

SKRIPSI
STRATEGI ORANG TUA DALAM MENGURANGI
KETERGANTUNGAN GAWAI PADA ANAK
USIA DINI DI KECAMATAN MATTIRO
BULU KABUPATEN PINRANG



OLEH

MUH. RISWAN
NIM: 17.3200.058

PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PAREPARE

2022

SKRIPSI
STRATEGI ORANG TUA DALAM MENGURANGI
KETERGANTUNGAN GAWAI PADA ANAK
USIA DINI DI KECAMATAN MATTIRO
BULU KABUPATEN PINRANG



OLEH

MUH. RISWAN
NIM: 17.3200.058

Skripsi Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Sosial (S.Sos) pada Program Studi Bimbingan Konseling Islam Fakultas
Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN)
Parepare

PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PAREPARE

2022 M/ 1444 H

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi : Strategi Orang Tua dalam Mengurangi Ketergantungan Gawai pada Anak Usia Dini di Kecamatan Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang

Nama Mahasiswa : Muh. Riswan

Nomor Induk Mahasiswa : 17.3200.058

Program Studi : Bimbingan dan Konseling Islam

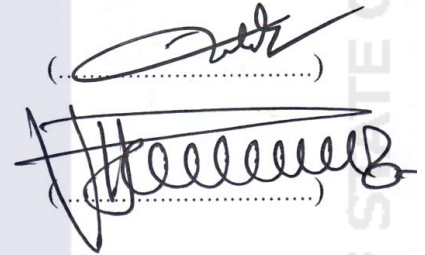
Fakultas : Ushuluddin, Adab dan Dakwah

Dasar Penetapan Pembimbing : SK. Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah
B-1308/In.39.7/PP.00.9/06/2020

Disetujui Oleh

Pembimbing Utama : Dr. Hj. Muliati, M.Ag
NIP : 197012311991032004

Pembimbing Pendamping : Dr. Iskandar, S.Ag., M.Sos.I
NIP : 197507042009011006



Mengetahui:

Dekan
Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah




Dr. H. Abd Halim K., M.A.
NIP: 195906241998031001

PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Strategi Orang Tua dalam Mengurangi Ketergantungan Gawai pada Anak Usia Dini di Kecamatan Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang

Nama Mahasiswa : Muh. Riswan

Nomor Induk Mahasiswa : 17.3200.058

Program Studi : Bimbingan dan Konseling Islam

Fakultas : Ushuluddin, Adab dan Dakwah

Dasar Penetapan Pembimbing : SK. Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah
B-1308/In.39.7/PP.00.9/06/2020

Tanggal Kelulusan : 4 Agustus 2022

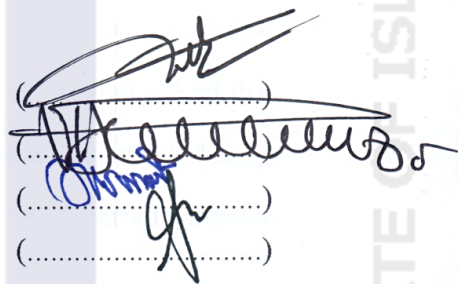
Disahkan oleh Komisi Penguji

Dr. Hj. Muliati, M.Ag. (Ketua)

Dr. Iskandar, S.Ag., M.Sos.I (Sekretaris)

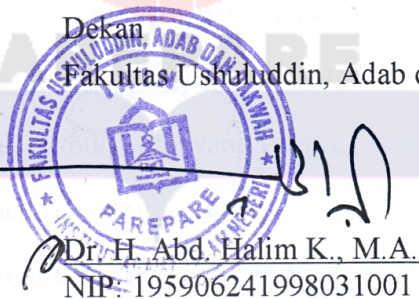
Dr. Hj. Darmawati, S.Ag., M.Pd. (Anggota)

Dr. Zulfah, M.Pd. (Anggota)



Mengetahui:

Dekan
Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah



Dr. H. Abd. Halim K., M.A.
NIP. 195906241998031001

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan petunjuk serta rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi dan memperoleh gelar “Sarjana Sosial (S.sos) pada Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah “Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare. Salawat dan salam tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, keluarga dan para sahabatnya, sebagai teladan dan semoga senantiasa menjadikannya yang agung di semua aspek kehidupan.

Peneliti menghaturkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada kedua orang tua, Ayahanda Saraka dan Ibunda Hj. Juhana yang telah membesarkan, mendidik, serta memberikan seluruh cinta dan kasih sayangnya, tak hentinya memanjatkan doa demi keberhasilan dan kebahagiaan peneliti. Kepada saudara-saudaraku serta keluarga yang telah memberikan motivasi, dukungan, serta doa yang telah diberikan kepada peneliti.

