dan menyelesaikan konflik secara efektif. Keteladanan ini penting karena peserta didik sering kali meniru perilaku orang dewasa di sekitar mereka. Dengan melihat guru yang aktif berinteraksi tanpa menggunakan *gadget*, peserta didik akan belajar nilai-nilai sosial yang penting.

Guru dapat mengadakan berbagai kegiatan edukatif interaktif yang melibatkan peserta didik secara langsung. Misalnya, guru dapat mengorganisir eksperimen sains sederhana, sesi membaca bersama, atau permainan edukatif yang melibatkan gerakan fisik. Partisipasi aktif dalam kegiatan ini membantu peserta didik memahami konsep-konsep baru dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, tanpa perlu menggunakan *gadget*. Kegiatan semacam ini juga

membantu meningkatkan keterampilan motorik, kognitif, dan sosial peserta didik.

Guru dapat melibatkan peserta didik dalam pengambilan keputusan terkait aktivitas kelas dan penggunaan *gadget*. Misalnya, guru dapat meminta peserta didik memberikan ide tentang permainan atau proyek yang ingin mereka lakukan, atau mendiskusikan aturan penggunaan *gadget* bersama-sama. Dengan melibatkan peserta didik dalam proses ini, guru menunjukkan bahwa pendapat mereka dihargai dan memberikan mereka rasa tanggung jawab. Partisipasi aktif ini dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan kelas, mengurangi ketergantungan pada *gadget*.

Sebagai partisipan, guru juga harus aktif dalam memberikan dukungan dan motivasi kepada peserta didik. Guru dapat memberikan pujian dan penghargaan atas usaha dan prestasi peserta didik dalam aktivitas non-digital. Dukungan positif ini dapat meningkatkan rasa percaya diri peserta didik dan mendorong mereka untuk lebih sering terlibat dalam kegiatan yang bermanfaat. Selain itu, guru juga dapat membantu peserta didik mengatasi tantangan yang mereka hadapi dalam mengurangi penggunaan *gadget*, seperti memberikan saran praktis dan solusi untuk mengelola waktu layar dengan lebih baik.

Peran guru sebagai partisipan juga melibatkan kolaborasi dengan rekan-rekan guru dan orang tua. Guru dapat berbagi pengalaman dan strategi yang berhasil dalam mengurangi dampak negatif penggunaan *gadget* dengan sesama guru. Selain itu, guru dapat bekerja sama dengan orang tua untuk memastikan bahwa upaya yang dilakukan di sekolah juga didukung di rumah. Kolaborasi ini

penting untuk menciptakan lingkungan yang konsisten dan mendukung bagi peserta didik dalam mengelola penggunaan *gadget*.

Sebagaimana yang dikatakan oleh Ibu Hasnawati S.Pd:

*“Untuk dampak positifnya yaitu, bisa memberikan peserta didik beberapa pengetahuan, dan dampak negatifnya yaitu, peserta didik dapat kecanduan terhadap gadget”<sup>78</sup>*

Dengan berperan sebagai partisipan aktif, guru di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare dapat membantu peserta didik mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget* secara efektif. Keterlibatan langsung guru dalam berbagai aspek kehidupan peserta didik membantu menciptakan pengalaman belajar yang kaya dan mendukung perkembangan mereka secara menyeluruh.

#### **d. Sebagai Konselor**

Sebagai konselor, guru di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare memiliki peran penting dalam membantu peserta didik mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget*. Guru sebagai konselor memberikan bimbingan emosional dan psikologis, membantu peserta didik memahami dan mengelola penggunaan *gadget* dengan cara yang sehat dan seimbang.

Guru sebagai konselor harus memberikan dukungan emosional kepada peserta didik yang mungkin mengalami stres atau kecanduan akibat penggunaan *gadget* yang berlebihan. Dengan menciptakan lingkungan yang aman dan suportif, guru dapat membantu peserta didik merasa nyaman untuk berbicara tentang perasaan mereka terkait penggunaan *gadget*. Sesi konseling individu atau

---

<sup>78</sup> Hasnawati S.Pd, Guru peserta didik di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare (Wawancara di Sekolah RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare : 11 Mei 2024).

kelompok dapat diadakan untuk mendiskusikan tantangan yang mereka hadapi dan mencari solusi bersama.

Sebagaimana yang dikatakan oleh Ibu Miss Rukiah S.Pd:

*“Memberikan arahan bahwa penggunaan gadget terlalu lama dapat membuat peserta didik malas belajar dan membuat mata rusak”<sup>79</sup>*

Sebagai konselor, guru perlu mengedukasi peserta didik tentang dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan. Ini mencakup masalah kesehatan fisik seperti gangguan tidur dan penglihatan, serta dampak psikologis seperti kecemasan dan isolasi sosial. Dengan memberikan informasi yang jelas dan relevan, guru dapat membantu peserta didik memahami pentingnya membatasi waktu layar dan mengadopsi kebiasaan digital yang sehat.

Guru sebagai konselor juga berperan dalam membantu peserta didik mengembangkan keterampilan manajemen waktu. Ini termasuk mengajarkan mereka cara membuat jadwal harian yang seimbang antara waktu belajar, bermain, dan penggunaan *gadget*. Guru dapat memberikan alat bantu seperti jadwal tertulis atau aplikasi manajemen waktu yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk mengatur aktivitas mereka sehari-hari. Dengan keterampilan ini, peserta didik dapat belajar untuk mengelola waktu mereka dengan lebih baik dan mengurangi ketergantungan pada *gadget*.

Peserta didik yang mengalami kecanduan *gadget* memerlukan bimbingan khusus untuk mengatasi masalah ini. Guru sebagai konselor dapat bekerja dengan peserta didik untuk mengidentifikasi penyebab kecanduan dan mengembangkan

---

<sup>79</sup>Miss Rukiah S.Pd, Guru peserta didik di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare (Wawancara di Sekolah RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare : 9 Mei 2024).

strategi untuk menguranginya. Ini bisa mencakup teknik relaksasi, kegiatan alternatif yang menarik, dan menetapkan batasan yang jelas dalam penggunaan *gadget*. Selain itu, guru dapat mengajarkan teknik coping yang membantu peserta didik mengelola dorongan untuk terus-menerus menggunakan *gadget*.

Peran guru sebagai konselor juga melibatkan kerja sama erat dengan orang tua. Guru dapat mengadakan pertemuan dengan orang tua untuk mendiskusikan masalah yang dihadapi peserta didik terkait penggunaan *gadget* dan mencari solusi bersama. Orang tua perlu diberi pemahaman tentang pentingnya pembatasan waktu layar di rumah dan didorong untuk menciptakan lingkungan yang mendukung kebiasaan digital yang sehat. Dengan dukungan dari rumah, upaya konseling yang dilakukan di sekolah akan lebih efektif.

Sebagai konselor, guru harus terus memantau dan mengevaluasi kemajuan peserta didik dalam mengelola penggunaan *gadget*. Ini bisa dilakukan melalui observasi rutin, diskusi, dan evaluasi periodik terhadap jadwal dan kebiasaan peserta didik. Jika diperlukan, guru dapat menyesuaikan strategi yang digunakan dan memberikan dukungan tambahan. Monitoring yang terus-menerus memastikan bahwa peserta didik tetap berada di jalur yang benar dalam mengurangi dampak negatif penggunaan *gadget*.

Dengan peran sebagai konselor, guru di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare dapat memberikan bimbingan dan dukungan yang dibutuhkan peserta didik untuk mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget*. Melalui pendekatan yang holistik dan kolaboratif, guru dapat membantu peserta didik mengembangkan kebiasaan digital yang sehat dan memastikan perkembangan mereka yang seimbang dan holistik.

**e. Sebagai Supervisor**

Sebagai supervisor di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare, guru memiliki peran krusial dalam mengawasi dan mengelola penggunaan *gadget* peserta didik untuk mengurangi dampak negatifnya. Sebagai supervisor, guru tidak hanya memantau tetapi juga memberikan arahan dan pengawasan yang diperlukan untuk memastikan peserta didik menggunakan *gadget* secara bijak dan produktif.

Sebagai langkah pertama, guru sebagai supervisor perlu menetapkan kebijakan yang jelas terkait penggunaan *gadget* di lingkungan RA. Kebijakan ini mencakup batasan waktu penggunaan *gadget*, jenis konten yang diperbolehkan, dan konsekuensi dari pelanggaran aturan. Dengan kebijakan yang jelas, peserta didik dapat memiliki panduan yang konsisten untuk mengatur waktu layar mereka dan memahami batasan yang ada.

Guru sebagai supervisor bertanggung jawab untuk melakukan pengawasan aktif terhadap penggunaan *gadget* peserta didik. Ini melibatkan monitoring langsung terhadap cara peserta didik menggunakan *gadget*, baik di dalam kelas maupun di luar ruangan. Guru dapat menggunakan alat-alat bantu seperti aplikasi pengawasan waktu layar atau perangkat lunak yang membatasi akses ke konten yang tidak sesuai. Dengan pengawasan yang ketat, guru dapat mengidentifikasi perilaku yang tidak sehat dan memberikan intervensi yang diperlukan, karena prestasi peserta didik menurun karena penggunaan *gadget*

Sebagaimana yang dikatakan oleh Ibu Zulfiani Hasan S.Pd:  
“*Sedikit menutun, karena terlalu di pengaruhi oleh gadget*”<sup>80</sup>

Sebagai supervisor, guru perlu memberikan pendidikan yang terus-menerus kepada peserta didik tentang cara menggunakan *gadget* secara aman dan bertanggung jawab. Ini meliputi pengajaran tentang pentingnya istirahat yang cukup, menjaga postur tubuh yang benar ketika menggunakan *gadget*, dan cara mengidentifikasi konten yang aman dan bermanfaat. Dengan memberikan edukasi yang tepat, guru membantu peserta didik memahami risiko yang terkait dengan penggunaan *gadget* yang tidak bijak dan mendorong mereka untuk mengambil keputusan yang lebih baik.

Sebagai supervisor, guru juga berperan dalam mendorong peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan alternatif yang bermanfaat. Ini bisa termasuk aktivitas fisik seperti olahraga atau bermain di luar ruangan, seni dan kerajinan, atau pembacaan buku. Dengan menyediakan berbagai pilihan kegiatan yang menarik, guru dapat membantu peserta didik menemukan minat dan bakat baru mereka, sambil mengurangi ketergantungan pada *gadget*.

Sebagai bagian dari peran sebagai supervisor, guru perlu berkolaborasi dengan orang tua dan pihak terkait lainnya, seperti staf sekolah dan konselor. Kolaborasi ini penting untuk menciptakan pendekatan yang holistik dalam mengelola penggunaan *gadget* peserta didik. Guru dapat berbagi informasi dan pengalaman, serta mengembangkan strategi bersama untuk memastikan konsistensi dalam penerapan kebijakan penggunaan *gadget* di sekolah dan di rumah.

---

<sup>80</sup> Zulfiani Hasan S.Pd, Guru peserta didik di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare (Wawancara di Sekolah RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare : 10 Mei 2024).

Sebagai supervisor, guru juga bertanggung jawab untuk mengevaluasi efektivitas kebijakan yang ada secara berkala. Evaluasi ini melibatkan pengumpulan umpan balik dari peserta didik, orang tua, dan staf sekolah lainnya tentang kebijakan penggunaan *gadget* yang diterapkan. Berdasarkan hasil evaluasi, guru dapat melakukan penyesuaian dan perbaikan yang diperlukan untuk meningkatkan pengelolaan penggunaan *gadget* peserta didik di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare.

Dengan peran sebagai supervisor yang proaktif dan bertanggung jawab, guru di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare dapat memainkan peran yang penting dalam mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget*. Melalui pengawasan yang ketat, pendidikan yang tepat, dan kolaborasi yang baik dengan semua pihak terkait, guru membantu menciptakan lingkungan belajar yang sehat dan produktif bagi perkembangan peserta didik secara menyeluruh.

### **3. Peran Orang Tua dalam Mengatasi Dampak Negatif terhadap Penggunaan Gadget pada RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare**

#### **a. Sebagai Teladan dan Pemberi Contoh**

Orang tua memiliki peran yang sangat penting sebagai teladan dan pemberi contoh bagi peserta didik di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare dalam mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget*. Dalam lingkungan di mana teknologi semakin meresap dalam kehidupan sehari-hari, teladan yang positif dari orang tua dapat memberikan dampak yang signifikan dalam membentuk kebiasaan yang sehat terkait penggunaan *gadget* peserta didik.

Sebagai teladan, orang tua perlu mempraktikkan penggunaan *gadget* yang bijak dan bertanggung jawab di hadapan peserta didik. Ini mencakup penggunaan

*gadget* untuk tujuan yang produktif dan penting, serta menghindari penggunaan yang berlebihan atau tidak perlu. Dengan memperlihatkan bahwa mereka juga mengatur waktu dan jenis penggunaan *gadget* dengan baik, orang tua memberikan contoh yang jelas bagi peserta didik tentang cara menggunakan teknologi secara positif dalam kehidupan sehari-hari.

Sebagaimana yang dikatakan oleh orang tua peserta didik Zulfiani Hasan, S.Pd:

*“Di perlihatkan sebuah gambar/foto mata peserta didik yang sudah kecanduan gadget (rusak)”<sup>81</sup>*

Orang tua juga bertanggung jawab untuk membantu peserta didik mengatur waktu layar dengan seimbang. Mereka perlu menetapkan aturan yang jelas terkait penggunaan *gadget* di rumah, seperti batasan waktu harian atau jadwal penggunaan yang diperbolehkan. Konsistensi dalam menerapkan aturan ini membantu peserta didik untuk mengembangkan disiplin diri dan mengurangi risiko dari dampak negatif penggunaan *gadget* yang berlebihan.

Selain mengatur waktu layar, orang tua juga dapat menjadi teladan dengan mengajak peserta didik untuk terlibat dalam berbagai aktivitas non-digital yang bermanfaat. Ini bisa mencakup olahraga, seni dan kerajinan, membaca buku bersama, atau bermain di luar ruangan. Dengan menyediakan pilihan kegiatan yang menarik dan mendukung, orang tua tidak hanya mengalihkan perhatian peserta didik dari *gadget*, tetapi juga memperkuat ikatan keluarga dan membentuk kenangan positif bersama.

---

<sup>81</sup> Zulfiani Hasan, S.Pd, Orang tua peserta didik di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare (Wawancara di sekolah RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare : 10 Mei 2024).

Sebagai pemberi contoh, orang tua juga dapat mendukung pembelajaran dan kreativitas peserta didik tanpa ketergantungan pada *gadget*. Mereka dapat membantu peserta didik menemukan minat dan bakat mereka melalui kegiatan seperti membaca, menulis, menggambar, atau eksplorasi alam. Dengan mendukung pengembangan minat di luar teknologi, orang tua membantu peserta didik untuk mengembangkan keterampilan yang lebih luas dan mengurangi ketergantungan pada *gadget* untuk hiburan atau pengalihan.

Orang tua juga perlu membuka saluran komunikasi yang terbuka tentang teknologi dengan peserta didik. Mereka dapat mendiskusikan manfaat dan risiko dari penggunaan *gadget* secara transparan, serta mengajarkan peserta didik untuk mengenali dan mengelola pengaruh negatif dari teknologi. Dengan membangun pemahaman yang bersama-sama tentang pentingnya penggunaan yang seimbang, orang tua membantu peserta didik untuk membuat keputusan yang cerdas dan bertanggung jawab terkait teknologi.

Orang tua juga dapat berkolaborasi dengan sekolah dan guru untuk menciptakan lingkungan yang konsisten dalam mengatur penggunaan *gadget* peserta didik. Mereka dapat menghadiri pertemuan orang tua-guru, mendukung kebijakan sekolah terkait teknologi, dan berbagi pengalaman serta strategi yang berhasil dalam mengelola penggunaan *gadget* di rumah. Kolaborasi ini memastikan bahwa pendekatan yang diterapkan di sekolah dan di rumah bersifat komplementer dan mendukung perkembangan peserta didik secara menyeluruh.

Dengan mengambil peran sebagai teladan dan pemberi contoh yang baik, orang tua di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare tidak hanya membantu mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget*, tetapi juga membimbing peserta

didik untuk menggunakan teknologi secara bijak dan seimbang. Dalam era di mana teknologi menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan, teladan positif dari orang tua merupakan fondasi yang kuat dalam membentuk kebiasaan yang mendukung perkembangan dan kesejahteraan peserta didik.

**b. Sebagai Pembimbing**

Orang tua memiliki peran penting sebagai pembimbing bagi peserta didik di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare dalam mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget*. Sebagai pembimbing, orang tua bertanggung jawab untuk memberikan arahan, dukungan, dan pengawasan yang diperlukan untuk membantu peserta didik menggunakan teknologi secara bijak dan seimbang.

Sebagai pembimbing, orang tua perlu memberikan pendidikan yang terus-menerus kepada peserta didik tentang cara menggunakan *gadget* dengan bijak. Mereka dapat menjelaskan dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan, seperti gangguan tidur, masalah kesehatan fisik, dan dampak psikologis. Selain itu, orang tua juga dapat membangun kesadaran tentang pentingnya membatasi waktu layar dan mengutamakan aktivitas fisik, sosial, dan kreatif dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.