Peneliti telah banyak menerima bimbingan dan bantuan dari dosen pembimbing Ibu Dr Hj. Muliati, M.Ag selaku pembimbing I dan Bapak Dr. Iskandar, S.Ag., M.Sos.I selaku pembimbing II, atas segala bantuan dan bimbingan ilmu, motivasi, nasehat, dan arahan ibu/bapak yang telah diberikan selama dalam penulisan skripsi ini, peneliti mengucapkan terima kasih.

Selanjutnya ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

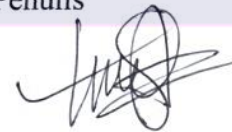
1. Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare, Bapak Dr.Ahmad Sultra Rustan, M.Si beserta jajarannya.

2. Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah IAIN Parepare, Bapak Dr. H. Abd. Halim K., M.A dan penanggung jawab Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam (BKI) Bapak Muhammad Haramain, M.Sos.I.
3. Bapak/Ibu dosen dan staf pada Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah yang telah mendidik, membimbing dan memberikan ilmu untuk masa depan peneliti.
4. Terkhusus orang terdekat yang begitu banyak memberikan bantuan dan selalu mendukung serta memotivasi peneliti yaitu teman-teman seperjuangan di Bimbingan Konseling Islam angkatan 2017 serta seluruh mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare dalam membantu penulisan skripsi ini dan selalu menemani peneliti dalam keadaan apapun sehingga skripsi ini bisa diselesaikan lebih cepat.

Akhirnya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini meskipun berbagai hambatan dan ketegangan telah dilewati dengan baik karena selalu ada dukungan dan motivasi yang tak hingga dari berbagai pihak. Semoga Allah SWT berkenan menilai segalanya sebagai amal jariah dan memberikan saran konstruksi demi kesempurnaan skripsi ini.

Parepare, 27 Muharram 1444 H
25 Agustus 2022M

Penulis



MUH. RISWAN
NIM. 17.3200.058

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

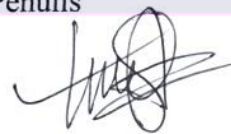
Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muh. Riswan
NIM : 17.3200.058
Tempat/tanggal lahir : Dolangang , 14 Mei 1999
Program Studi : Bimbingan Konseling Islam
Fakultas : Ushuluddin, Adab Dan Dakwah
Judul Skripsi : Strategi Orang Tua dalam mengurangi ketergantungan gawai pada anak usia dini di kecamatan Mattiro Bulu kabupaten Pinrang

Menyatakan dengan sebenarnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar merupakan hasil dari karya diri sendiri. Apabila ada dikemudian hari terbukti dan dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau hasil karya oleh orang lain kecuali tulisan sebagai bentuk acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Parepare, 27 Muharram 1444 H
25 Agustus 2022M

Penulis



MUH. RISWAN
NIM. 17.3200.058

ABSTRAK

Muh. Riswan. *Strategi Orang Tua dalam Mengurangi Ketergantungan Gawai pada Anak Usia Dini di Kecamatan Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang* (dibimbing oleh Ibu Muliati dan Bapak Iskandar).

Ketergantungan gawai menjadi permasalahan besar saat ini apalagi pada anak usia dini yang memerlukan stimulasi dalam perkembangannya. Orang tua memerlukan berbagai strategi agar anak dapat mencapai perkembangan optimal dan terhindar dari berbagai macam perilaku negatif. Tujuan penelitian adalah mengetahui jenis dan tingkat ketergantungan gawai pada anak usia dini serta mengetahui strategi yang digunakan orangtua dalam mengatur penggunaan gawai anak.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian lapangan dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Data dikumpulkan menggunakan metode observasi dokumentasi, dan wawancara terhadap sembilan orang tua di Kecamatan Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang, yang dianalisis menggunakan metode reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan jenis dan tingkat ketergantungan gawai yang dialami anak usia dini di Kecamatan Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang, ketergantungan yang dimiliki berada pada tiga kategori ketergantungan rendah ditandai dengan durasi dua jam, anak bersosialisasi, serta emosi yang muncul hanya menangis. Ketergantungan sedang ditandai dengan durasi sekitar empat jam, anak terkadang lebih memilih menggunakan gawai terkadang juga lebih memilih bersosialisasi, serta marah apabila dilarang. Kategori tinggi ditandai dengan durasi sekitar sepuluh jam, lebih memilih bermain gawai daripada bersosialisasi, serta mengamuk dan merusak lingkungan sekitar. Hasil penelitian selanjutnya menggambarkan strategi yang digunakan orangtua dalam mengatur penggunaan gawai anak usia dini di Kecamatan Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang, yang dilakukan disini adalah memberikan contoh yang baik, mengajak anak bermain bersama, memberikan batasan waktu.