Orang tua perlu aktif dalam mengatur dan menetapkan batasan terkait penggunaan *gadget* di rumah. Mereka dapat berdiskusi dengan peserta didik untuk menentukan waktu yang tepat untuk menggunakan *gadget*, serta menetapkan aturan tentang jenis konten yang diperbolehkan. Dengan memberikan struktur dan batasan yang jelas, orang tua membantu peserta didik mengembangkan kebiasaan yang sehat dalam menggunakan teknologi.

Sebagai pembimbing, orang tua juga dapat mendorong peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas alternatif yang mendidik dan bermanfaat. Ini bisa mencakup membaca buku, bermain di luar ruangan, berolahraga, atau belajar seni dan musik. Dengan memberikan pilihan yang beragam, orang tua membantu peserta didik menemukan minat dan bakat baru mereka, sambil mengurangi ketergantungan pada *gadget* untuk hiburan atau pengalihan.

Orang tua perlu melakukan pengawasan dan monitoring secara teratur terhadap penggunaan *gadget* peserta didik. Ini mencakup memantau jenis konten yang dikonsumsi, jumlah waktu yang dihabiskan di layar, serta memeriksa perilaku dan interaksi peserta didik dalam dunia digital. Dengan melakukan pengawasan yang ketat, orang tua dapat mengidentifikasi potensi masalah atau kecenderungan kecanduan *gadget* pada peserta didik dan memberikan bimbingan atau intervensi yang tepat.

Orang tua juga perlu berkomunikasi secara aktif dengan sekolah dan guru di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare. Mereka dapat menghadiri pertemuan orang tua-guru untuk mendiskusikan kebijakan sekolah terkait penggunaan *gadget*, serta berbagi pengalaman dan strategi yang efektif dalam mengelola penggunaan teknologi di rumah. Kolaborasi ini memastikan bahwa pendekatan yang diterapkan di sekolah dan di rumah konsisten, sehingga mendukung perkembangan holistik peserta didik.

Sebagai pembimbing, orang tua juga harus siap memberikan dukungan emosional dan psikologis kepada peserta didik terkait penggunaan *gadget*. Mereka perlu mendengarkan dan merespons perasaan peserta didik terkait tantangan yang mereka hadapi dalam mengelola penggunaan teknologi. Dengan

menciptakan lingkungan yang mendukung, orang tua membantu peserta didik merasa aman untuk membahas masalah mereka dan mencari solusi bersama.

Sebagaimana yang dikatakan oleh orang tua peserta didik Munirah Baharuddin:

*“Karena biasa membuat peserta didik belajar dengan apa yang dia nonton di gadget seperti rara dan nusa”<sup>82</sup>*

Dengan mengambil peran aktif sebagai pembimbing, orang tua di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare dapat membantu peserta didik mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget*. Dengan memberikan pendidikan yang tepat, mengatur batasan yang jelas, mendorong aktivitas alternatif yang bermanfaat, dan melakukan monitoring secara teratur, orang tua berkontribusi dalam membentuk kebiasaan yang sehat dan menyokong perkembangan holistik peserta didik dalam era digital ini.

**c. Sebagai Pengawas dan Pengontrol**

Orang tua memiliki peran yang krusial sebagai pengawas dan pengontrol di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare dalam mengelola penggunaan *gadget* peserta didik untuk mengurangi dampak negatifnya. Sebagai pengawas, orang tua bertanggung jawab untuk memantau aktivitas peserta didik dengan *gadget*, mengawasi konten yang diakses, serta mengontrol waktu yang dihabiskan di depan layar.

Sebagai pengawas, orang tua perlu memantau penggunaan *gadget* peserta didik secara aktif. Mereka dapat melakukan ini dengan memeriksa seberapa

---

<sup>82</sup> Munirah Baharuddin, Orang tua peserta didik di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare (Wawancara di Rumah: 12 Mei 2024).

sering peserta didik menggunakan *gadget*, jenis aplikasi atau permainan yang mereka akses, dan apakah penggunaan *gadget* tersebut mengganggu aktivitas sehari-hari peserta didik seperti tidur dan belajar. Dengan memantau dengan cermat, orang tua dapat mengidentifikasi pola penggunaan yang tidak sehat atau potensi risiko dari konten yang tidak pantas.

Orang tua juga dapat mengambil langkah-langkah praktis dengan mengaktifkan fitur kontrol orang tua dan alat pengamanan pada perangkat *gadget* peserta didik. Ini termasuk mengatur batasan waktu layar, memblokir konten yang tidak sesuai untuk usia peserta didik, dan mengelola pengaturan privasi. Dengan menggunakan alat ini secara efektif, orang tua dapat membantu melindungi peserta didik dari potensi risiko online dan memastikan bahwa penggunaan *gadget* tetap dalam batas yang sehat.

Sebagai pengawas, orang tua juga bertanggung jawab untuk mendiskusikan etika penggunaan teknologi dengan peserta didik. Mereka dapat mengajarkan pentingnya memperlakukan orang lain dengan hormat di dunia maya, tidak menyebarkan informasi pribadi, dan menghindari perilaku cyberbullying atau perilaku online yang tidak aman. Dengan memberikan panduan moral dan etika, orang tua membantu peserta didik memahami tanggung jawab mereka saat menggunakan teknologi.

Orang tua perlu menjaga komunikasi yang terbuka dan transparan dengan peserta didik terkait penggunaan *gadget*. Mereka harus siap untuk mendengarkan kekhawatiran atau masalah yang mungkin dimiliki peserta didik terkait teknologi, serta memberikan bimbingan yang diperlukan. Dengan menciptakan lingkungan di mana peserta didik merasa nyaman untuk berbicara tentang

pengalaman mereka dengan teknologi, orang tua dapat membantu mencegah atau menangani masalah yang mungkin timbul.

Sebagai pengawas, orang tua juga perlu melakukan evaluasi teratur terhadap kebijakan dan batasan yang diterapkan terkait penggunaan *gadget*. Mereka dapat mengevaluasi apakah batasan waktu layar masih sesuai dengan kebutuhan peserta didik, apakah ada perubahan perilaku yang perlu diperhatikan, dan apakah alat pengamanan yang digunakan masih efektif. Dengan melakukan penyesuaian yang diperlukan berdasarkan evaluasi ini, orang tua dapat mengoptimalkan pendekatan mereka dalam mengelola penggunaan *gadget* peserta didik.

Sebagaimana yang dikatakan oleh orang tua peserta didik Hasnawati, S.Pd:

*“Biasanya kami mengalihkan perhatiannya dengan memberikan permainan atau saya mengajak jalan keluar rumah”<sup>83</sup>*

Orang tua juga dapat berkolaborasi dengan sekolah dan guru untuk menciptakan konsistensi dalam pendekatan pengelolaan penggunaan *gadget*. Mereka dapat berpartisipasi dalam program pendidikan tentang keselamatan online yang diselenggarakan oleh sekolah, serta mendukung kebijakan sekolah terkait teknologi. Kolaborasi ini membantu memperkuat pendekatan yang holistik dalam mengelola dampak negatif penggunaan *gadget* di lingkungan pendidikan.

---

<sup>83</sup> Hasnawati, Orang tua peserta didik di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare (Wawancara di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare: 14 Mei 2024).

Dengan mengambil peran aktif sebagai pengawas dan pengontrol, orang tua di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare tidak hanya melindungi peserta didik dari risiko yang terkait dengan penggunaan *gadget* yang tidak bijak, tetapi juga membimbing mereka untuk menjadi pengguna teknologi yang bertanggung jawab dan cerdas. Dalam era digital yang terus berkembang, peran orang tua sebagai pengawas sangat penting dalam menciptakan lingkungan yang aman dan mendukung bagi perkembangan peserta didik.

**d. Sebagai Fasilitator**

Untuk mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget* di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare, peran orang tua sebagai fasilitator memegang peranan penting dalam mendukung peserta didik mengembangkan hubungan yang sehat dengan teknologi. Sebagai fasilitator, orang tua bertindak sebagai penghubung antara peserta didik dan teknologi, sambil memastikan bahwa penggunaan *gadget* dilakukan dengan cara yang bertanggung jawab dan bermanfaat.

Sebagaimana yang dikatakan oleh orang tua peserta didik Munirah Baharuddin:

*“Dari gadget peserta didik akan belajar dengan apa yang dia tonton, seperti film kartun rara dan nusa”<sup>84</sup>*

Sebagai fasilitator, orang tua dapat membimbing peserta didik untuk menggunakan *gadget* secara positif. Mereka dapat membantu peserta didik memilih aplikasi atau konten yang mendidik dan sesuai dengan usia, serta mengajarkan mereka cara menggunakan teknologi untuk belajar dan peningkatan

---

<sup>84</sup> Munirah Baharuddin, Orang tua peserta didik di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare (Wawancara di Rumah: 12 Mei 2024).

keterampilan. Dengan memberikan bimbingan yang tepat, orang tua membantu mengarahkan penggunaan *gadget* menjadi pengalaman yang mendukung perkembangan peserta didik.

Orang tua juga dapat memfasilitasi penggunaan *gadget* untuk mendukung pembelajaran dan kreativitas peserta didik. Mereka bisa mencari aplikasi edukatif atau situs web yang memberikan nilai tambah dalam pendidikan peserta didik, serta mendorong peserta didik untuk mengeksplorasi minat mereka melalui teknologi seperti seni digital, pemrograman dasar, atau eksplorasi sains. Dengan memfasilitasi aktivitas yang bermanfaat, orang tua membantu peserta didik memanfaatkan potensi positif dari teknologi.

Sebagai fasilitator, orang tua juga harus menjadi contoh dalam mengatur waktu dan penggunaan *gadget*. Mereka perlu menunjukkan kepada peserta didik bagaimana cara menggunakan *gadget* dengan bijak, termasuk menetapkan batasan waktu layar yang sehat dan memprioritaskan interaksi sosial serta aktivitas fisik di luar ruangan. Dengan menjadi model yang konsisten, orang tua membantu menciptakan lingkungan di mana peserta didik belajar untuk menggunakan teknologi sebagai alat yang positif dalam kehidupan sehari-hari.

Sebagai fasilitator, orang tua juga harus mendorong diskusi terbuka tentang penggunaan *gadget* dengan peserta didik. Mereka dapat mengajukan pertanyaan tentang pengalaman peserta didik dalam menggunakan teknologi, serta membantu mereka memahami risiko dan manfaat dari berbagai aplikasi atau permainan online. Dengan berdiskusi secara terbuka, orang tua membantu peserta didik mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang cara menggunakan *gadget* secara bertanggung jawab.

Orang tua juga dapat berperan sebagai fasilitator dengan berkolaborasi secara aktif dengan sekolah dan guru di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare. Mereka dapat menghadiri pertemuan orang tua-guru untuk mendiskusikan strategi yang efektif dalam mengelola penggunaan *gadget* di rumah dan di sekolah. Kolaborasi ini membantu memastikan bahwa pendekatan yang konsisten diterapkan dalam membimbing peserta didik dalam menggunakan teknologi dengan bijak.

Dengan mengambil peran sebagai fasilitator, orang tua di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare tidak hanya membantu mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget*, tetapi juga memfasilitasi pengalaman positif peserta didik dengan teknologi. Melalui bimbingan, dukungan, dan kolaborasi dengan berbagai pihak, orang tua berperan penting dalam membentuk generasi yang mampu mengelola teknologi dengan cara yang sehat dan produktif.

## **B. Pembahasan**

### **1. Dampak Penggunaan *Gadget* pada Perkembangan Anak Usia Dini pada RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare**

#### **a. Dampak pada Aspek Fisik dan Motorik**

Penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat mengakibatkan berbagai macam gangguan seperti gangguan pendengaran, gangguan penglihatan dan dapat membuat seseorang menjadi susah tidur. Bermain *gadget* juga dapat menyebabkan terjadinya obesitas, gangguan perkembangan otot saat usia pra sekolah dan gangguan stress. Selain itu, *gadget* dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan. Efek radiasi yang berlebihan dapat mengakibatkan penyakit kanker.

Bermain *gadget* dapat memicu gangguan tidur bagi anak, mata kering karena tegangnya syaraf mata terlalu lama, nyeri punggung, masalah

pendengaran karena pemasangan *earphone* terlalu lama, memicu obesitas karena kurangnya gerak anak dan gangguan psikosomatis pada anak.

Menurut Ferguson melakukan tinjauan meta-analitik yang menunjukkan bahwa dampak video game yang berisi kekerasan sangat beragam, dengan dampak positif dan negatif terhadap pemainnya bergantung pada berbagai faktor.<sup>85</sup>

Hasil analisa dari penggunaan *gadget* menyebabkan perkembangan motorik halus dan motorik kasar anak terhambat. Hal ini disebabkan karena kurangnya stimulasi yang diterima oleh anak untuk mencapai perkembangan motorik halus dan motorik kasar yang sesuai dengan usianya. Ketika anak menggunakan *gadget*, anak jarang melakukan aktivitas lain seperti memegang benda, menulis, mewarnai, menggambar, berjalan, berlari, bermain bola, dan menyusun balok karena anak terlalu lama duduk dan diam saat menggunakan *gadget*.

**b. Dampak pada Aspek Agama dan Moral**

Pada aspek agama dan moral anak, perilaku yang muncul yang diakibatkan karena *gadget*, yakni tidak tertib beribadah, mengabaikan orang lain, agresif atau mudah meniru perilaku kekerasan, rentan penipuan, dan kecanduan.

Pengaruh *gadget* terhadap perkembangan moral anak berdampak pada kedisiplinan, anak menjadi malas melakukan apapun, meninggalkan kewajibannya untuk beribadah, dan berkurangnya waktu belajar akibat terlalu sering bermain *game* dan menonton dan menonton *youtube*. Terlalu asyik bermain *gadget* dapat menimbulkan sifat malas sehingga lupa waktu, lupa waktu belajar, lupa waktu shalat dan lain sebagainya. Kurangnya nilai kesopanan yang ditunjukkan oleh anak terhadap teman sebayanya dan orang

---

<sup>85</sup> Christopher John Ferguson, "The good, the bad and the ugly: A meta-analytic review of positive and negative effects of violent video games," *Psychiatric Quarterly*, 78.4 (2011), 309–16.

tua dapat disebabkan karena pengaruh dari apa yang anak lihat melalui berbagai tayangan, gambar, dan *games* yang anak mainkan.

Selain itu, menurut Simamora bahwa lamanya durasi dalam penggunaan *gadget* dapat menyebabkan ketergantungan terhadap *gadget* pada anak. Apabila anak sudah kecanduan *gadget* maka akan sangat sulit untuk dikontrol dari pemakaian *gadget* yang pada akhirnya otak anak-anak sulit berkembang karena terlalu sering bermain *games*.

Bila anak telah bermain dengan *gadget* lalu membuka informasi yang negatif misalkan materi pornografi atau kekerasan, maka informasi itu akan terekam dalam memori otak dan sulit untuk dihapus dari pikiran bahkan untuk waktu yang lama. Jika tidak segera diatasi maka ketika anak melihat informasi pornografi atau kekerasan akan membuatnya nyaman.

**c. Dampak pada Aspek Kognitif**

Pada aspek kognitif anak, perilaku yang muncul yang diakibatkan karena *gadget*, yakni malas berfikir, penurunan konsentrasi, tidak bisa fokus, hiperaktif, dan kesulitan belajar. Belum ada kasus yang partisipan temukan pada anak mereka yang masuk gejala demensia dini.

Dampak negatif dari penggunaan *gadget* yaitu: (1) penurunan konsentrasi belajar (pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan *gadget*); (2) malas menulis dan membaca; dan (3) perkembangan kognitif anak usia dini terhambat (kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya akan terhambat).

Menurut Ndari bahwa *handphone/gadget* dapat menurunkan mental belajar peserta didik, peserta didik kurang berani mengambil resiko dalam

ujian sehingga mencari jalan menyontek melalui *handphone/gadget*. *Handphone/gadget* menjadi faktor yang mempengaruhi belajar siswa. Minat belajar menjadi berkurang dan mengakibatkan prestasi belajar siswa menurun.<sup>86</sup>

#### d. Dampak pada Aspek Sosial dan Emosi

Pada aspek sosial dan emosi anak, perilaku yang muncul yang diakibatkan karena *gadget*, yakni lebih memilih main *gadget* dibanding bermain bersama temannya, mementingkan diri sendiri, mudah putus asa dan bosan, emosi tidak stabil, impulsif, dan kontrol diri yang kurang.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak. Penggunaan *gadget* secara berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat. Anak yang menghabiskan waktunya dengan *gadget* akan lebih emosional, agresif karena merasa sedang diganggu saat asyik bermain game. Malas mengerjakan rutinitas sehari-hari. Bahkan untuk makan pun harus disuap, karena sedang asyik menggunakan *gadgetnya*. Lebih mengkhawatirkan lagi, jika mereka sudah tidak tengok kiri kanan atau memperdulikan orang di sekitarnya, bahkan menyapa kepada orang yang lebih tua pun enggan.

Hasil analisis yang dilakukan oleh Witarsa et. al., *gadget* secara efektif dapat mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan terdekatnya. Selain itu, ia juga akan merasa asing dengan lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi sosial. Anak juga kurang peka dan bahkan cenderung tidak peduli terhadap lingkungannya. Penggunaan *gadget* juga dapat mengubah fungsi dari keluarga itu sendiri. Dimana perilaku antar orangtua,

---

<sup>86</sup> Adeng Hudaya, "Pengaruh *Gadget* terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta Didik," *Research and Development Journal of Education*, 4(2), 2018.

atau orangtua kepada anak dalam pengasuhannya tidak terjalin secara utuh. Di mana komunikasi, kedekatan, dukungan maupun keterlibatan orangtua tidak lagi dirasakan atau dilakukan dengan maksimal.

Hasil penelitian dari Trinika didapatkan bahwa hampir seluruh anak menggunakan *gadget* di dalam kehidupan sehari-hari mereka. Pada saat menggunakan *gadget*, waktu yang mereka perlukan untuk bermain game lebih banyak apalagi pada saat mereka tidak didampingi oleh orangtua. Tentu saja hal ini akan menghambat proses sosialisasi anak, karena anak hanya akan asyik dengan *gadgetnya* dan lama kelamaan anak dapat merasa bergantung pada *gadget* tersebut. Selanjutnya hasil penelitian dari bahwa Pangastuti bahwa hampir seluruh anak-anak yang menggunakan *gadget* bersikap individual dan pasif dalam berinteraksi. Mereka juga memilih permainan yang pasif dengan *gadgetnya* daripada bermain dengan teman sebayanya.

**e. Dampak pada Aspek Bahasa dan Seni**

Pada aspek bahasa dan seni anak, perilaku yang muncul yang diakibatkan karena *gadget*, yakni keterlambatan dalam berbicara, isolatif atau peserta didik tidak berminat berinteraksi dengan lingkungannya, peserta didik tidak mampu mengungkapkan keinginannya dengan ekspresi yang tepat, menghambat pengenalan bahasa ibu, tidak bisa melakukan kontak mata, perkembangan seninya terbatas karena hanya bersifat imajinatif, dan mempunyai ide tidak rasional. Belum ada kasus yang partisipan temukan pada peserta didik mereka yang masuk gejala demensia dini.

Hasil penelitian secara keseluruhan menunjukkan adanya gejala dampak negatif yang mulai muncul dialami oleh peserta didik pada RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare mulai dari aspek perkembangan fisik dan psikomotorik, agama dan moral, kognitif, sosial dan emosi, bahasa dan seni anak. Dampak negatif tersebut tidak bisa dibiarkan. Oleh karena itu

direkomendasikan kepada seluruh pihak terkait pada RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare untuk mengantisipasi perluasan dampak *Gadget* pada peserta didik.

Menurut Faisal bahwa semakin pesatnya perkembangan teknologi, informasi yang diterima oleh peserta didik semakin banyak. Oleh karena itu, sangat penting untuk memberikan pengawasan kepada peserta didik. Karena tidak semua informasi yang diterima oleh peserta didik bersifat positif sehingga peserta didik harus mampu memilah dan memilih informasi sesuai dengan tahap perkembangannya.<sup>87</sup>

## **2. Peran Guru dalam Mengatasi dampak Negatif terhadap Penggunaan *Gadget* pada RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare**

### **a. Sebagai Pembimbing**

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget* pada peserta didik usia dini di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare. Sebagai pembimbing, guru dapat memberikan arahan, pengawasan, dan intervensi yang tepat untuk memastikan penggunaan *gadget* tidak menghambat perkembangan peserta didik.

Berikut adalah beberapa cara guru dapat berperan sebagai pembimbing:

Guru berperan dalam mengedukasi peserta didik tentang cara menggunakan *gadget* secara sehat dan bijak. Mereka dapat memberikan pemahaman tentang batasan waktu yang wajar untuk menggunakan *gadget* dan pentingnya mengambil jeda secara teratur untuk menghindari

---

<sup>87</sup> Hasan Baharun dan Febri Deflia Finori, "Smart Techno Parenting: Alternatif Pendidikan Anak pada Era Teknologi Digital," *Jurnal Tatsqif*, 17(1), 2019, 52-69.

ketergantungan. Dengan memberikan pengetahuan ini sejak dini, peserta didik dapat belajar mengatur penggunaan *gadget* mereka dengan lebih baik. Guru juga dapat mengajarkan peserta didik tentang potensi bahaya penggunaan *gadget* yang berlebihan, seperti gangguan kesehatan fisik dan sosial.

Menurut Wahyuning Peran Guru adalah tindakan yang dilakukan oleh seorang pendidik dalam mengajarkan suatu hal (ilmu) yang baru kepada peserta didik. Proses pembelajaran adalah sesuatu hal yang sangat kompleks, maka segala sesuatu baik setiap kata, pikiran, dan tindakan seorang guru sampai sejauh mana mengubah lingkungan, presentasi dan rancangan pengajaran, sejauh itu pula proses belajar berlangsung.<sup>88</sup>

Sebagai pembimbing, guru dapat menyediakan berbagai kegiatan alternatif yang menarik dan edukatif untuk mengurangi ketergantungan peserta didik pada *gadget*. Kegiatan seperti bermain di luar ruangan, membaca buku, melakukan eksperimen sains sederhana, dan berpartisipasi dalam seni dan kerajinan dapat membantu peserta didik mengembangkan berbagai keterampilan tanpa bergantung pada *gadget*. Guru dapat merancang jadwal harian yang seimbang antara penggunaan teknologi dan kegiatan fisik serta kreatif untuk memastikan peserta didik terlibat dalam pengalaman belajar yang holistik.

Guru juga bertanggung jawab untuk menerapkan aturan penggunaan *gadget* di sekolah. Mereka dapat menetapkan kebijakan yang jelas mengenai kapan dan di mana *gadget* boleh digunakan, serta memastikan bahwa

---

<sup>88</sup> Wahyuning, W dan Rachmadian, M. *Mengomunikasikan Moral Kepada Anak*. (Jakarta: Elex Media Komputindo. 2018). h. 57.

penggunaan *gadget* selama jam pelajaran hanya untuk tujuan edukatif. Dengan menetapkan batasan yang tegas, guru dapat mengurangi potensi gangguan yang disebabkan oleh *gadget* dan mendorong peserta didik untuk lebih fokus pada kegiatan pembelajaran. Pengawasan yang konsisten dan penerapan aturan yang adil akan membantu peserta didik memahami pentingnya disiplin dalam penggunaan *gadget*.

Kerjasama antara guru dan orang tua sangat penting dalam mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget*. Guru dapat berperan sebagai pembimbing dengan mengadakan pertemuan rutin dengan orang tua untuk mendiskusikan perkembangan peserta didik dan memberikan saran tentang cara mengatur penggunaan *gadget* di rumah. Dengan melibatkan orang tua, guru dapat memastikan bahwa pendekatan yang diambil konsisten baik di sekolah maupun di rumah, sehingga peserta didik mendapatkan dukungan yang diperlukan dari kedua belah pihak.

Sebagai pembimbing, guru juga harus memberikan contoh yang baik dalam penggunaan *gadget*. Mereka harus menunjukkan penggunaan teknologi yang bijak dan produktif, serta menekankan pentingnya interaksi tatap muka dan komunikasi langsung. Dengan menjadi teladan, guru dapat menginspirasi peserta didik untuk mengikuti perilaku yang sehat dalam penggunaan *gadget*.

Melalui peran sebagai pembimbing, guru di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare dapat membantu mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget* dan mendukung perkembangan peserta didik secara optimal. Dengan pendekatan yang edukatif, pengawasan yang ketat, dan kerjasama dengan

orang tua, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang seimbang dan kondusif untuk pertumbuhan peserta didik yang sehat dan holistik.

#### **b. Sebagai Pengatur Lingkungan**

Sebagai pengatur lingkungan, guru memiliki peran penting dalam menciptakan suasana dan kondisi yang mendukung perkembangan peserta didik usia dini di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare, terutama dalam mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget*. Lingkungan yang kondusif dapat membantu mengurangi ketergantungan peserta didik pada *gadget* dan mendorong mereka untuk terlibat dalam kegiatan yang lebih bermanfaat.

Berikut adalah beberapa cara guru dapat berperan sebagai pengatur lingkungan:

Guru dapat menetapkan kebijakan kelas yang membatasi atau melarang penggunaan *gadget* selama jam pelajaran, kecuali untuk tujuan pendidikan yang jelas. Dengan menciptakan lingkungan kelas yang bebas dari gangguan *gadget*, peserta didik dapat lebih fokus pada kegiatan belajar dan berinteraksi dengan teman-teman sekelasnya. Pengaturan ini juga membantu mencegah kecenderungan peserta didik untuk menghabiskan terlalu banyak waktu di depan layar dan mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Sebagai pengatur lingkungan, guru dapat merancang area bermain yang kaya akan stimulasi fisik dan mental. Area bermain yang interaktif dan edukatif, seperti sudut baca, sudut seni dan kerajinan, serta area permainan fisik, dapat menarik minat peserta didik dan mengalihkan perhatian mereka dari *gadget*. Dengan menyediakan berbagai pilihan kegiatan yang menarik

dan bermanfaat, guru membantu peserta didik untuk mengembangkan keterampilan motorik, kreativitas, dan kemampuan sosial.

Menurut Anderson dan Dill Paparan video game kekerasan meningkatkan pikiran, perasaan, dan perilaku agresif baik dalam lingkungan laboratorium yang terkendali maupun dalam situasi kehidupan nyata.<sup>89</sup>

Guru dapat mengatur lingkungan kelas dengan mengintegrasikan teknologi secara bijak dan seimbang. Misalnya, penggunaan proyektor atau tablet dapat dilakukan untuk menunjang pembelajaran interaktif, tetapi dengan batasan waktu yang ketat dan dalam konteks yang terstruktur. Dengan cara ini, peserta didik tetap mendapatkan manfaat dari teknologi tanpa terpapar risiko penggunaannya yang berlebihan. Penggunaan teknologi yang bijak juga bisa mencakup aplikasi edukatif yang merangsang kognitif peserta didik tanpa mengandalkan *gadget* sepenuhnya.

Guru dapat mengatur lingkungan kelas yang mendorong kegiatan kolaboratif di antara peserta didik. Kegiatan kelompok seperti proyek bersama, permainan tim, dan diskusi kelompok dapat meningkatkan interaksi sosial dan mengurangi ketergantungan pada *gadget*. Melalui kegiatan ini, peserta didik belajar untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan menyelesaikan masalah bersama-sama, yang merupakan keterampilan penting dalam perkembangan sosial dan emosional mereka.

Sebagai pengatur lingkungan, guru dapat merancang jadwal harian yang seimbang antara kegiatan belajar, bermain, dan istirahat. Jadwal yang

---

<sup>89</sup> Craig A. Anderson dan Karen E. Dill, "Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life," *Journal of Personality and Social Psychology*, 78.4 (2019), 772–90.

terstruktur membantu peserta didik memahami pentingnya mengatur waktu dan memberikan mereka kesempatan untuk terlibat dalam berbagai jenis aktivitas. Dengan mengatur waktu secara efektif, guru dapat memastikan bahwa peserta didik memiliki waktu yang cukup untuk bermain aktif di luar ruangan, berpartisipasi dalam kegiatan kreatif, dan menggunakan *gadget* dengan batasan yang sehat.

Melalui peran sebagai pengatur lingkungan, guru di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare dapat menciptakan suasana belajar yang mendukung perkembangan holistik peserta didik. Dengan mengurangi ketergantungan pada *gadget* dan mendorong keterlibatan dalam kegiatan yang bermanfaat, guru membantu peserta didik tumbuh dan berkembang dengan lebih seimbang, baik secara fisik, sosial, maupun kognitif. Lingkungan yang diatur dengan baik tidak hanya membantu mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget*, tetapi juga mempromosikan gaya hidup sehat dan aktif bagi peserta didik.

**c. Sebagai Partisipan**

Sebagai partisipan, guru tidak hanya bertindak sebagai pengawas atau pengatur lingkungan tetapi juga turut serta secara aktif dalam kegiatan sehari-hari peserta didik. Peran ini memungkinkan guru untuk memberikan contoh penggunaan *gadget* yang bijak dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran serta interaksi sosial. Berikut adalah beberapa cara guru dapat berperan sebagai partisipan dalam mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget*:

Guru sebagai partisipan harus menunjukkan perilaku yang baik dalam penggunaan *gadget*. Dengan menjadi teladan, guru dapat memperlihatkan kepada peserta didik bagaimana menggunakan *gadget* secara bijak dan seimbang. Misalnya, guru dapat menunjukkan penggunaan *gadget* untuk mencari informasi yang relevan atau menunjang kegiatan belajar, dan membatasi waktu penggunaan *gadget* untuk tujuan rekreasi. Peserta didik cenderung meniru perilaku orang dewasa di sekitarnya, sehingga perilaku positif guru dapat menginspirasi mereka untuk menggunakan *gadget* dengan lebih baik.

Guru dapat aktif berpartisipasi dalam berbagai kegiatan non-*gadget* bersama peserta didik, seperti bermain di luar ruangan, membaca cerita, atau melakukan eksperimen sains sederhana. Dengan terlibat langsung dalam kegiatan ini, guru memberikan contoh nyata tentang bagaimana peserta didik dapat menikmati dan belajar dari aktivitas yang tidak melibatkan *gadget*. Partisipasi aktif guru juga membantu memperkuat hubungan antara guru dan siswa, menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Ketika penggunaan *gadget* tidak dapat dihindari, guru dapat memanfaatkannya untuk kegiatan edukatif yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik. Misalnya, guru dapat mengajak peserta didik untuk mengikuti permainan edukatif yang mengembangkan keterampilan kognitif atau menggunakan aplikasi yang mendukung pembelajaran bahasa dan matematika. Dengan melibatkan peserta didik secara langsung dalam

penggunaan *gadget* yang konstruktif, guru membantu mereka memahami bahwa teknologi dapat digunakan untuk tujuan yang positif dan bermanfaat.

Guru dapat berpartisipasi dalam diskusi terbuka dengan peserta didik tentang penggunaan *gadget*. Diskusi ini dapat mencakup topik-topik seperti waktu yang tepat untuk menggunakan *gadget*, jenis konten yang aman dan bermanfaat, serta dampak negatif yang mungkin timbul dari penggunaan yang berlebihan. Dengan melibatkan peserta didik dalam dialog ini, guru tidak hanya memberikan informasi tetapi juga mendengarkan pandangan dan pengalaman peserta didik, sehingga mereka merasa dihargai dan lebih termotivasi untuk mengikuti panduan yang diberikan.<sup>90</sup>

Guru dapat mengintegrasikan penggunaan *gadget* dalam kegiatan kolaboratif yang melibatkan partisipasi semua peserta didik. Misalnya, proyek kelompok yang memerlukan pencarian informasi di internet, pembuatan presentasi digital, atau pembuatan video kreatif. Dengan cara ini, *gadget* menjadi alat untuk mendukung kerja sama tim dan kreativitas, bukan hanya untuk hiburan individu. Partisipasi guru dalam kegiatan ini memastikan bahwa penggunaan *gadget* tetap terarah dan mendukung tujuan pendidikan.

Melalui peran sebagai partisipan, guru di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare dapat memberikan pengaruh positif yang signifikan dalam mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget*. Dengan menunjukkan perilaku yang baik, terlibat dalam aktivitas non-*gadget*, memanfaatkan teknologi secara edukatif, melibatkan peserta didik dalam diskusi, dan

---

<sup>90</sup> Hikmaturrahmah, "Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini," *Musawa: Journal for Gender Studies*, 10.2 (2020), 191–218.

mengintegrasikan *gadget* dalam kegiatan kolaboratif, guru membantu peserta didik memahami pentingnya penggunaan gadget yang seimbang dan bertanggung jawab. Peran aktif guru sebagai partisipan menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan mendukung perkembangan holistik peserta didik.

**d. Sebagai Konselor**

Sebagai konselor, guru memiliki peran penting dalam memberikan bimbingan dan dukungan emosional kepada peserta didik yang mengalami dampak negatif dari penggunaan *gadget*. Guru dapat membantu peserta didik mengatasi masalah yang muncul serta memberikan strategi untuk mengelola penggunaan gadget secara lebih sehat. Berikut adalah beberapa cara guru dapat berperan sebagai konselor dalam mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget*:

Guru sebagai konselor dapat menyediakan dukungan emosional kepada peserta didik yang menunjukkan tanda-tanda ketergantungan atau dampak negatif lainnya akibat penggunaan *gadget*. Dengan menciptakan lingkungan yang aman dan nyaman, guru dapat mendorong peserta didik untuk berbicara tentang perasaan mereka terkait penggunaan *gadget*. Guru dapat mendengarkan dengan empati, memahami masalah yang dihadapi peserta didik, dan memberikan dukungan yang diperlukan untuk membantu mereka merasa lebih baik.

Sebagai konselor, guru bertugas untuk mengidentifikasi masalah yang mungkin muncul akibat penggunaan *gadget* yang berlebihan. Misalnya, peserta didik mungkin mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial,

penurunan prestasi akademik, atau masalah kesehatan fisik. Guru dapat memantau tanda-tanda ini melalui observasi sehari-hari dan interaksi dengan peserta didik. Dengan mengenali masalah sejak dini, guru dapat mengambil langkah-langkah yang diperlukan untuk mencegah dampak negatif yang lebih besar.

Guru dapat memberikan edukasi kepada peserta didik tentang manajemen waktu yang efektif dalam menggunakan *gadget*. Peserta didik perlu memahami pentingnya mengatur waktu mereka dengan bijak agar tidak mengganggu aktivitas lain yang penting, seperti belajar, bermain, dan beristirahat. Guru dapat membantu peserta didik membuat jadwal harian yang seimbang dan memberikan panduan tentang cara mengelola waktu layar mereka. Dengan bimbingan ini, peserta didik dapat belajar mengontrol penggunaan *gadget* mereka dengan lebih baik.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan sering kali mengurangi waktu yang dihabiskan peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan teman-teman mereka. Sebagai konselor, guru dapat membantu peserta didik mengembangkan keterampilan sosial yang diperlukan untuk berinteraksi dengan orang lain. Guru dapat mendorong peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan kelompok, bermain bersama, dan berpartisipasi dalam diskusi kelas. Dengan cara ini, peserta didik dapat belajar cara berkomunikasi, bekerja sama, dan menyelesaikan konflik secara efektif.