Kata Kunci : Strategi, Orang tua, Mengurangi Ketergantungan Gawai, Anak Usia Dini,

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING	iii
KATA PENGANTAR	iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian	4
D. Kegunaan Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Tinjauan Penelitian Relevan	5
B. Tinjauan Teori.....	8
C. Tinjauan Konseptual.....	16
D. Kerangka Pikir	35
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	36
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	36
C. Fokus Penelitian.....	37
D. Sumber Data.....	37
E. Teknik Pengumpulan Data.....	37
F. Teknik Analisis Data.....	39

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Hasil penelitian..... 43

 1. Jenis dan Tingkat Ketergantungan Gawai pada Anak Usia Dini43

 2. Strategi yang Digunakan Orangtua dalam Mengatur Penggunaan Gawai Anak55

B. Pembahasan 60

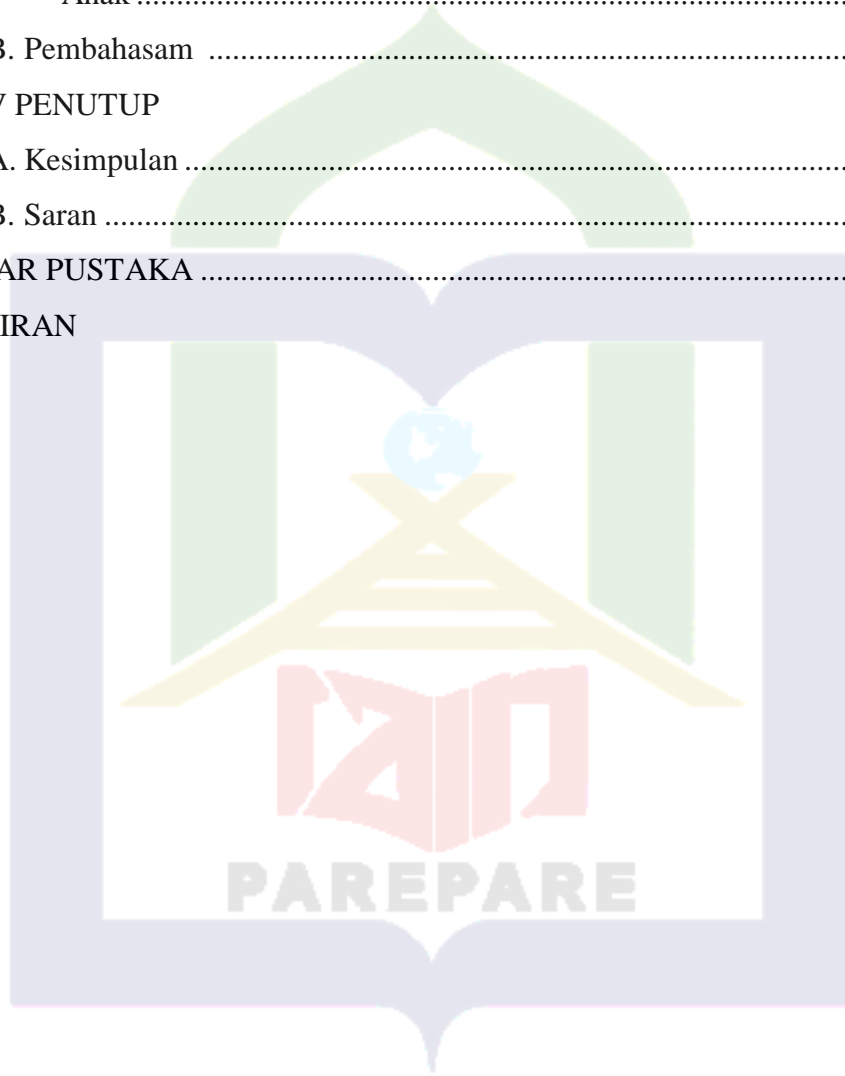
BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan64