Guru sebagai konselor juga perlu melibatkan orang tua dalam proses konseling. Orang tua memainkan peran penting dalam mengawasi dan mengatur penggunaan *gadget* peserta didik di rumah. Guru dapat

mengadakan pertemuan dengan orang tua untuk mendiskusikan masalah yang dihadapi peserta didik dan memberikan saran tentang cara mengelola penggunaan *gadget* di rumah. Dengan kerjasama antara guru dan orang tua, peserta didik mendapatkan dukungan yang konsisten di sekolah dan di rumah.<sup>91</sup>

Sebagai konselor, guru dapat memberikan solusi dan strategi alternatif untuk mengatasi masalah yang muncul akibat penggunaan *gadget*. Guru dapat memberikan saran tentang kegiatan alternatif yang dapat menggantikan waktu layar, seperti membaca buku, berolahraga, atau mengeksplorasi hobi baru. Guru juga dapat memberikan teknik relaksasi dan manajemen stres yang dapat membantu peserta didik mengatasi kecemasan atau stres yang mungkin timbul akibat ketergantungan pada *gadget*.

Melalui peran sebagai konselor, guru di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare dapat memberikan bimbingan dan dukungan yang diperlukan untuk mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget*. Dengan menyediakan dukungan emosional, mengidentifikasi masalah, memberikan edukasi tentang manajemen waktu, membantu mengembangkan keterampilan sosial, melibatkan orang tua, dan memberikan solusi alternatif, guru membantu peserta didik mengelola penggunaan *gadget* dengan lebih sehat dan seimbang. Peran ini sangat penting untuk memastikan perkembangan holistik peserta didik dalam lingkungan belajar yang aman dan mendukung.

---

<sup>91</sup> Tim Detikedu, *Tantangan Pendidikan Anak Usia Dini di Era Digital*, Detikedu (Jakarta: Penerbit Bintang, 2021).

#### e. Sebagai Supervisor

Sebagai supervisor, guru memiliki peran penting dalam mengawasi dan mengontrol penggunaan *gadget* oleh peserta didik di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare. Peran ini melibatkan pemantauan aktivitas peserta didik, penerapan aturan, dan pemberian arahan yang jelas tentang penggunaan *gadget* yang sehat dan bertanggung jawab. Berikut adalah beberapa cara guru dapat berperan sebagai supervisor dalam mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget*:

Sebagai supervisor, guru bertanggung jawab untuk memantau penggunaan *gadget* oleh peserta didik selama di sekolah. Ini mencakup pengawasan langsung ketika peserta didik menggunakan *gadget* untuk kegiatan belajar maupun rekreasi. Guru dapat mengamati seberapa sering dan lama peserta didik menggunakan *gadget*, serta jenis konten yang mereka akses. Dengan pemantauan yang ketat, guru dapat segera mengidentifikasi tanda-tanda penggunaan yang berlebihan atau konten yang tidak sesuai dan mengambil tindakan yang diperlukan untuk mengatasi masalah tersebut.

Guru sebagai supervisor harus menerapkan aturan yang jelas dan konsisten mengenai penggunaan *gadget* di sekolah. Aturan ini dapat mencakup waktu dan tempat yang diperbolehkan untuk menggunakan *gadget*, jenis aplikasi atau situs yang diizinkan, serta konsekuensi jika aturan dilanggar. Dengan menetapkan dan menegakkan aturan ini, guru dapat membantu peserta didik memahami batasan yang sehat dalam penggunaan *gadget* dan mendorong mereka untuk mematuhi pedoman yang diberikan.<sup>92</sup>

---

<sup>92</sup> C J Ferguson, "Dampak Video Game Kekerasan terhadap Anak," *Dalam: Media dan Pendidikan*, 5.3 (2020), 201–214.

Sebagai supervisor, guru juga berperan dalam memberikan pengarahan tentang penggunaan *gadget* yang sehat. Guru dapat mengedukasi peserta didik tentang dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan, seperti gangguan tidur, penurunan kemampuan sosial, dan masalah kesehatan fisik. Dengan memberikan informasi ini, guru membantu peserta didik menyadari pentingnya mengatur waktu layar mereka dan memilih konten yang bermanfaat. Edukasi ini dapat dilakukan melalui diskusi kelas, presentasi, atau kegiatan kelompok yang interaktif.

Guru dapat mengatur kegiatan alternatif yang menarik untuk mengalihkan perhatian peserta didik dari *gadget*. Kegiatan ini bisa berupa permainan fisik, seni dan kerajinan, eksperimen sains, atau membaca buku bersama. Dengan menyediakan berbagai pilihan kegiatan yang menarik dan bermanfaat, guru membantu peserta didik menemukan cara lain untuk mengisi waktu mereka dengan aktivitas yang mendukung perkembangan fisik, kognitif, dan sosial. Kegiatan ini juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan teman-teman mereka, yang penting untuk perkembangan keterampilan sosial.

Sebagai supervisor, guru dapat mengadakan sesi evaluasi dan refleksi secara berkala tentang penggunaan *gadget* di kelas. Guru dapat mengajak peserta didik untuk berdiskusi tentang pengalaman mereka menggunakan *gadget*, apa yang mereka pelajari, dan bagaimana mereka dapat mengatur penggunaan *gadget* dengan lebih baik. Sesi ini membantu peserta didik untuk mengembangkan kesadaran diri dan keterampilan reflektif, yang

penting untuk mengelola kebiasaan penggunaan *gadget* mereka di masa depan.

Guru sebagai supervisor juga perlu melibatkan orang tua dalam pengawasan penggunaan *gadget*. Dengan berkomunikasi secara rutin dengan orang tua, guru dapat berbagi informasi tentang kebijakan sekolah, perkembangan peserta didik, dan memberikan saran tentang cara mengatur penggunaan *gadget* di rumah. Kerjasama antara guru dan orang tua memastikan bahwa peserta didik mendapatkan pengawasan dan dukungan yang konsisten di sekolah dan di rumah.

Melalui peran sebagai supervisor, guru di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare dapat mengendalikan dan mengarahkan penggunaan *gadget* peserta didik dengan lebih efektif. Dengan pemantauan yang ketat, penerapan aturan yang jelas, pengarahan yang edukatif, penyediaan kegiatan alternatif, evaluasi berkala, dan kerjasama dengan orang tua, guru membantu peserta didik mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget* dan mendukung perkembangan mereka secara holistik. Peran ini sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang sehat dan seimbang bagi peserta didik.

### **3. Peran Orang Tua dalam Mengatasi Dampak Negatif terhadap Penggunaan *Gadget* pada RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare**

#### **a. Sebagai Teladan dan Pemberi Contoh**

Peran orang tua sebagai teladan dan pemberi contoh sangat penting dalam mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget* pada peserta didik di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare. Peserta didik cenderung meniru perilaku orang tua mereka, sehingga sikap dan kebiasaan orang tua dalam

menggunakan *gadget* akan berpengaruh besar terhadap peserta didik. Orang tua harus menunjukkan cara menggunakan *gadget* secara bijak dan bertanggung jawab. Mereka dapat mengatur waktu dan tempat penggunaan *gadget* di rumah, serta memperlihatkan kepada peserta didik bahwa *gadget* digunakan untuk kegiatan yang bermanfaat, seperti untuk bekerja, belajar, atau berkomunikasi dengan keluarga dan teman. Dengan memperlihatkan penggunaan *gadget* yang terkendali, orang tua membantu membentuk pola perilaku yang positif pada peserta didik.

Menurut Gentile dan Stone memberikan tinjauan komprehensif terhadap penelitian yang menunjukkan bahwa paparan video game kekerasan mempunyai dampak negatif terhadap perilaku dan sikap peserta didik dan remaja.<sup>93</sup>

Orang tua perlu secara aktif memantau penggunaan *gadget* peserta didik di rumah. Mereka dapat menetapkan aturan yang jelas tentang kapan, seberapa lama, dan untuk tujuan apa peserta didik boleh menggunakan *gadget*. Memantau aktivitas online peserta didik juga penting untuk memastikan bahwa mereka tidak terpapar konten yang tidak sesuai untuk usia mereka. Dengan memberikan pengawasan yang tepat, orang tua dapat membantu mengurangi risiko dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan.

Orang tua dapat mengalihkan perhatian peserta didik dari *gadget* dengan mengadakan aktivitas keluarga yang menyenangkan dan bermanfaat.

---

<sup>93</sup> Craig A. Anderson, Douglas A. Gentile, dan Katherine E. Buckley, "Violent Video Game Effects on Children and Adolescents: Theory, Research, and Public Policy," *Violent Video Game Effects on Children and Adolescents: Theory, Research, and Public Policy*, 2020, 1–198.

Misalnya, berkumpul untuk bermain game tradisional, melakukan kegiatan olahraga bersama, atau berkunjung ke tempat wisata. Aktivitas ini tidak hanya memperkuat hubungan keluarga tetapi juga memberikan alternatif yang sehat untuk penggunaan *gadget*. Dengan melibatkan peserta didik dalam kegiatan keluarga, orang tua memberikan contoh bahwa interaksi sosial dan kegiatan fisik juga penting dalam hidup mereka.

Orang tua dapat mendorong peserta didik untuk mengembangkan minat dan bakat mereka di luar penggunaan *gadget*. Mereka dapat menyediakan akses kepada buku-buku, alat-alat seni dan kerajinan, atau instrumen musik untuk mengembangkan kreativitas peserta didik. Selain itu, orang tua dapat membantu peserta didik menemukan kegiatan alternatif yang mendukung pembelajaran, seperti mengikuti kursus ekstrakurikuler, mengikuti workshop, atau belajar keterampilan baru. Dengan memberikan kesempatan untuk mengembangkan minat dan bakat mereka, orang tua mengajarkan kepada peserta didik bahwa ada banyak cara untuk menghabiskan waktu selain menggunakan *gadget*.

Orang tua dapat mengadakan diskusi terbuka dengan peserta didik tentang penggunaan *gadget* dan dampaknya. Mereka dapat mengajak peserta didik untuk berbagi pengalaman mereka dalam menggunakan *gadget*, serta membahas pentingnya menggunakan *gadget* secara bijak dan bertanggung jawab. Diskusi ini tidak hanya membantu peserta didik memahami aturan dan nilai-nilai yang diterapkan dalam penggunaan *gadget*, tetapi juga memperkuat komunikasi dan kepercayaan antara orang tua dan peserta didik.

Orang tua perlu mengedukasi peserta didik tentang keamanan dan etika dalam menggunakan internet dan media sosial. Mereka dapat menjelaskan tentang bahaya-bahaya online seperti penipuan, perundangan cyber, dan privasi pribadi. Orang tua juga perlu mengajarkan kepada peserta didik tentang pentingnya berperilaku sopan dan menghormati orang lain saat berinteraksi secara online. Dengan memberikan pemahaman yang kuat tentang etika dan keamanan online, orang tua membantu melindungi peserta didik dari risiko negatif yang dapat timbul dari penggunaan *gadget*.

Melalui peran sebagai teladan dan pemberi contoh yang baik, orang tua di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare dapat memberikan kontribusi positif dalam mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget* pada peserta didik. Dengan mengatur penggunaan *gadget* secara bijak, memantau aktivitas peserta didik, berpartisipasi dalam aktivitas keluarga, mendorong kegiatan kreatif dan pembelajaran alternatif, mengadakan diskusi terbuka, dan mengedukasi peserta didik tentang keamanan online, orang tua membantu menciptakan lingkungan yang sehat dan mendukung bagi perkembangan holistik peserta didik mereka.

**b. Sebagai Pembimbing**

Orang tua memiliki peran penting sebagai pembimbing dalam memberikan pendidikan kepada peserta didik mengenai penggunaan *gadget* yang sehat dan bertanggung jawab. Mereka dapat mengajarkan peserta didik tentang batasan waktu penggunaan *gadget*, jenis konten yang aman untuk dikonsumsi, serta cara mengidentifikasi dan menghindari konten yang tidak sesuai. Dengan memberikan arahan yang tepat, orang tua membantu peserta

didik memahami pentingnya menggunakan teknologi secara produktif dan aman.

Orang tua dapat berperan sebagai pembimbing dalam mengajarkan peserta didik keterampilan digital yang diperlukan untuk navigasi yang aman dan efektif di dunia online. Mereka dapat melatih peserta didik tentang cara mengelola akun media sosial, mengidentifikasi informasi yang dapat dipercaya di internet, dan menjaga privasi pribadi mereka saat menggunakan *gadget*. Pembimbingan ini membantu peserta didik menjadi lebih mandiri dalam penggunaan teknologi digital, sambil tetap terlindungi dari risiko yang ada.<sup>94</sup>

Orang tua juga dapat berperan sebagai pembimbing dengan menjadi sumber inspirasi bagi peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas yang bermakna di luar penggunaan *gadget*. Mereka dapat mengajak peserta didik untuk mengeksplorasi minat dan bakat mereka, seperti membaca buku, bermain olahraga, atau mengembangkan keterampilan seni. Dengan menunjukkan bahwa ada banyak pilihan kegiatan yang menarik di luar teknologi, orang tua membantu mengarahkan minat peserta didik mereka ke arah yang lebih beragam dan membangun.

Orang tua dapat memandu peserta didik dalam menggunakan *gadget* untuk pembelajaran yang positif dan produktif. Mereka dapat mencari aplikasi atau program pendidikan yang mendukung perkembangan akademis dan kreativitas peserta didik. Selain itu, orang tua juga dapat terlibat dalam penggunaan *gadget* untuk membantu peserta didik belajar keterampilan baru

---

<sup>94</sup> Susanti, Rostika Flora, dan Mohammad Zulkarnain, *Pengaruh Teknologi Digital Terhadap Peningkatan, e-SEHAD* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2022), III.

atau mengeksplorasi topik yang menarik bagi mereka. Pembimbingan ini membantu memaksimalkan potensi positif dari penggunaan teknologi dalam pendidikan peserta didik.

Orang tua juga memiliki peran sebagai pembimbing dalam membantu peserta didik mengembangkan keterampilan sosial dan emosional di luar interaksi digital. Mereka dapat mengajak peserta didik untuk terlibat dalam percakapan yang bermakna, bermain dengan teman-teman secara langsung, atau terlibat dalam kegiatan keluarga yang membangun hubungan yang kuat. Pembimbingan ini membantu menjaga keseimbangan antara interaksi digital dan pengembangan keterampilan sosial yang penting bagi perkembangan holistik peserta didik.

Orang tua juga perlu memandu peserta didik dalam mengembangkan etika dan tanggung jawab dalam perilaku online mereka. Mereka dapat mengajarkan tentang pentingnya berperilaku sopan dan menghormati orang lain dalam interaksi di dunia maya, serta menghindari tindakan cyberbullying atau perilaku berisiko lainnya. Pembimbingan ini membantu peserta didik memahami bahwa perilaku online mereka memiliki dampak nyata pada orang lain dan mempromosikan lingkungan online yang aman dan positif.

Dengan menjalankan peran sebagai pembimbing dalam pengaturan, pendidikan, dan pembentukan nilai-nilai positif terkait penggunaan *gadget*, orang tua di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare berperan krusial dalam membantu peserta didik mengatasi dampak negatif potensial dari teknologi digital. Melalui pendekatan yang berimbang antara pengawasan yang tepat

dan pembimbingan yang mendalam, orang tua dapat menciptakan lingkungan yang sehat dan mendukung bagi perkembangan peserta didik mereka di era digital ini.

**c. Sebagai Pengawas dan Pengontrol**

Peran orang tua sebagai pengawas dan pengontrol sangat penting dalam mengatur penggunaan *gadget* peserta didik di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare. Dalam era digital yang semakin canggih, peran ini menjadi krusial untuk memastikan peserta didik menggunakan teknologi dengan bijak dan aman.

Orang tua perlu menetapkan aturan yang jelas mengenai kapan, di mana, dan seberapa lama peserta didik boleh menggunakan *gadget*. Aturan ini dapat mencakup waktu layar harian yang disesuaikan dengan usia peserta didik, lokasi penggunaan *gadget* (misalnya, tidak boleh di kamar tidur), dan jenis konten yang diizinkan. Dengan menetapkan aturan yang konsisten dan terukur, orang tua membantu mengontrol waktu yang dihabiskan peserta didik di depan layar dan mengurangi risiko dampak negatifnya.

Orang tua harus aktif memantau aktivitas online peserta didik, baik itu melalui pengaturan perangkat atau dengan menggunakan aplikasi pengawasan yang tersedia. Ini penting untuk memastikan bahwa peserta didik tidak mengakses konten yang tidak sesuai untuk usia mereka atau terlibat dalam interaksi yang berisiko di platform media sosial. Dengan memantau dengan cermat, orang tua dapat segera mengidentifikasi potensi masalah dan mengambil tindakan preventif yang diperlukan.<sup>95</sup>

---

<sup>95</sup> F Sari, "Interaksi Sosial Anak Usia Dini dan Pengaruh Gadget," *Jurnal Pendidikan Anak*, 7.1 (2020), 45–58.