B. Saran65

DAFTAR PUSTAKA64

LAMPIRAN



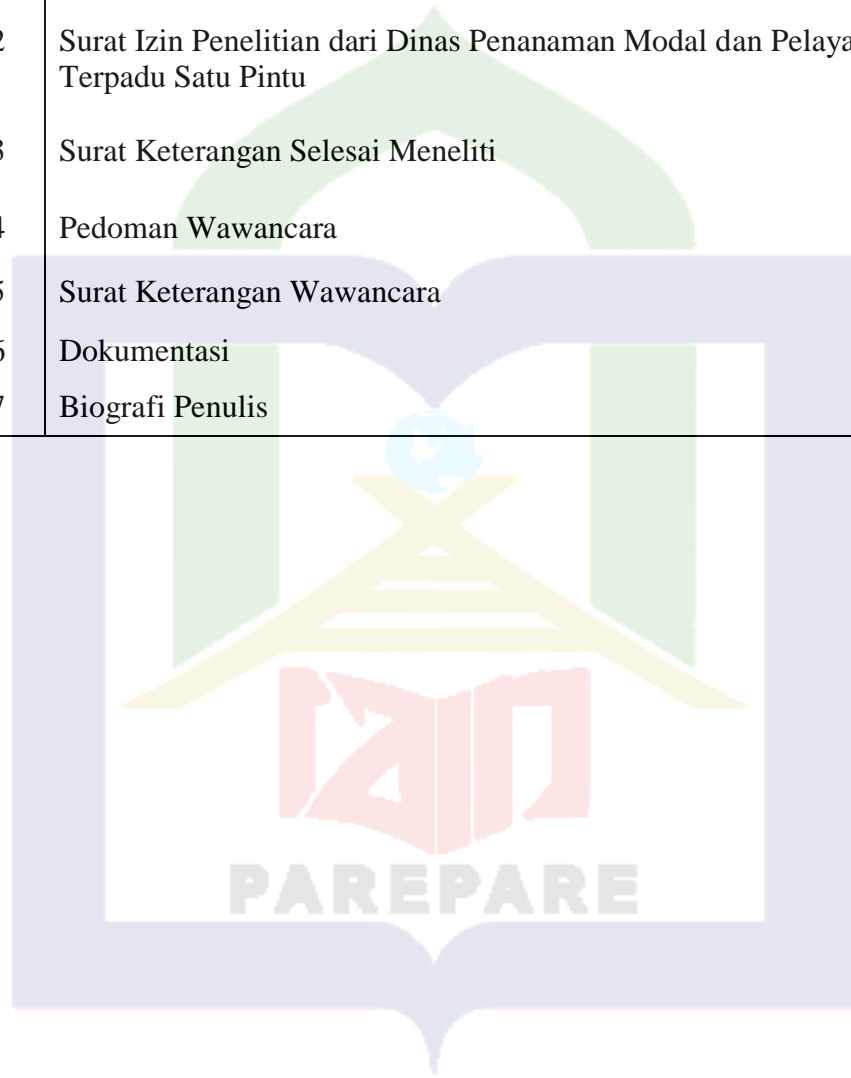
DAFTAR GAMBAR

No. Gambar	Judul Gambar	Halaman
2.1	Bagan Kerangka Pikir	35



DAFTAR LAMPIRAN

No	Judul Lampiran
1	Surat Izin Melaksanakan Penelitian dari Kementerian Agama Republik Indonesia Institut Agama Islam Negeri [IAIN] Parepare
2	Surat Izin Penelitian dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
3	Surat Keterangan Selesai Meneliti
4	Pedoman Wawancara
5	Surat Keterangan Wawancara
6	Dokumentasi
7	Biografi Penulis



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di Indonesia anak usia dini merupakan anak yang baru lahir dan usianya belum sampai 6 tahun, seperti dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 yang menyatakan pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diperuntukkan bagi anak sejak lahir sampai usia 6 tahun. Sedangkan menurut NAEYC (*National Association for The Education of Young Children*), adalah anak yang berusia antara 0 sampai 8 tahun yang mendapatkan layanan pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak dalam keluarga (*family child care home*), pendidikan prasekolah baik negeri maupun swasta, taman kanak-kanak (TK) dan sekolah dasar (SD).¹

Anak usia dini juga merupakan fase anak dimana belum memiliki daya dalam mengurus dirinya sehingga berbagai kebutuhan sangat memerlukan pihak lain untuk mengurusnya. Orang tua tentunya menjadi pihak yang berperan penting dalam kehidupan anak usia dini, karena tanggungjawab yang ada sebagai orangtua menjadi sesuatu yang tidak sekedar merupakan pilihan tetapi keharusan bagi orangtua untuk mengurus anak. Orang tua dalam hal ini adalah ayah atau ibu dari seorang anak, baik itu melalui hubungan biologis maupun sosial.

Anak usia dini memiliki berbagai macam kebutuhan yaitu kesehatan, di mana orangtua harus berupaya selalu memberikan makanan dengan gizi seimbang dan lingkungan yang bersih dan sehat, kemudian pendidikan dimana orangtua mengupayakan melakukan proses pendidikan baik secara aktif maupun pasif untuk

¹Putri Hana Pebriana, "Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol. 1 No. 1, 2017, h. 3.

mengembangkan kognitif, psikomotorik dan psikologis anak. Kemudian pengasuhan maksudnya melakukan proses mengasuh secara efektif dan positif, kebutuhan terakhir yaitu perlindungan dan perawatan.