Orang tua perlu memberikan dukungan dan edukasi kepada peserta didik tentang cara menggunakan *gadget* secara aman dan bertanggung jawab. Mereka dapat mengajarkan peserta didik tentang pentingnya privasi online, keamanan data pribadi, serta etika dalam berinteraksi di dunia maya. Edukasi ini juga mencakup memberikan pemahaman tentang bahaya-bahaya internet seperti penipuan online atau kekerasan cyber. Dengan memberikan dukungan yang terbuka dan edukasi yang terus-menerus, orang tua membantu peserta didik mengembangkan pemahaman yang kuat tentang penggunaan *gadget* yang aman.

Orang tua dapat mengadakan diskusi terbuka dengan peserta didik tentang pengalaman mereka dalam menggunakan *gadget*, serta mengenai aturan dan harapan yang telah ditetapkan. Diskusi ini menciptakan kesempatan untuk peserta didik berbagi pengalaman, mencurahkan kekhawatiran mereka, dan memahami perspektif orang tua tentang pentingnya mengatur penggunaan *gadget*. Selain itu, orang tua juga dapat melakukan evaluasi berkala terhadap kepatuhan peserta didik terhadap aturan yang telah ditetapkan, serta dampak positif dan negatif dari kebiasaan penggunaan *gadget* mereka.

Orang tua perlu konsisten dalam menerapkan aturan dan pendekatan terhadap penggunaan *gadget* di rumah. Konsistensi ini membantu menciptakan lingkungan yang stabil dan dapat diandalkan bagi peserta didik, serta membantu mereka menginternalisasi nilai-nilai tentang penggunaan *gadget* yang sehat. Selain itu, orang tua juga perlu berkolaborasi dengan sekolah, seperti RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare, dalam

mengembangkan pedoman yang konsisten dan mendukung untuk penggunaan *gadget* di lingkungan pendidikan.

Orang tua dapat mengontrol akses *gadget* dengan menggunakan tools pengaturan yang disediakan oleh sistem operasi perangkat atau aplikasi khusus. Pengaturan ini termasuk kontrol terhadap waktu layar, konten yang diizinkan, dan aplikasi yang dapat diunduh. Dengan mengaktifkan fitur-fitur ini, orang tua dapat memberikan pengawasan tambahan dan melindungi peserta didik dari konten yang tidak aman atau tidak sesuai.

Melalui peran sebagai pengawas dan pengontrol, orang tua di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare dapat membantu mengurangi dampak negatif penggunaan *gadget* pada peserta didik mereka. Dengan menetapkan aturan yang jelas, memantau aktivitas online, memberikan edukasi yang tepat, melakukan diskusi terbuka, konsistensi dalam penerapan aturan, dan menggunakan alat pengaturan yang efektif, orang tua membantu menciptakan lingkungan yang sehat dan mendukung untuk perkembangan holistik peserta didik dalam era digital ini.

**d. Sebagai Fasilitator**

Orang tua dapat memfasilitasi pengaturan waktu penggunaan *gadget* peserta didik dengan menetapkan jadwal yang seimbang antara waktu layar dan kegiatan offline. Mereka dapat mengajak peserta didik untuk bersama-sama merancang jadwal harian yang memungkinkan waktu yang cukup untuk belajar, bermain, berinteraksi sosial, dan istirahat, selain dari waktu yang dihabiskan untuk menggunakan *gadget*.

Sebagai fasilitator, orang tua dapat mengarahkan peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan alternatif yang mendidik dan bermanfaat selain dari penggunaan *gadget*. Mereka dapat menyediakan buku-buku, permainan tradisional, atau kegiatan luar ruangan yang merangsang kreativitas, seperti berkebun atau bermain olahraga. Hal ini membantu mengalihkan minat peserta didik dari penggunaan *gadget* yang berlebihan ke aktivitas yang lebih bervariasi dan sehat secara fisik dan mental.

Orang tua dapat berperan sebagai fasilitator dalam mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan keluarga. Mereka dapat merancang kegiatan yang melibatkan seluruh anggota keluarga, seperti berkumpul untuk makan malam bersama, pergi berlibur, atau mengadakan sesi bermain permainan bersama. Keterlibatan ini tidak hanya memperkuat hubungan keluarga, tetapi juga memberikan alternatif yang positif bagi peserta didik untuk menghabiskan waktu mereka, mengurangi ketergantungan pada *gadget*.<sup>96</sup>

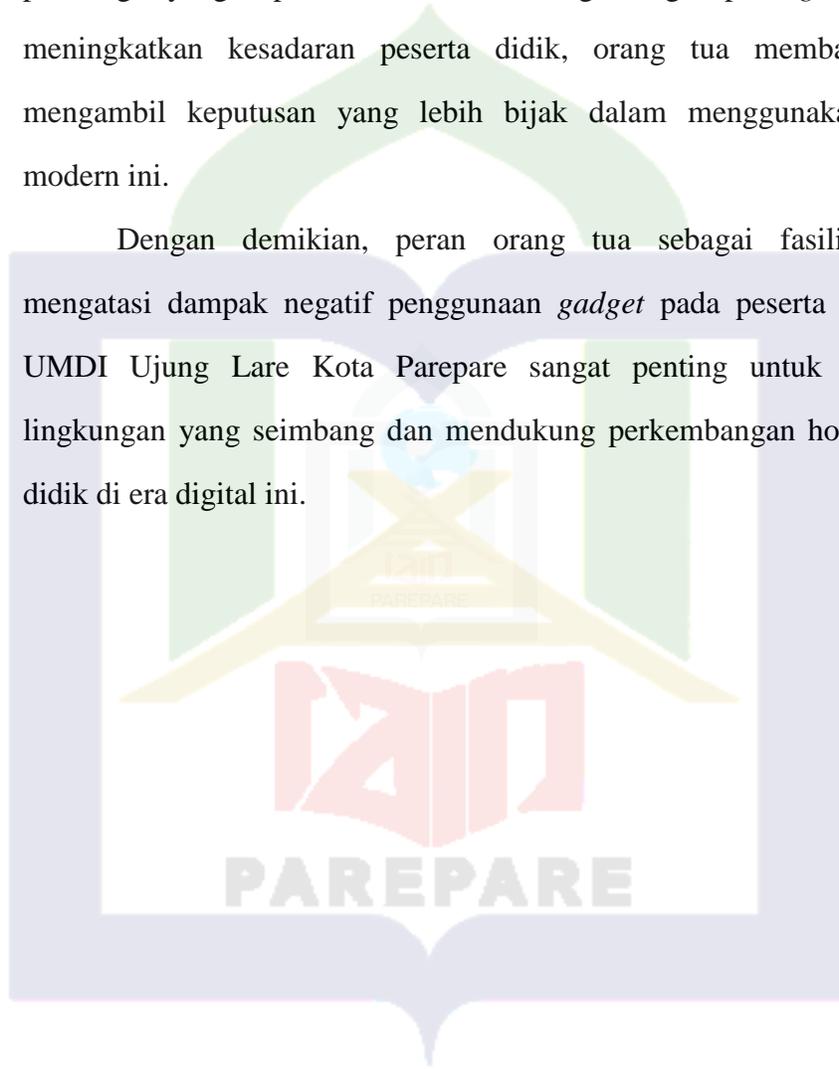
Orang tua perlu menjadi model perilaku positif dalam penggunaan *gadget*. Mereka dapat menunjukkan kepada peserta didik bagaimana menggunakan teknologi dengan bijak dan bertanggung jawab, serta memberikan contoh dalam mengelola waktu layar dan memilih konten yang bermanfaat. Dengan menjadi teladan yang baik, orang tua membantu membentuk pola perilaku yang positif pada peserta didik dan memperkuat nilai-nilai tentang penggunaan *gadget* yang sehat.

---

<sup>96</sup> A Susanto, "Kesehatan Fisik dan Postur Tubuh pada Anak Usia Dini yang Terlalu Lama Menggunakan *Gadget*," *Jurnal Kesehatan Anak*, 8.4 (2021), 210–220.

Sebagai fasilitator, orang tua juga berperan dalam mendidik peserta didik tentang dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan. Mereka dapat berdiskusi secara terbuka tentang risiko kesehatan, sosial, dan psikologis yang dapat timbul akibat ketergantungan pada *gadget*. Dengan meningkatkan kesadaran peserta didik, orang tua membantu mereka mengambil keputusan yang lebih bijak dalam menggunakan teknologi modern ini.

Dengan demikian, peran orang tua sebagai fasilitator dalam mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget* pada peserta didik di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare sangat penting untuk menciptakan lingkungan yang seimbang dan mendukung perkembangan holistik peserta didik di era digital ini.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan dari beberapa informasi yang diperoleh dari informan, peneliti menyimpulkan bahwa:

1. Dampak penggunaan *gadget* pada perkembangan peserta didik usia dini pada RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare adalah Dampak pada Aspek Fisik dan Psikomotorik, Dampak pada Aspek Agama dan Moral, Dampak pada Aspek Kognitif, Dampak pada Aspek Sosial dan Emosi, dan Dampak pada Aspek Bahasa dan Seni. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan masalah kesehatan fisik seperti gangguan tidur, kelelahan mata, dan penurunan aktivitas fisik yang penting untuk pertumbuhan peserta didik. Selain itu, terlalu banyak waktu yang dihabiskan dengan *gadget* dapat menghambat perkembangan bahasa, karena peserta didik-peserta didik mungkin kurang berinteraksi secara langsung dengan orang tua dan teman sebaya, yang merupakan komponen kunci dalam pembelajaran bahasa dan keterampilan komunikasi. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pendidik untuk mengatur penggunaan *gadget* secara bijaksana dan seimbang untuk mendukung perkembangan holistik peserta didik.
2. Peran guru dalam mengatasi dampak negatif terhadap penggunaan *gadget* pada RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare adalah sebagai pembimbing, sebagai pengatur lingkungan, sebagai partisipan, sebagai konselor, dan sebagai supervisor. Sebagai pembimbing, guru memberikan arahan yang tepat mengenai penggunaan *gadget*; sebagai pengatur lingkungan, mereka

menciptakan suasana belajar yang kondusif dan minim gangguan dari *gadget*. Sebagai partisipan, guru terlibat aktif dalam aktivitas peserta didik untuk memastikan penggunaan teknologi yang positif. Sebagai konselor, mereka mendukung peserta didik-peserta didik dalam menghadapi masalah terkait penggunaan *gadget*, dan sebagai supervisor, mereka mengawasi dan mengatur waktu serta jenis konten yang diakses oleh peserta didik-peserta didik. Melalui peran-peran ini, guru berkontribusi signifikan dalam meminimalkan dampak negatif *gadget* dan mendukung perkembangan peserta didik yang sehat dan seimbang.

3. Peran orang tua dalam mengatasi dampak negatif terhadap penggunaan *gadget* pada RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare adalah sebagai teladan dan Pemberi Contoh, sebagai pembimbing, sebagai pengawas dan pengontrol, dan sebagai fasilitator. Sebagai teladan, orang tua menunjukkan penggunaan *gadget* yang bijak dan seimbang. Sebagai pembimbing, mereka memberikan edukasi tentang penggunaan teknologi yang aman dan bertanggung jawab. Sebagai pengawas dan pengontrol, mereka menetapkan aturan dan memantau aktivitas peserta didik-peserta didik dengan *gadget*. Sebagai fasilitator, orang tua menyediakan alternatif kegiatan yang bermanfaat dan menarik di luar penggunaan *gadget*. Dengan menjalankan peran-peran ini, orang tua dapat secara efektif mengurangi dampak negatif *gadget* dan mendukung perkembangan optimal peserta didik-peserta didik mereka.

## B. Saran

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan terdapat beberapa saran dari peneliti untuk Peran Guru Dan Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan *Gadget* Pada RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare, yaitu:

Untuk mengoptimalkan peran guru dan orang tua dalam mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget* pada peserta didik-peserta didik di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare, penting untuk membangun kolaborasi yang kuat antara guru dan orang tua melalui komunikasi rutin, serta mengadakan pendidikan dan pelatihan mengenai penggunaan *gadget* yang sehat. Pengembangan kebijakan sekolah tentang penggunaan *gadget*, penyediaan alternatif aktivitas non-digital yang menarik, serta pemantauan dan evaluasi berkala terhadap kebiasaan penggunaan *gadget* peserta didik-peserta didik juga sangat diperlukan. Guru dan orang tua harus mengadopsi pendekatan holistik dalam pengajaran dengan mengintegrasikan teknologi secara mendidik, serta memberikan dukungan emosional dan psikologis kepada peserta didik-peserta didik. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan dampak negatif penggunaan *gadget* dapat diminimalkan dan perkembangan peserta didik dapat didukung secara optimal.

## DAFTAR PUSTAKA

*Al-Qur'an Al-Karim*

Adawiah, Pola Asuh Orang Tua dan Implikasinya Terhadap Pendidikan Peserta didik. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 2017.

Albi, *et al.*, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jawa Barat : CV Jejak. 2018.

Alia, *et al.*, Pendampingan Orang Tua pada Peserta didik Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital. *Jurnal Universitas Pelita Harapan*, 2018.

Amelia, *et al.*, *Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Motivasi Melanjutkan Pendidikan ke Perguruan Tinggi pada Remaja di Daerah Pesisir Riau*. JOM, 2015.

Ansori, *Metode Penelitian Kuantitatif*. Edisi 2. Bandung: Airlangga University Press. 2020.

Bachrie, *Pola Asuh Orang Tua dan Komunikasi Dalam Keluarga*. Jakarta: Renika Cipta. 2015.

Bailon, *et al.*, *Perawatan Kesehatan Keluarga*. Jakarta: Pusat Pendidikan Tenaga Kesehatan Departemen Kesehatan RI, 2018.

Christopher John Ferguson, "The good, the bad and the ugly: A meta-analytic review of positive and negative effects of violent video games," *Psychiatric Quarterly*, 2021.

Craig, *et al.*, "Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life," *Journal of Personality and Social Psychology*, 2019.

Craig, *et al.*, "Violent Video Game Effects on Children and Adolescents: Theory, Research, and Public Policy," *Violent Video Game Effects on Children and Adolescents: Theory, Research, and Public Policy*, 2020.

Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2017.

Desni, *et al.*, Peran Guru Paud Dalam Meminimalisir Dampak Gadget Pada Perkembangan Peserta didik Usia Dini Melalui Permainan Tradisional, *Jurnal Pendidikan Peserta didik Usia Dini*, 2019.

Elfiadi, Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Peserta didik Usia Dini, *Jurnal ITQAN*, 2018.

Emzir, *Analisis data : Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara. 2015.

- Eva, *et al.*, Pengawasan Orang tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Peserta didik. *Jurnal Sosiologi*. 2018.
- Fadhallah, *Wawancara*. Jakarta : UNJ Press. 2020.
- Fernandes, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Semarang: Universitas Brawijaya Press. 2018.
- Fitri, Efektifitas Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Sosial Peserta didik Usia Dini di Taman peserta didik Pembina Painan. *Jurnal Pesona Paud*, 2020.
- Gunawan, *et al.*, *Meotode Penelitian Kualitatif Teori & Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara. 2014.
- Haeriah, Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Kemandirian Peserta didik Kelompok B Taman peserta didik Pgr Gerunung Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*. 2018.
- Hamid, *et al.*, *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : CV Alfabeta. 2021.
- Haris, *et al.*, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Salemba Humanika. 2021.
- Hasan Baharun, *et al.*, “Smart Techno Parenting: Alternatif Pendidikan Anak pada Era Teknologi Digital,” *Jurnal Tatsqif*, 2019.
- Hero, *et al.*, Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Impress Iligetang. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*. 2018.
- Hestiana, *et al.*, *Penerapan Kerjasama Orang Tua dan Guru dalam Pemanfaatan Smartphone Pada Masa Covid 19 di Mi Plus Nur Rahma Kota Bengkulu*. Skripsi. Bengkulu: Institut Agama Islam Negeri Bengkulu. 2017.
- Hudaya Adeng. “Pengaruh *Gadget* terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta Didik,” *Research and Development Journal of Education*, 2018.
- Iskandar, *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Gaung Perseda. 2019.
- Izzaty,. *Perilaku Peserta didik Prasekolah*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo. 2017
- Johnson, *et al.*, *Teori Sosiologi Klasik dan Modern*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama. 2019.
- Joko, *et al.*, *Metode Penelitian (Dalam Teori Praktek)*. Jakarta: Rineka Cipta. 2016.
- Komala, Mengenal Dan Mengembangkan Kemandirian Peserta didik Usia Dini Melalui Pola Asuh Orang Tua dan Guru. *Jurnal Tunas Siliwangi*, 2015.

- Lestari, Peran Orang Tua Dalam Perkembangan Perilaku Peserta didik Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2015.
- Mansur, *Pendidikan Peserta didik Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2017.
- Mardalis, *Metode Penelitian: Suatu Pendekatan Proposal. Cet. VII*. Jakarta: Bumi Aksara. 2019.
- Mardawi, *Praktis Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta : CV Budi Utama. 2020.
- Moleong, *et al.*, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya. 2016.
- Monto, *Bermain dan Permainan Peserta didik*. Jakarta : Universitas Terbuka Departemen Pendidikan Nasional. 2018.
- Hannani, *et al.*, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah: IAIN Parepare* Nusantara Press, 2023.
- Munirah, Peran Ibu Dalam Bentuk Karakter Peserta didik, *Jurnal Auladuna*, 2015.
- Narimawati, *Metodologi Penelitian: Dasar Penyusun Penelitian*. Jakarta: Genesis. 2020.
- Novitasari, *et al.*, Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Peserta didik Usia 5-6 tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 2016.
- Nurani, *et al.*, *Konsep Dasar Peserta didik Usia Dini*. Jakarta: Indeks. 2019.
- Nurdin, *et al.*, *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Media Sahabat Cendekia. 2019.
- Pebriana, Analisis Penggunaan *Gadget* terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Peserta didik Usia Dini. *Jurnal obsesi*, 2017.
- Purwandari, *Keluarga, Kontrol Sosial dan "Strain" : Model Kontinuitas Delinquency Remaja*. Humanitas, 2021.
- Riyanto, *et al.*, *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan Dan Eksperimen*. Jakarta: Deepublish. 2020.
- Rizki, *et al.*, *Upaya Orang Tua Dalam Mengatasi Problematika Penggunaan Gadget Pada Peserta didik Usia Dini*. Skripsi. Purwokerto: Institut Agama Islam Negeri Purwokerto. 2020.
- Santrock, *Adolescence: Perkembangan Remaja*. (6th ed. Alih Bahasa: Shinto B. Adelar dan Sherly Saragih). Jakarta: Erlangga. 2017.

- Shocib, *Pola Asuh Orang Tua Untuk Membantu Peserta didik Mengembangkan Disiplin Diri*. Jakarta: Rineka Cipta. 2020.
- Soemiarti, *et al.*, *Pendidikan Peserta didik Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta. 2020.
- Suryono, *et al.*, *Sosiologi: Suatu Pengantar*. Jakarta PT. Raja Grafindo Persada. 2015.
- Susanto, *et al.*, *Perkembangan Peserta didik Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana. 2021.
- Sutopo, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Surakarta. 2017.
- Syaodih, *et al.*, *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. 2020
- Tatik, *et al.*, “Pentingnya Pendidikan Peserta didik Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Peserta didik”. *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar*. 2016.
- Tri, *et al.*, “Kontrol Sosial Orang Tua Kepada Peserta didik Balita dalam Penggunaan Gadget di Desa Wukisari Imogiri Bantul”. *Jurnal Pendidikan Sosiologi*. 2017.
- Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara. 2015.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wahyuning, *et al.*, *Mengomunikasikan Moral Kepada Peserta didik*. Jakarta: Elex Media Komputindo. 2018.
- Wangi, *Mendidik Peserta didik Prasekolah*. Yogyakarta: PT. Damar Pustaka. 2015.
- Widiawati, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Peserta didik*. Jakarta: Universitas Budi Luhur. 2015.
- Widyarini, *Relasi Guru dan Peserta didik*. Jakarta: PT Elex Media Kumputind. 2018.
- Wulandari, “Pengembangan Kemandirian Peserta didik TK Kelompok A Melalui Kegiatan Makan Bersama di TK PKK 76 Guwosari Bantul”. *Jurnal Pendidikan Peserta didik*, 2016
- Yovi Yuanda, *Upaya Guru dan Orang Tua Dalam Menanggulangi Dampak Negati Penggunaan Gadget Pada Ssiwa di Masa Pandemi (Studi Kasus Siswa Kelas V SDN.No 112260 Gunting Saga)*. Skripsi Universitas Islam Indonesia Yogyakarta. 2022.
- Zakiah, *et al.*, *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara. 2017.





## LAMPIRAN

### Lampiran 1. Surat Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah



**KEPUTUSAN  
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH  
NOMOR : 2497 TAHUN 2023  
TENTANG  
PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE**

- DEKAN FAKULTAS TARBIYAH**
- Menimbang** : a. Bahwa untuk menjamin kualitas skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare, maka dipandang perlu penetapan pembimbing skripsi mahasiswa Tahun 2023;
- b. Bahwa yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan mampu untuk diserahi tugas sebagai pembimbing skripsi mahasiswa.
- Mengingat** : 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah RI Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan;
5. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi
6. Peraturan Presiden RI Nomor 29 Tahun 2018 tentang Institut Agama Islam Negeri Parepare;
7. Keputusan Menteri Agama Nomor 394 Tahun 2003 tentang Pembukaan Program Studi;
8. Keputusan Menteri Agama Nomor 387 Tahun 2004 tentang Petunjuk Pelaksanaan Pembukaan Program Studi pada Perguruan Tinggi Agama Islam;
9. Peraturan Menteri Agama Nomor 35 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja IAIN Parepare;
10. Peraturan Menteri Agama Nomor 16 Tahun 2019 tentang Statuta Institut Agama Islam Negeri Parepare.
11. Surat Keputusan Rektor IAIN Parepare Nomor 129 Tahun 2019 tentang pendirian Fakultas Tarbiyah
- Memperhatikan** : a. Surat Pengesahan Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran Petikan Nomor: SP DIPA-025.04.2.307381/2023, tanggal 30 November 2022 tentang DIPA IAIN Parepare Tahun Anggaran 2023;
- b. Surat Keputusan Rektor Institut Agama Islam Negeri Parepare Nomor: 307 Tahun 2023, tanggal 08 Februari 2023 tentang Revisi Tim Pembimbing Skripsi Mahasiswa Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare Tahun 2023.
- MEMUTUSKAN**
- Menetapkan** : **KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH TENTANG PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE TAHUN 2023;**
- Kesatu** : Menunjuk saudara; 1. A. Tien Asmara Palintan, S.Psi., M.Pd.  
2. Nurul Asqia, M.Pd.
- Masing-masing sebagai pembimbing utama dan pendamping bagi mahasiswa :
- Nama : Megawati  
NIM : 19.1800.014  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Judul Skripsi : Peran Guru dan Orang Tua dalam Mengatasi Efek Negatif Gadget (Studi Kasus) di TK Fadilah
- Kedua** : Tugas pembimbing utama dan pendamping adalah membimbing dan mengarahkan mahasiswa mulai pada penyusunan proposal penelitian sampai menjadi sebuah karya ilmiah yang berkualitas dalam bentuk skripsi;
- Ketiga** : Segala biaya akibat diterbitkannya surat keputusan ini dibebankan kepada anggaran belanja IAIN Parepare;
- Keempat** : Surat keputusan ini diberikan kepada masing-masing yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Parepare  
Pada Tanggal : 13 Juni 2023

Dekan  
  
Dr. Zulfah, M.Pd  
NIP. 19830420 200801 2 010



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE  
FAKULTAS TARBIYAH**

Alamat : JL. Amal Bakti No. 8, Soreang, Kota Parepare 91132 ☎ (0421) 21307 📠 (0421) 24404  
PO Box 909 Parepare 9110, website : [www.iainpare.ac.id](http://www.iainpare.ac.id) email: [mail.iainpare.ac.id](mailto:mail.iainpare.ac.id)

Nomor : B-2014/In.39/FTAR.01/PP.00.9/06/2024

05 Juni 2024

Sifat : Biasa

Lampiran : -

H a l : Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian

Yth. WALIKOTA PAREPARE

Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu  
di  
KOTA PAREPARE

*Assalamu Alaikum Wr. Wb.*

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama : MEGAWATI  
Tempat/Tgl. Lahir : PINRANG, 17 Desember 2000  
NIM : 19.1800.014  
Fakultas / Program Studi : Tarbiyah / Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Semester : X (Sepuluh)  
Alamat : PINCARA, KEC. PATAMPANUA, KAB. PINRANG

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah WALIKOTA PAREPARE dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

**PERAN GURU DAN ORANG TUA DALAM MENGATASI DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN GADGET PADA RA UMDI UJUNG LARE KOTA PAREPARE**

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada tanggal 05 Juni 2024 sampai dengan tanggal 22 Juli 2024.

Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

*Wassalamu Alaikum Wr. Wb.*

Dekan,



Dr. Zulfah, S.Pd., M.Pd.

NIP 198304202008012010

Tembusan :

1. Dekan IAIN Parepare

**Lampiran 3. Surat Izin Meneliti dari Kepala Dinas Penanaman Modal**

SRN IP0000476



**PEMERINTAH KOTA PAREPARE**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
*Jl. Bandar Madani No. 1 Telp (0421) 23594 Faksimile (0421) 27719 Kode Pos 91111, Email : dpmptsp@pareparekota.go.id*

---

**REKOMENDASI PENELITIAN**  
**Nomor : 477/IP/DPM-PTSP/6/2024**

Dasar : 1. Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.  
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian.  
 3. Peraturan Walikota Parepare No. 23 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan dan Non Perizinan Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.

Setelah memperhatikan hal tersebut, maka Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu :

**M E N G I Z I N K A N**

KEPADA  
 NAMA : **MEGAWATI**

UNIVERSITAS/ LEMBAGA : **INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE**  
 Jurusan : **PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**

ALAMAT : **PINCARA, KEC. PATAMPANUA, KAB. PINRANG**

UNTUK : melaksanakan Penelitian/wawancara dalam Kota Parepare dengan keterangan sebagai berikut :

JUDUL PENELITIAN : **PERAN GURU DAN ORANG TUA DALAM MENGATASI DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN GADGET PADARA UMDI UJUNG LARE KOTA PAREPARE**

LOKASI PENELITIAN : **RA UMDI UJUNG LARE KOTA PAREPARE**

LAMA PENELITIAN : **10 Juni 2024 s.d 05 Juli 2024**

a. Rekomendasi Penelitian berlaku selama penelitian berlangsung  
 b. Rekomendasi ini dapat dicabut apabila terbukti melakukan pelanggaran sesuai ketentuan perundang - undangan

Dikeluarkan di: **Parepare**  
 Pada Tanggal : **12 Juni 2024**

**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU KOTA PAREPARE**



**Hj. ST. RAHMAH AMIR, ST, MM**  
**Pembina Tk. 1 (IV/b)**  
**NIP. 19741013 200604 2 019**

PAREPARE

**Biaya : Rp. 0.00**

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1
- Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan **Sertifikat Elektronik** yang diterbitkan **BSRE**
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan terdaftar di database DPMPSTP Kota Parepare (scan QRCode)

**Lampiran 4. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian**



**RAUDHATUL ATHFAL  
UMMAHAT DDI ( UMDI ) UJUNG LARE  
KECAMATAN SOREANG KOTA PAREPARE**

Alamat: Jl. Abu Bakar Lambogo No.53 Kompleks PONTREN DDI Ujung Lare kota Parepare

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor : 06 /RA-UMDI/UL/IV2024

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Missrukiah, S.Pd  
NIP : -  
Jabatan : Kepala RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Megawati  
NIM/Fakultas : 19.1800.014/Tarbiyah  
Pekerjaan : Mahasiswa (S1) IAIN Parepare  
Judul : **Peran Guru dan Orang Tua dalam Mengatasi Dampak Negatif Gadget pada RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare**

Benar-benar telah Melaksanakan Penelitian dalam rangka menyusun skripsi.  
Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Parepare, 04 Juli 2024

Kepala RA UMDI Ujung Lare

Kota Parepare



Missrukiah, S.Pd

## Lampiran 5. Lembar Observasi Guru

50

**Lembar Observasi Guru**

No	Aspek Pengamatan	Ya	Tidak
1	Peserta didik bermain <i>gadget</i> ketika pembelajaran berlangsung		
2	Peserta didik menggunakan <i>gadget</i> secara mandiri		
3	Tingkah laku peserta didik dalam menggunakan <i>gadget</i> saat istirahat sedang berlangsung		
4	Upaya yang dilakukan guru dalam menanggulangi dampak negatif <i>gadget</i> pada peserta didik		
5	Peserta didik memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru		
6	Apakah peserta didik berbicara seperti pada guru?		
7	Peserta didik meniru segala perbuatan yang dilihat melalui <i>gadget</i>		
8	Peserta didik menggunakan <i>gadget</i> lebih dari 1 jam		
9	Peserta didik jadi malas mengerjakan tugas dan malas mengaji		
10	Guru mengajar melalui <i>gadget</i>		

**PAREPARE**

## Lampiran 6. Lembar Observasi Orang Tua

51

**Lembar Observasi Orang Tua**

No	Aspek Pengamatan	Ya	Tidak
1	Pemberian durasi penggunaan <i>gadget</i>		
2	Penggunaan aplikasi dalam <i>gadget</i>		
3	Ketergantungan pada <i>gadget</i>		
4	Kontrol orang tua ketika menggunakan <i>gadget</i>		
5	Penggunaan <i>gadget</i> berdampak pada perilaku sosial		
6	Peserta didik jadi malas mengerjakan PRnya		
7	Peserta didik meniru gaya bicara melalui <i>gadget</i>		
8	Orang tua memberi hp karena ingin menenangkan peserta didik		
9	Memperlambat proses perkembangan otak		
10	Apakah peserta didik menurut/mendengar ketika dilarang menggunakan <i>gadget</i> ?		

**PAREPARE**

## Lampiran 7. Instrumen Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM  
Jl. Amal Bakti No. 8 Soreang 91131 Telp. (0421) 21307

VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

NAMA MAHASISWA : MEGAWATI  
NIM : 19.1800.014  
FAKULTAS : TARBIYAH  
PRODI : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
JUDUL : PERAN GURU DAN ORANG TUA DALAM  
MENGATASI DAMPAK NEGATIF  
PENGUNAAN GADGET PADA RA UMDI  
UJUNG LARE KOTA PAREPARE

PEDOMAN WAWANCARA

I. Wawancara untuk Orang Tua Peserta Didik RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare

1. Kapan Bapak/Ibu mulai memperkenalkan penggunaan *gadget* pada anak?
2. Berapa jam atau menit anak menggunakan *gadget* dalam sehari?
3. Apakah ada batasan tertentu anak anda bermain *gadget*? Bagaimana cara membatasi anak bermain *gadget*?
4. Apa alasan anda memberi anak sebuah *gadget*?
5. Apakah anda tidak takut apabila anak sering menggunakan *gadget* dalam waktu yang cukup lama?
6. Mengapa Bapak/Ibu mengizinkan anak menggunakan *gadget*?

VII

7. Apakah ada cara lain dalam mencegah anak terlalu sering menggunakan *gadget*?
8. Bagaimana umpan balik perilaku anak ketika dicegah dan tidak dicegah dalam menggunakan *gadget*?
9. Anak menggunakan *gadget* dipergunakan untuk apa?
10. Bagaimana tingkat ketergantungan yang dimiliki anak dalam menggunakan *gadget*?

## II. Wawancara untuk Guru RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare

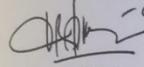
1. Apakah di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare mengizinkan peserta didik menggunakan *gadget*?
2. Bagaimana penggunaan *gadget* di kalangan peserta didik RA UMDI Ujung Lare?
3. Bagaimana dampak positif dan negatif terhadap penggunaan *gadget* di RA UMDI Ujung Lare?
4. Bagaimana cara anda sebagai guru dalam mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget* pada peserta didik?
5. Bagaimana perilaku anak-anak saat keseringan menggunakan *gadget*?
6. Menurut bapak/ibu, apakah saat menggunakan *gadget* dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik?
7. Bagaimana prestasi belajar peserta didik khususnya umur 4-6 tahun setelah menggunakan *gadget*?

VIII

Parepare, 22 September 2023

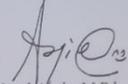
Mengetahui,

Pembimbing Utama



A. Tien Asmara Palintan, S. Psi., M.Pd  
NIP. 19871201 201903 2 004

Pembimbing Pendamping



Nurul Asqia, M.Pd  
NIDN. 2010059106

PAREPARE

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

## Lampiran 8. Surat Keterangan Wawancara Guru

**SURAT KETERANGAN WAWANCARA GURU**

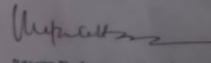
Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : MISS PULIHAN, S.Pd  
Alamat : JL. AMI THAKKASAU TIMOR  
Umur : 50 Tahun  
Jenis Kelamin : PEREMPUAN  
Pekerjaan : KEPALA RA UJUNG LARE KOTA PAREPARE

Menerangkan bahwa telah memberikan keterangan wawancara kepada saudara Megawati, yang sedang melakukan penelitian yang berkaitan dengan "Peran Guru dan Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Negatif Gadget di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare".

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Parepare 09 Mei 2019

  
MISS PULIHAN, S.Pd.

**SURAT KETERANGAN WAWANCARA GURU**

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : ZULFIANI HASAN, S.Pd.1  
Alamat : Perumahan Grand Sulawesi  
Umur : 33  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Pekerjaan : Guru RA

Menerangkan bahwa telah memberikan keterangan wawancara kepada saudara Megawati, yang sedang melakukan penelitian yang berkaitan dengan "Peran Guru dan Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Negatif Gadget di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare".