Dalam perkembangan anak usia dini pada era teknologi informasi saat ini, berbagai permasalahan baru muncul dan membutuhkan strategi baru pula untuk mengatasinya. Salah satu hal yang umum ditemui pada era sekarang ini dalam kaitannya dengan perkembangan anak usia ini adalah adanya ketergantungan penggunaan gawai. Gawai atau *smartphone* adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik di rancang lebih canggih seperti komputer, telepon dan alat elektronik lainnya.²

Ketergantungan gawai pada anak usia dini memiliki dampak buruk jika digunakan secara berlebihan hingga menyebabkan hal-hal yang dapat membahayakan anak. Hal ini dikarenakan adanya sinar biru pada layar gawai yang memberikan efek ketergantungan dan juga berefek pada kesehatan dan tumbuh kembang pada anak. Hiburan yang ditawarkan dalam perangkat gawai tentunya sangat menarik bagi anak dengan usianya yang sangat banyak membutuhkan media bermain untuk mengembangkan dirinya, sehingga anak sangat tertarik dan bahkan sangat tergantung pada gawai dengan tawaran hiburan yang sangat memanjakan anak.

Permasalahan ketergantungan gawai pada anak usia dini bisa ditemukan pada beberapa keluarga di daerah Mattiro Bulu. Pada umumnya banyak anak usia dini yang sudah mulai sering menggunakan gawai tetapi beberapa diantaranya

²Wely Yuliani, dan Mayasari Rahmadhani, “*Hubungan Manfaat Penggunaan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa/I SMP Harapan 1 Mendan*”, “Jurnal Kedokteran Dan Kesehatan-Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sumatra Utara”.Vol.20. No.1. 2021., h.43.

terindikasi mengalami ketergantungan gawai. Observasi dan wawancara awal menunjukkan ada sekitar sepuluh anak usia dini pada masyarakat Mattiro Bulu yang mengalami ketergantungan gawai, yang ditemukan melalui indikator yaitu selalu ingin menggunakan *smartphone*, lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain *smartphone*, serta marah dan mengamuk apabila tidak diberikan gawai.

Hal tersebut menjadi hal menarik untuk dikaji, dimana permasalahan anak usia dini tentunya berkaitan dengan bagaimana orangtua mengurusinya. Sehingga diperlukan berbagai strategi khususnya dari orangtua itu sendiri untuk mengatasi permasalahan tersebut. Ditemukan dalam penelitian ini ada berbagai strategi yang digunakan orangtua untuk mencoba mengatasi permasalahan tersebut, baik untuk mengatasi salah satu indikator maupun secara keseluruhan.

Adapun strategi orangtua tersebut menarik untuk dikaji karena sangat berkaitan dengan penciptaan konsep bagi masyarakat untuk menghadapi fenomena yang makin kesini makin banyak ditemukan. Maka dari itu, penulis mencoba mengangkat penelitian dengan judul “Strategi orangtua dalam mengurangi ketergantungan gawai pada anak usia dini di Kecamatan Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana jenis dan tingkat ketergantungan gawai pada anak usia dini?
2. Bagaimana strategi yang digunakan orangtua dalam mengatur penggunaan gawai anak?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, maka dalam penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui jenis dan tingkat ketergantungan gawai pada anak usia dini.
2. Mengetahui strategi yang digunakan orangtua dalam mengatur penggunaan gawai anak.

D. Kegunaan Penelitian

Setiap penelitian akan memberikan kegunaan baik secara teoritis maupun secara praktis. Kegunaan penelitian ini antara lain:

1. Secara Teoretis, dengan adanya penelitian ini diharapkan menambah ilmu pengetahuan tentang strategi orangtua dalam mengurangi ketergantungan gawai pada anak usia dini dan menjadi bahan pedoman bagi peneliti selanjutnya serta dijadikan bahan bacaan yang bermanfaat.
2. Secara Praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman serta pengetahuan semua pihak, khususnya yang terkait dengan strategi orangtua dalam mengurangi ketergantungan gawai pada anak usia dini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Relevan

Sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian ini, penulis mengemukakan beberapa rujukan penelitian terdahulu yang berhubungan dengan skripsi yang akan penulis teliti, sebagai berikut:

Pertama, tinjauan penelitian relevan oleh Yunda Catur Bintoro, Program studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, pada tahun 2019 “Upaya Orangtua dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini di Desa Mandiraja Kecamatan Mandiraja, Kabupaten Banjarnegara. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kendala orangtua dalam menghadapi anak yang kecanduan *gadget*. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara. Observasi dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini menemukan bahwa upaya orangtua dalam mengatasi kecanduan *Gadget* pada anak yaitu (a) pendampingan penggunaan *gadget* pada anak (b) batasi penggunaan gadget pada anak, (c) pilih usia anak, (d) berikan contoh yang baik dan kendala yang dihadapi orangtua dalam menghadapi anak yang kecanduan *gadget* yaitu (a) meliputi sebagian ibu rumah tangga dalam hal ini aktivitas sehari-hari, seperti mengerjakan pekerjaan rumah tangga seperti memasak, mencuci dan beres-beres rumah, (b) kendala anak yaitu susah makan, hingga lupa waktu makan, susah tidur, anak akan cemberut hingga menangis jika tidak dipinjamkan atau diperoleh menggunakan *gadget*, selain itu anak akan rewel ketika ibu sedang melakukan pekerjaan rumah (c) kendala yang dialami

sebagian orang tua yang bekerja yaitu keterbatasan waktu untuk berinteraksi dengan anak karena jarang dirumah.³