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

PAREPARE 10 Mei 2019

  
ZULFIANI HASAN, S.Pd.1

**SURAT KETERANGAN WAWANCARA GURU**

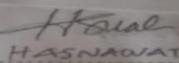
Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : HASNAWATI, S.Pd.1  
Alamat : Kompleks Pesantren Dri Lembang  
Umur : 40 Th  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Pekerjaan : Guru

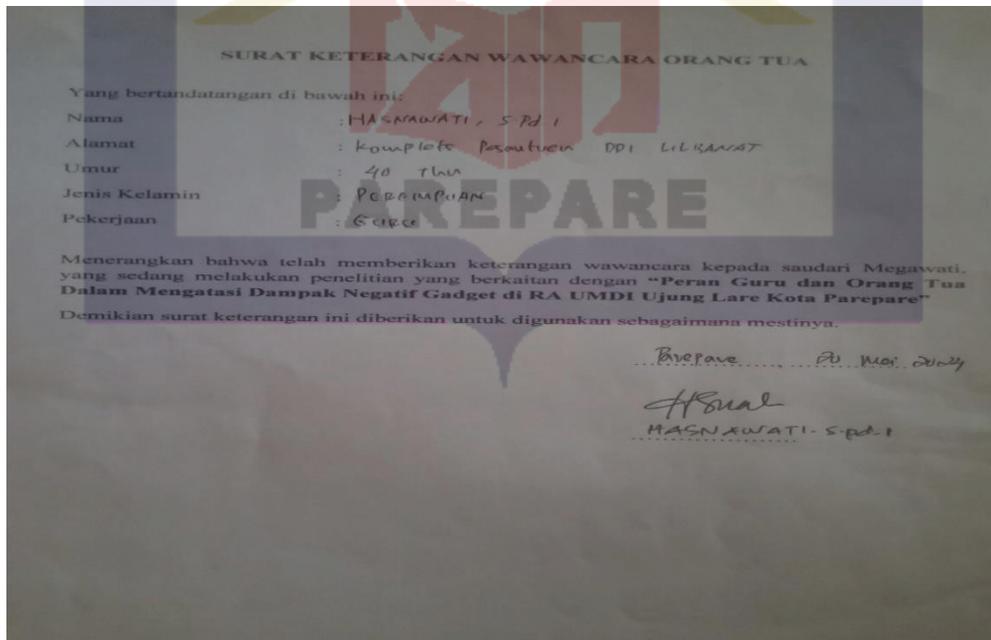
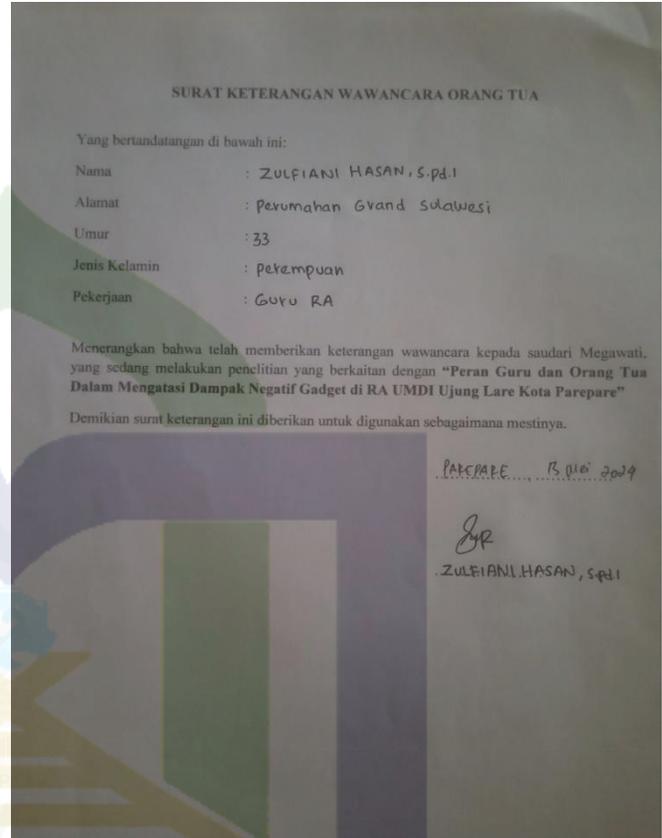
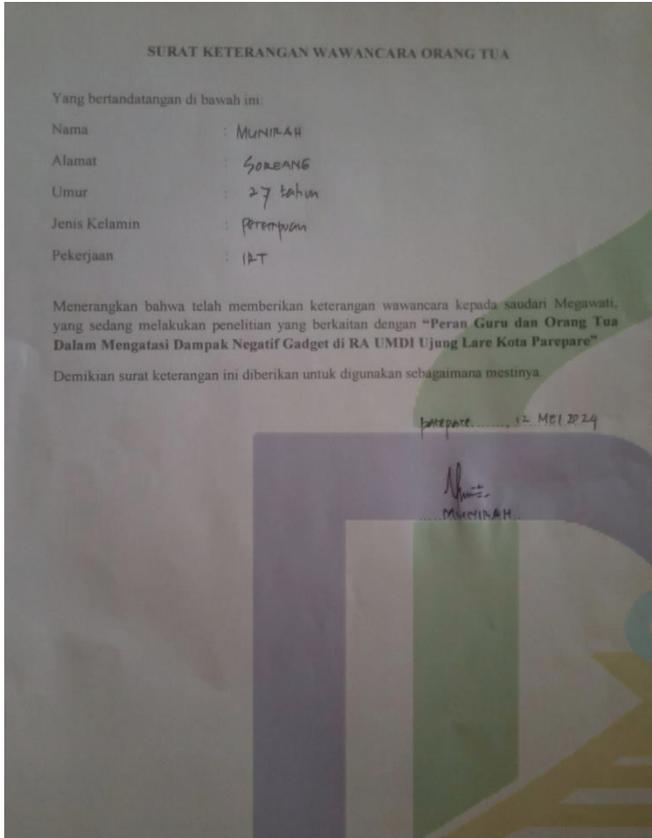
Menerangkan bahwa telah memberikan keterangan wawancara kepada saudara Megawati, yang sedang melakukan penelitian yang berkaitan dengan "Peran Guru dan Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Negatif Gadget di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare".

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Parepare 11 Mei 2019

  
HASNAWATI, S.Pd.1

### Lampiran 9. Surat Keterangan Wawancara Orang Tua



**Lampiran 10. Instrumen Wawancara**

**(Guru)**

<b>No.</b>	<b>Aspek</b>	<b>Pertanyaan</b>
1.	Sebagai Pembimbing	Bagaimana cara anda sebagai guru dalam mengatasi dampak negatif penggunaan <i>gadget</i> pada peserta didik?
2.	Sebagai Pengatur Lapangan	Bagaimana penggunaan <i>gadget</i> di kalangan peserta didik di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare?
3.	Sebagai Partisipan	Bagaimana dampak positif dan negatif terhadap penggunaan <i>gadget</i> di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare?
4.	Sebagai Konselor	Bagaimana cara anda sebagai guru dalam mengatasi dampak negatif penggunaan <i>gadget</i> pada peserta didik?
5.	Sebagai Supervisor	Bagaimana prestasi belajar peserta didik khususnya umur 4-6 tahun setelah menggunakan <i>gadget</i> ?

**(Orang Tua)**

<b>No.</b>	<b>Aspek</b>	<b>Pertanyaan</b>
1.	Sebagai Teladan dan Pemberi Contoh	Apakah ada cara lain dalam mencegah anak terlalu sering menggunakan <i>gadget</i> ?
2.	Sebagai Pembimbing	Mengapa Bapak/Ibu mengizinkan anak menggunakan <i>gadget</i> ?
3.	Sebagai Pengawas dan Pengontrol	Apakah ada batasan tertentu anak anda bermain <i>gadget</i> ? Bagaimana cara membatasi anak bermain <i>gadget</i> ?
4.	Sebagai Fasilitator	Apa alasan anda memberi anak sebuah <i>gadget</i> ?

**Lampiran 11. Verbatim Wawancara**

## VERBATIM WAWANCARA SUBJEK 1

(GURU 1)

Nama : Miss Rukiah S.Pd

Jenis Kelamin : P

Pekerjaan : Guru

Agama : Islam

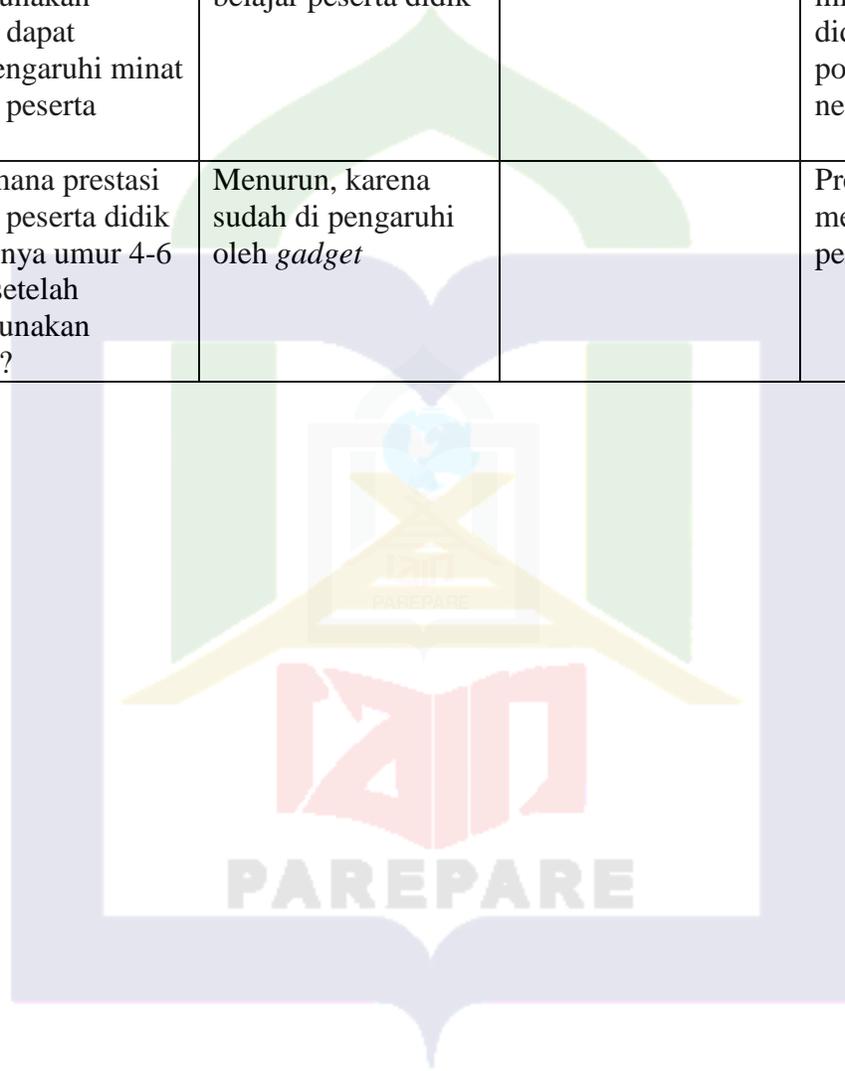
Wawancara : 1

Hari/Tanggal : 9 Mei 2024

Tempat : RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare

Pertanyaan	Jawaban	Kode	Analisa
Apakah di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare mengizinkan peserta didik menggunakan <i>gadget</i> ?	Bisa, tetapi cuma memperkenalkan apa kegunaannya dan apa kelebihan <i>gadget</i> khususnya di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare		Guru hanya memperkenalkan kegunaan dan kelebihan
Bagaimana dampak positif dan negatif terhadap penggunaan <i>gadget</i> di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare?	Dampak positif, peserta didik dapat mengenali teknologi dan dampak negatifnya, dapat menghambat peserta didik untuk belajar		Guru menggambarkan dampak positif dan dampak negatif penggunaan <i>gadget</i>
Bagaimana cara anda sebagai guru dalam mengatasi dampak negatif penggunaan <i>gadget</i> pada peserta didik?	Memberikan arahan bahwa penggunaan <i>gadget</i> terlalu lama dapat membuat peserta didik malas belajar dan membuat mata rusak		Guru menerangkan dampak positif dan negatif penggunaan <i>gadget</i>
Bagaimana perilaku peserta didik saat	Tidak mudah bergaul, kurang		Peserta didik jarang berintraksi sesama

keseringan menggunakan <i>gadget</i> ?	berkomunikasi pada teman, dan sibuk dengan dunianya sendiri		
Menurut bapak/ibu, apakah saat menggunakan <i>gadget</i> dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik?	Iya, dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik		Penggunaan <i>gadget</i> dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik, baik dalam hal positif maupun negatif
Bagaimana prestasi belajar peserta didik khususnya umur 4-6 tahun setelah menggunakan <i>gadget</i> ?	Menurun, karena sudah di pengaruhi oleh <i>gadget</i>		Prestasi peserta didik menurun akibat penggunaan <i>gadget</i>



(GURU 2)

Nama : Zulfiani S.Pd

Jenis Kelamin : P

Pekerjaan : Guru

Agama : Islam

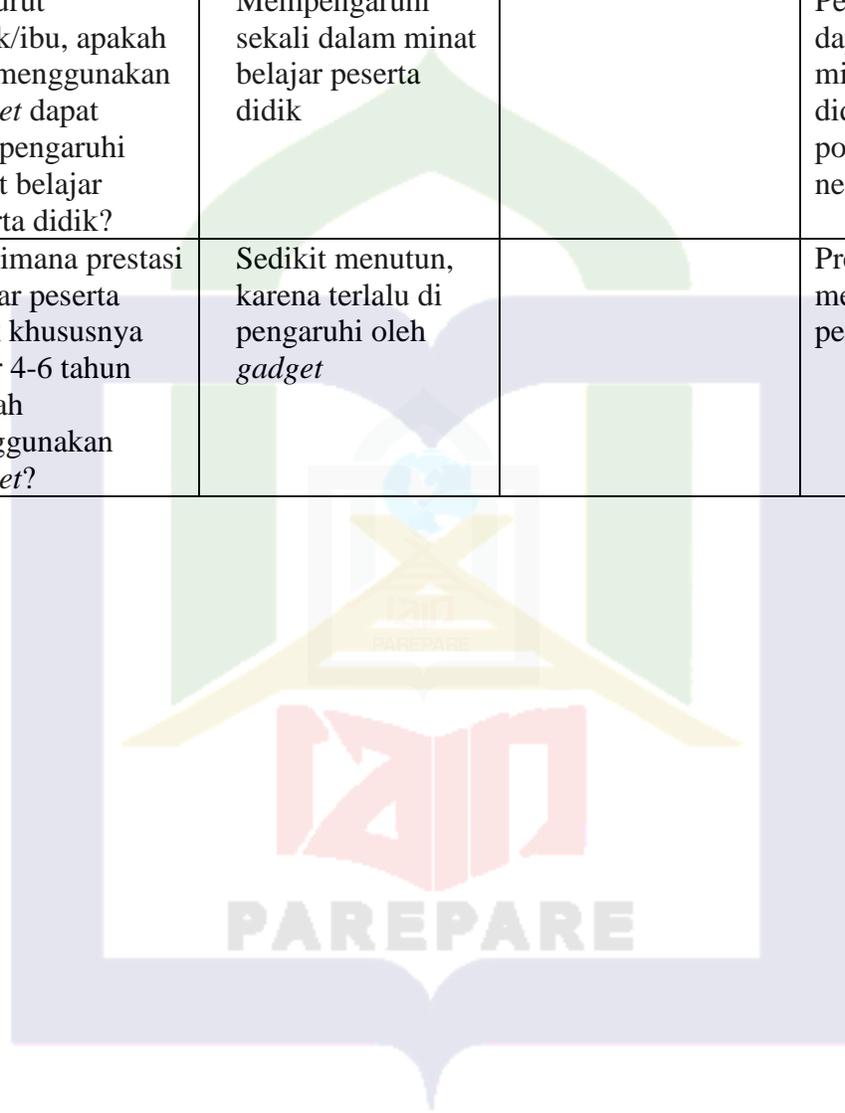
Wawancara : 2

Hari/Tanggal : 10 Mei 2024

Tempat : RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare

Pertanyaan	Jawaban	Kode	Analisis
Apakah di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare mengizinkan peserta didik menggunakan <i>gadget</i> ?	Iya, di izinkan tapi perlu dibatasi		Guru hanya memperkenalkan kegunaan dan kelebihan
Bagaimana dampak positif dan negatif terhadap penggunaan <i>gadget</i> di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare?	Dampak positif, peserta didik dalam mengetahui cara menggunakan <i>gadget</i> , dampak negatifnya, dapat membuat peserta didik kecanduan <i>gadget</i>		Guru menggambarkan dampak positif dan dampak negatif penggunaan <i>gadget</i>
Bagaimana cara anda sebagai guru dalam mengatasi dampak negatif penggunaan <i>gadget</i> pada peserta didik?	Memberikan arahan kepada bahwa keseringan bermain <i>gadget</i> dapat membuat mata rusak, malas belajar, dan tidak mempunyai banyak teman		Guru menerangkan dampak positif dan negative penggunaan <i>gadget</i>
Bagaimana	Perilaku peserta		Peserta didik jarang

perilaku peserta didik saat keseringan menggunakan <i>gadget</i> ?	didik malas belajar dan malas ketika di suruh		berintraksi sesama
Menurut bapak/ibu, apakah saat menggunakan <i>gadget</i> dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik?	Mempengaruhi sekali dalam minat belajar peserta didik		Penggunaan <i>gadget</i> dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik, baik dalam hal positif maupun negative
Bagaimana prestasi belajar peserta didik khususnya umur 4-6 tahun setelah menggunakan <i>gadget</i> ?	Sedikit menurun, karena terlalu di pengaruhi oleh <i>gadget</i>		Prestasi peserta didik menurun akibat penggunaan <i>gadget</i>



(GURU 3)