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian ini mengkaji tentang kendala orang tua dalam menghadapi anak yang kecanduan gawai, sedangkan penelitian yang akan dilakukan penulis berfokus pada strategi orang tua dalam mengurangi ketergantungan gawai pada anak usia dini. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama mengkaji tentang penggunaan gawai pada anak usia dini.

Kedua tinjauan penelitian relevan penelitian yang dilakukan oleh Yuli Irmayanti mengenai “Peran Orangtua Dalam Mendampingi Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Prasekolah” penelitian ini bertujuan untuk memahami peran orangtua dalam mendampingi penggunaan gawai pada anak prasekolah. Metode dalam penelitian ini menggunakan wawancara observasi. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peran orangtua dalam mendampingi penggunaan gawai pada anak praekolah memiliki perbedaan antara peran ayah dan peran ibu.⁴

Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan yakni pada penelitian ini meneliti mengenai peran orang tua dalam mendampingi penggunaan gawai pada anak usia prasekolah sedangkan penelitian yang akan dilakukan bagaimana strategi orang tua dalam mengurangi ketergantungan gawai pada anak usia dini di kecamatan Mattiro Bulu, Kabupaten Pinrang. Adapun persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan

³Yunda Catur Bintoro, *Upaya Orangtua dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini di Desa Mandiraja Kecamatan Mandiraja, Kabupaten Banjarnegara*, (Fakultas Ilmu Pendidikan Univ. Semarang : 2019) h.viii

⁴Yuli Irmayanti, *Peran Orangtua dalam Mendampingi Penggunaan Gawai pada Anak Usia Dini Prasekolah*, (Fakultas Psikologi: Univ Muhammadiyah Surakarta 2018), h. x

dilakukan yaitu bagaimana orang tua dalam mengatasi penggunaan gawai anak usia dini.

Ketiga tinjauan penelitian relevan penelitian yang dilakukan oleh Aditya Pratama mengenai ”Peran Orangtua Dalam Mengawasi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi di Perumahan Griya Abdi Negara Kelurahan Sukabumi Bandar Lampung) penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peran orangtua dalam mengawasi penggunaan gadget pada anak usia dini di perumahan Griya Abdi Negara , dalam penelitian ini penelitian menggunakan metode menggunakan studi lapangan (*Field Research*) dengan sifat penelitian kualitatif, dari hasil penelitian data yang diperoleh penulis dari peneliti, serta setelah data dianalisis maka dapat disimpulkan bahwa peran orangtua dalam mengawasi penggunaan gadget pada anak usia dini adalah dengan memiliki akun media sosial yang sama dengan anaknya dengan begitu anak akan merasa dipantau dengan orangtuanya, kemudian menjadikan sahabat agar anak merasa terbuka dan mau menceritakan masalah dengan orangtua agar hubungan anak dengan orangtua menjadi lebih harmonis, dan yang lebih penting orangtua harus membatasi anak dalam menggunakan gadget.⁵

Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan yakni pada penelitian ini meneliti mengenai peran orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget pada anak usia dini (studi di perumahan Griya Abdi Negara kelurahan Sukabumi Bandar Lampung)sedangkan penelitian yang akan dilakukan bagaimana strategi orang tua dalam mengurangi ketergantungan

⁵Aditya Pratama, *Peran Orangtua Dalam Mengawasi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi di Perumahan Griya Abdi Negara Kelurahan Sukabumi Bandar Lampung)*, (Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung: 2020), h. vi

gawai pada anak usia dini di kecamatan Mattiro Bulu, kabupaten Pinrang, Adapun persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu terletak pada objek penelitian yang mengalami kecanduan gawai pada anak usia dini.