Nama : Hasnawati S.Pd

Jenis Kelamin : P

Pekerjaan : Guru

Agama : Islam

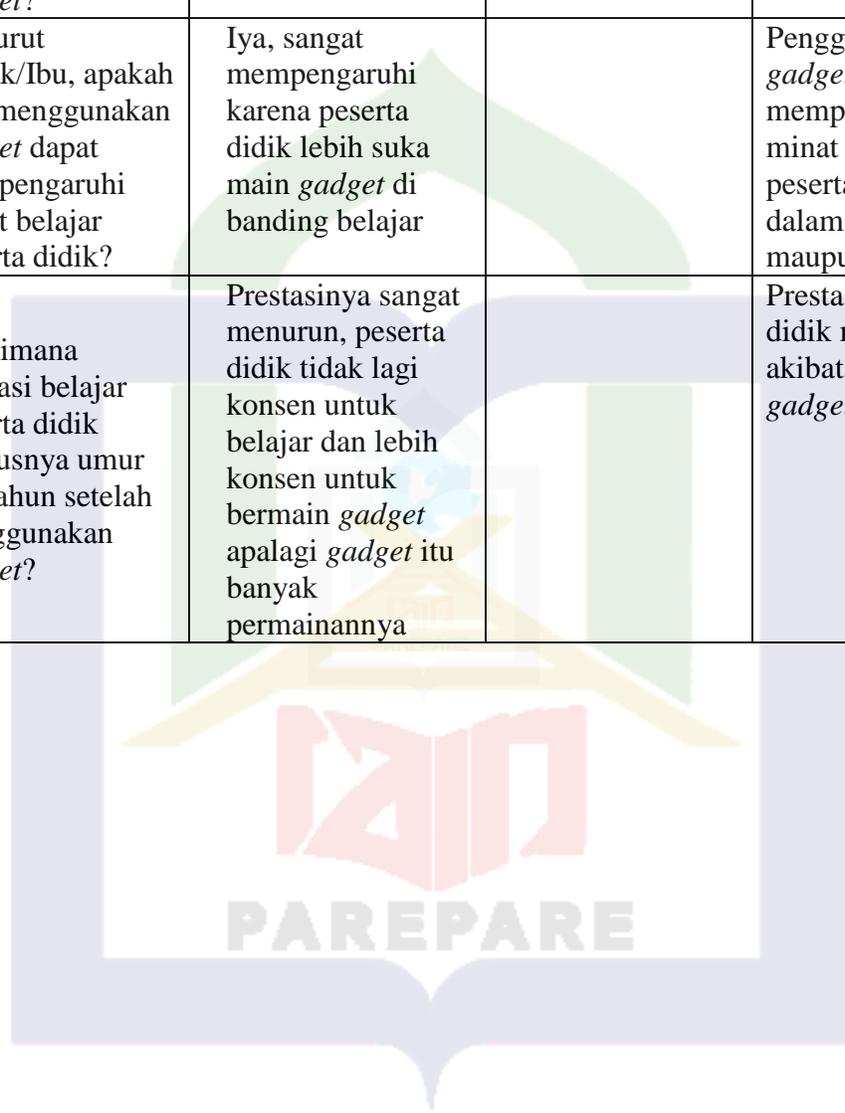
Wawancara : 3

Hari/Tanggal : 11 Mei 2024

Tempat : RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare

Pertanyaan	Jawaban	Kode	Analisis
Apakah di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare mengizinkan peserta didik menggunakan <i>gadget</i> ?	Tidak, di RA UMDI Ujung Lare kami tidak mengizinkan peserta didik untuk menggunakan <i>gadget</i>		Guru hanya memperkenalkan kegunaan dan kelebihan
Bagaimana dampak positif dan negatif terhadap penggunaan <i>gadget</i> di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare?	Untuk dampak positifnya yaitu, bisa memberikan peserta didik beberapa pengetahuan, dan dampak negatifnya yaitu, peserta didik dapat kecanduan <i>gadget</i>		Guru menggambarkan dampak positif dan dampak negatif penggunaan <i>gadget</i>
Bagaimana cara anda sebagai guru dalam mengatasi dampak negatif penggunaan <i>gadget</i> pada peserta didik?	Dengan mensosialisasikan kepada peserta didik bahwa ketika sering menggunakan <i>gadget</i> itu dapat merusak mata dan lain sebagainya		Guru menerangkan dampak positif dan negative penggunaan <i>gadget</i>

<p>Bagaimana perilaku peserta didik saat keseringan menggunakan <i>gadget</i>?</p>	<p>Peserta didik sering merontar-ronta apalagi <i>gadget</i> nya di ambil</p>		<p>Peserta didik jarang berintraksi sesama</p>
<p>Menurut Bapak/Ibu, apakah saat menggunakan <i>gadget</i> dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik?</p>	<p>Iya, sangat mempengaruhi karena peserta didik lebih suka main <i>gadget</i> di banding belajar</p>		<p>Penggunaan <i>gadget</i> dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik, baik dalam hal positif maupun negatife</p>
<p>Bagaimana prestasi belajar peserta didik khususnya umur 4-6 tahun setelah menggunakan <i>gadget</i>?</p>	<p>Prestasinya sangat menurun, peserta didik tidak lagi konsen untuk belajar dan lebih konsen untuk bermain <i>gadget</i> apalagi <i>gadget</i> itu banyak permainannya</p>		<p>Prestasi peserta didik menurun akibat penggunaan <i>gadget</i></p>



## VERBATIM WAWANCARA SUBJEK 2

(ORANG TUA PESERTA DIDIK 1)

Nama : Munirah Baharuddin

Jenis Kelamin : P

Pekerjaan : Irt

Agama : Islam

Wawancara : 1

Hari/Tanggal : 12 Mei 2024

Tempat : Di Rumah Subjek

Pertanyaan	Jawaban	Kode	Analisis
Kapan Bapak/Ibu mulai memperkenalkan penggunaan <i>gadget</i> pada anak?	Sejak umur 1 tahun lebih		Pengenalan <i>gadget</i> oleh orang tua yaitu sejak dini
Berapa jam atau menit anak menggunakan <i>gadget</i> dalam sehari?	4-5 jam		Penggunaan <i>gadget</i> tiap harinya 3 jam
Apakah ada batasan tertentu anak anda bermain <i>gadget</i> ? Bagaimana cara membatasi anak bermain <i>gadget</i> ?	Ada batasan, mengalihkan dengan permainan yang lain		Orang tua peserta didik mampu mengatsi penggunaan <i>gadget</i> yang berlebihan kepada peserta didik
Apa alasan anda memberi anak sebuah <i>gadget</i> ?	dari <i>gadget</i> anak akan belajar dengan apa yang dia tonton, seperti film kartun rara dan nusa		Orang tua peserta didik memberikan <i>gadget</i> , supaya peserta didiknya belajar juga
Apakah anda tidak takut apabila anak	Sebagai orang tua pastinya ada rasa		Orang tua peserta didik mempunyai

sering menggunakan <i>gadget</i> dalam waktu yang cukup lama?	takut		ketakutan dalam penggunaan <i>gadget</i> yang berlebihan
Mengapa Bapak/Ibu mengizinkan anak menggunakan <i>gadget</i> ?	Karena biasa membuat anak belajar dengan apa yang dia nonton di <i>gadget</i> seperti rara dan nusa		Orang tua peserta didik kadang sibuk sehingga di berikannya lah <i>gadget</i>
Apakah ada cara lain dalam mencegah anak terlalu sering menggunakan <i>gadget</i> ?	Ada cara lain, mengalihkan kesibukannya anak dengan bermain bersama		Orang tua peserta didik mempunyai cara masing masing
Bagaimana umpan balik perilaku anak ketika dicegah dan tidak dicegah dalam menggunakan <i>gadget</i> ?	Ketika di cegah anak akan meronta ronta dan anak tidak berhenti menangis selama tidak di berikan <i>gadget</i>		Umpan balik ke peserta didik itu bervariasi
Anak menggunakan <i>gadget</i> dipergunakan untuk apa?	Menonton hal yang positif saja		Di gunakan untuk hal hal positif
Bagaimana tingkat ketergantungan yang dimiliki anak dalam menggunakan <i>gadget</i> ?	Kalau dilihat sampai sekarang, akbar ini sangat ketergantungan dalam menggunakan <i>gadget</i> , mulai bangun tidur hal yang pertama dia cari itu <i>gadget</i>		Peserta didik sangat berketergantungan kepada <i>gadget</i> , karena <i>gadget</i> di anggap separuh hidupnya sampai saat ini

(ORANG TUA PESERTA DIDIK 2)

Nama : Zulfiani Hasan, S.Pd

Jenis Kelamin : P

Pekerjaan : Honorer

Agama : Islam

Wawancara : 2

Hari/Tanggal : 13 Mei 2024

Tempat : RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare

Pertanyaan	Jawaban	Kode	Analisis
Kapan Bapak/Ibu mulai memperkenalkan penggunaan <i>gadget</i> pada anak?	Sekitar umur 3 tahun		Pengenalan <i>gadget</i> oleh orang tua yaitu sejak dini
Berapajam atau menit anak menggunakan <i>gadget</i> dalam sehari?	Kadang kadang 3-4 jam		Penggunaan <i>gadget</i> tiap harinya 3 jam
Apakah ada batasan tertentu anak anda bermain <i>gadget</i> ? Bagaimana cara membatasi peserta didik bermain <i>gadget</i> ?	Kami batasi, biasa di kasi 2 atau 3 hari		Orang tua peserta didik mampu mengatsi penggunaan <i>gadget</i> yang berlebihan kepada peserta didik
Apa alasan anda memberi anak sebuah <i>gadget</i> ?	Keinginan peserta didik itu sendiri, bukan kami yang memberikannya		Orang tua peserta didik memberikan <i>gadget</i> , supaya peserta didiknya belajar juga
Apakah anda tidak takut apabila anak sering menggunakan	Takut, karena biasanya merusak matanya		Orang tua peserta didik mempunyai ketakutan dalam penggunaan

<i>gadget</i> dalam waktu yang cukup lama?			<i>gadget</i> yang berlebihan
Mengapa Bapak/Ibu mengizinkan anak menggunakan <i>gadget</i> ?	Di izinkan, karena biasanya kalau lagi sibuk di kasi <i>gadget</i> agar tidak mengganggu		Orang tua peserta didik kadang sibuk sehingga di berikannya lah <i>gadget</i>
Apakah ada cara lain dalam mencegah anak terlalu sering menggunakan <i>gadget</i> ?	Di perlihatkan sebuah gambar/foto mata peserta didik yang sudah kecanduan <i>gadget</i> (rusak)		Orang tua peserta didik mempunyai cara masing masing
Bagaimana umpan balik perilaku anak ketika dicegah dan tidak dicegah dalam menggunakan <i>gadget</i> ?	Biasanya peserta didik menangis dan memberontak		Umpan balik ke peserta didik itu bervariasi
Anak menggunakan <i>gadget</i> dipergunakan untuk apa?	Untuk menonton dan bermain game		Di gunakan untuk hal hal positif
Bagaimana tingkat ketergantungan yang dimiliki anak dalam menggunakan <i>gadget</i> ?	Tidak terlalu tergantung karena sering di perlihatkan gambar/foto mata peserta didik yang sudah kecanduan <i>gadget</i>		Peserta didik sangat berketergantungan kepada <i>gadget</i> , karena <i>gadget</i> di anggap separuh hidupnya sampai saat ini

(ORANG TUA PESERTA DIDIK 3)

Nama : Hasnawati, S.Pd

Jenis Kelamin : P

Pekerjaan : Honorer

Agama : Islam

Wawancara : 3

Hari/Tanggal : 20 Mei 2024

Tempat : RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare

Pertanyaan	Jawaban	Kode	Analisis
Kapan Bapak/Ibu mulai memperkenalkan penggunaan <i>gadget</i> pada anak?	Peserta didik kami menggunakan <i>gadget</i> di umur 2 tahun, ketika dia melihat kakaknya bermain <i>gadget</i>		Pengenalan <i>gadget</i> oleh orang tua yaitu sejak dini
Berapajam atau menit anak menggunakan <i>gadget</i> dalam sehari?	Biasanya 3-4 jam		Penggunaan <i>gadget</i> tiap harinya 3 jam
Apakah ada batasan tertentu anak anda bermain <i>gadget</i> ? Bagaimana cara membatasi anak bermain <i>gadget</i> ?	Kami batasi biasanya sekitar 30 menit atau 1 jam dengan mengalihkan perhatiannya ke permainan		Orang tua peserta didik mampu mengatsi penggunaan <i>gadget</i> yang berlebihan kepada peserta didik
Apa alasan anda memberi anak sebuah <i>gadget</i> ?	Tidak secara langsung di beri, namun ia ikut dan melihat temanya menggnakan <i>gadget</i> dan dia memintanya		Orang tua peserta didik memberikan <i>gadget</i> , supaya peserta didik nya belajar juga
Apakah anda tidak	Sangat takut namun		Orang tua peserta

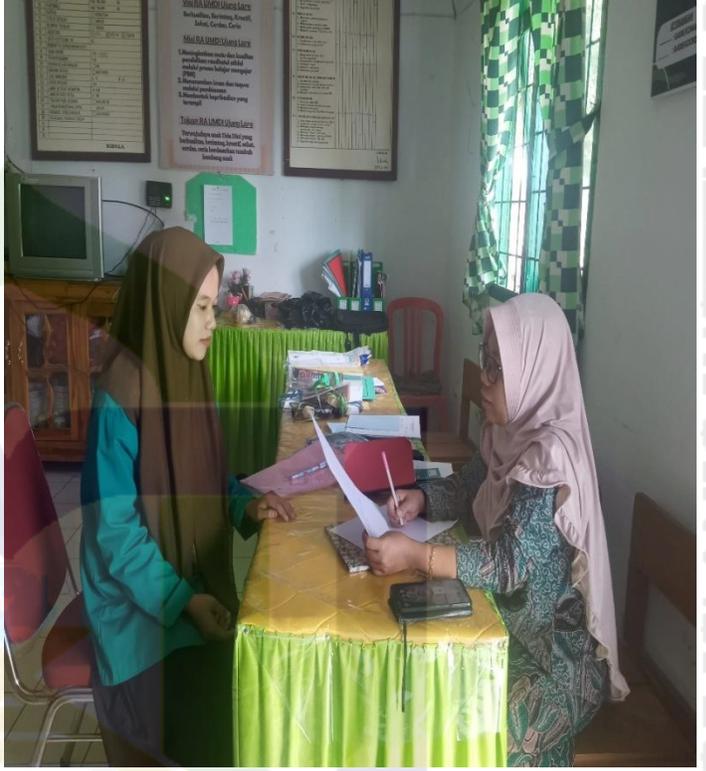
takut apabila anak sering menggunakan <i>gadget</i> dalam waktu yang cukup lama?	dengan melihat temannya dia juga sudah mulai menggunakan <i>gadget</i>		didik mempunyai ketakutan dalam penggunaan <i>gadget</i> yang berlebihan
Mengapa Bapak/Ibu mengizinkan anak menggunakan <i>gadget</i> ?	Sebenarnya tidak mengizinkan cuman dia yang mengambil sendiri ketika melihat temannya bermain <i>gadget</i>		Orang tua peserta didik kadang sibuk sehingga di berikannya lah <i>gadget</i>
Apakah ada cara lain dalam mencegah anak terlalu sering menggunakan <i>gadget</i> ?	Biasanya kami mengalihkan perhatiannya dengan memberikan permainan atau saya mengajak jalan keluar rumah		Orang tua peserta didik mempunyai cara masing masing
Bagaimana umpan balik perilaku anak ketika dicegah dan tidak dicegah dalam menggunakan <i>gadget</i> ?	Biasanya ketika dia di cegah memberontak dan meronta ronta ketika <i>gadget</i> nya di ambil		Umpan balik ke peserta didik itu bervariasi
Anak menggunakan <i>gadget</i> dipergunakan untuk apa?	Bermain game		Di gunakan untuk hal hal positif
Bagaimana tingkat ketergantungan yang dimiliki anak dalam menggunakan <i>gadget</i> ?	Sering, ketika tidak ada teman bermain dia mengambil <i>gadget</i> dan bermain game		Peserta didik sangat berketergantungan kepada <i>gadget</i> , karena <i>gadget</i> di anggap separuh hidupnya sampai saat ini

## DOKUMENTASI



*Ket. (Penyerahan Surat Izin Meneliti dari Kepala Dinas Penanaman Modal dan Surat Keterangan telah Meneliti dari RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare)*

## Wawancara Guru di RA UMDI Ujung Lare Kora Parepare



**Wawancara dengan Orang Tua Peserta Didik di RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare**



**Media Pembelajaran yang di Terapkan oleh salah satu Guru di RA UMDI  
Ujung Lare Kota Parepare**



**Guru Menerapkan Media Pembelajaran Perbedaan Gambar Mata Anak yang  
Kecanduan *Gadget* dan yang tidak Kecanduan *Gadget***



## BIODATA PENULIS



**MEGAWATI** Lahir di Pinrang pada tanggal 12 Desember 2000, merupakan anak ke-tiga dari ke-empat bersaudari, Ayah bernama Baharuddin dan Ibu Alm. Ramlah riwayat Pendidikan penulis yaitu pada tahun 2007 masuk Sekolah Dasar Negeri 113 Patampanua Pincara. Tahun 2013 masuk Sekolah Menengah Pertama SMP 1 Leppangang. Kemudian dilanjutkan dengan Madrasah Aliyah Negeri Pinrang dan selesai pada tahun 2019. Pada tahun yang sama melanjutkan S1 di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare dengan mengambil program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah.

Penulis menyelesaikan studinya di Institut Agama Islam Negeri Parepare pada tahun 2024 dengan mengambil judul: **“PERAN GURU DAN ORANG TUA DALAM MENGATASI DAMPAK NEGATIF GADGET PADA RA UMDI UJUNG LARE KOTA PAREPARE”**.