B. Tinjauan Teoretis

1. Teori Behavioristik Skinner

Teori behavioristik dikemukakan oleh B.F. Skinner seorang psikolog asal Amerika Serikat yang banyak mengkaji mengenai aliran behaviorisme. Teori behavioristik menjelaskan tentang perubahan perilaku yang dapat diamati, diukur dan dinilai secara konkret.⁶ Perubahan terjadi melalui rangsangan(stimulan) yang menimbulkan hubungan perilaku reaktif (respon). Teori kaum behavioris lebih dikenal dengan nama teori belajar, karena seluruh perilaku manusia adalah hasil belajar. Pada teori belajar ini sering disebut S-R psikologis artinya bahwa tingkah laku manusia dikendalikan oleh ganjaran atau reward dan penguatan atau reinforcement dari lingkungan.⁷ Ciri-ciri teori behavioristik, yaitu:

- a. Obyek psikologi adalah tingkah laku
- b. Semua bentuk tingkah laku di kembalikan pada reflek
- c. Mementingkan pembentukan kebiasaan
- d. Mementingkan faktor lingkungan
- e. Menekankan pada tingkah laku yang nampak dengan mempergunakan
- f. Metode obyektif

⁶ Imam Malik, *Pengantar Psikologi Umum*, (Yogyakarta: Teras, 2011), h. 3

⁷Murniyasi dan Suyadi, Penerapan Teori Belajar Behavioristik Skinner dalam Pembelajaran Baca Tulis AL-Qur'an di SDIT Alam Nurul Islam, *Jurnal Ilmu-Ilmu Islam*, (11), No. 2, 2021, h. 178

g. Sifatnya mekanis.⁸

Prinsip dasar dari pendekatan Skinner adalah tingkah laku disebabkan dan dipengaruhi oleh variabel eksternal. Skinner menjadikan teori kepribadian sebagai label dari aspek tingkah laku tertentu.⁹ Skinner juga menyatakan bahwa perilaku tidak lain adalah kumpulan pola tingkah laku, dan jika kita bertanya tentang perkembangan perilaku tidak lain bertanya tentang perkembangan polapolatingkahlaku ini. Pembentukan tersebut dengan melalui beberapa langkah, diantaranya:

a. Jadwal Penguatan (*Schedule of Reinforcement*)

Paling utama dalam pengkondisian operan menunjukkan dengan jelas bahwa tingkah laku yang diberi penguatan (*reinforcement*) akan cenderung diulang. Konsep penguatan yang digunakan dalam pengkondisian operan ini menduduki peranan yang paling penting (kunci) dalam teori Skinner.¹⁰ Dalam teorinya, Skinner mengatakan bahwa komponen belajar terdiridari stimulus, penguatan (*reinforcement*) dan respon.

b. Pembentukan (*shaping*)

Pembentukan (*shaping*) adalah pengubahan tingkah laku secara berangsur-angsur yang dilakukan menuju ke respon yang dikehendaki dan kemudian hanya memperkuat reproduksi yang lebih cermat dari tingkah laku yang dikehendaki. Proses pembentukan tingkah laku

⁸Rima Umaimah, Konsep Skinner terhadap Pembentukan Perilaku pada Pendidikan Anak Usia Dini (Studi terhadap TK Al-Tarmasi Pacitan, *Jurnal Pendidikan*, (1), No. 1, 2020, h. 8

⁹Rima Umaimah, Konsep Skinner terhadap Pembentukan Perilaku pada Pendidikan Anak Usia Dini (Studi terhadap TK Al-Tarmasi Pacitan, h. 11

¹⁰Hamzah B. Uno, *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi aksara, 2006), h. 28.

dimulai dengan pertama-tama memberikan penguatan atas respon-respon yang ditujukan. Pentingnya *shaping* adalah dapat membuahkan tingkah laku yang kompleks. Suatu tingkah laku yang kompleks terbentuk dengan serangkaian cara perubahan kontingensi, yang disebut dengan program, setiap tahapan program memunculkan respon. Dan memungkinkan mengajarkan banyak kepada manusia dengan melewati proses pembentukan setahap demi setahap. Misalnya, mengajarkan anak membuat kapal dengan kertas origami, kita pertama-tama mengucapkan “Bagus” saat mereka selesai membuatnya. Kemudian mengatakan “Benar” ketika mereka melipat dengan sempurna. Kita terus memberikan pujian kepada mereka saat mereka membuat dengan bagus serta menyelesaikan dengan benar, dan seterusnya secara bertahap sampai membentuk tingkah laku yang utuh. Dengan adanya *shaping* perilaku agar terbentuk dengan baik dan utuh apabila dilakukan dengan secara bertahap.

c. Modifikasi tingkah laku (*behavior modification*)

B-mood sebutan untuk behavior modification adalah strategi untuk mengubah tingkah laku yang bermasalah. Cara kerja yang digunakan oleh Skinner dalam modifikasi tingkah laku adalah mengubah dan membentuk tingkah laku atau perilaku yang diinginkan. Kemudian menghentikan perilaku anak yang tidak diinginkan. Misalnya, anak yang memukul temannya, dengan adanya pemberian modifikasi tingkah laku maka seorang guru dengan segera menghentikan perilaku anak tersebut yang akan menimbulkan

kepribadian anak tersebut memiliki kepribadian yang buruk. Dengan adanya beberapa langkah yang dilakukan Skinner pada penelitiannya tentang perilaku yang mengandung kumpulan-kumpulan pola kepribadian menjadi perhatian para peneliti atau teoretikus kepribadian. Parapeneliti dan pendidik secara langsung dan tidak langsung menggunakan konsep teori Skinner. Karena mereka menggap bahwasannya teori Skinner dapat juga dilakukan dalam pembentukan dan pengembangan perilaku.

d. Generalisasi dan Dsikriminasi

Kecenderungan untuk terulang atau meluasnya tingkah laku yang diperkuat dari satu situasi stimulus yang lain itu disebut generalisasi stimulus. Menurut Skinner, generalisasi stimulus mempunyai arti penting bagi perbendaharaan dan integritas tingkah laku individu. Fenomena dari generalisasi stimulus itu dengan mudah bisa kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai contoh, seorang anak yang berada di rumah diperlakukan dengan baik karena bertingkah laku baik akan menggeneralisasikan dan mengulang tingkah laku baiknya itu di luar rumah.¹¹

Di samping generalisasi stimulus, individu menurut Skinner mengembangkan tingkah laku adaptif atau penyesuaian dirinya melalui kemampuan membedakan atau diskriminasi stimulus. Diskriminasi stimulus merupakan kebalikan dari generalisasi stimulus, yakni suatu proses belajar bagaimana merespon secara tepat terhadap berbagai stimulus yang berbeda. Sebagai contoh, seorang anak kecil belajar membedakan antara

¹¹E. Koswara, *Teori-Teori Kepribadian, Cet.2* (Bandung: Eresco, 2001), h. 94.

orang-orang yang termasuk anggota keluarga. Skinner percaya bahwa kemampuan mendiskriminasi stimulus ini sama pentingnya dengan kemampuan menggeneralisasikan stimulus. Kemampuan mendiskriminasi stimulus ditentukan oleh pengalaman belajar individu yang khas.¹²

2. Teori Adiksi

Teori Adiksi dikemukakan oleh Mark D. Griffiths seorang psikolog asal Inggris yang berfokus di bidang kecanduan perilaku.¹³ *Addiction* atau adiksi merupakan kecanduan yaitu keadaan individu yang memiliki dorongan tak terkendali, dimana dalam frekuensi yang tinggi disertai dengan hilangnya kontrol terhadap diri, keasyikan dengan penggunaan, dan terus menggunakan meskipun menjadi sumber masalah. Teori adiksi awalnya digunakan pada permasalahan kecanduan obat.¹⁴ Meskipun demikian, teori adiksi telah mengalami pergeseran arti melalui berbagai penelitian baru dan perubahan defenisi yang mencakup sejumlah perilaku, seperti judi berulang, bermain *video game*, makan berlebihan, olahraga, hubungan percintaan, dan menonton televisi, termasuk ketergantungan terhadap gawai.

Teori adiksi menjelaskan kecanduan sebagai sesuatu yang bersifat kronis, dan dapat mengakibatkan individu ingin melakukannya berulang-ulang untuk memuaskan diri.¹⁵ Griffiths menjelaskan bahwa individu yang mengalami adiksi akan secara otomatis melakukan apa yang disenangi pada kesempatan yang ada. Orang akan dikatakan kecanduan jika dalam satu hari

¹²Hamzah B. Uno, *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*, h. 28

¹³Griffiths, *Does Internet and Computer addiction exist? Some case study evidence*, (New York: Cyber Psychology, 2000), h. 211

¹⁴Maramis, *Catatan Ilmu Kedokteran Jiwa*, (Surabaya: Airlangga, 2007), h. 14

¹⁵Yuwanto, L. *Causes of Mobile Phone Addiction*. *Anima Indonesian Psychological Journal*; 2010; 25(3): h. 225-229

dapat melakukan sebanyak lima kali atau lebih kegiatan yang sama. Individu tersebut juga kurang dapat mengontrol dirinya untuk mengurangi kegiatan yang disenangi.¹⁶ Adiksi Media Sosial adalah perilaku keterikatan atau kecanduan terhadap media sosial yang memungkinkan menjadi masalah sosial seperti menarik diri, dan kesulitan dalam performaaktivitas sehari-hari atau sebagai impuls terhadap diri seseorang. Adiksi Media Sosial adalah salah satu kecanduan yang memiliki resiko lebih ringan daripada kecanduan alkohol atau kecanduan obat-obatan.

a. Aspek Adiksi

Griffiths telah membagi aspek dalam adiksi yang diterapkan ke perilaku seperti olahraga, seks, perjudian, video game dan penggunaan internet dan Media Sosial. Aspek tersebut antara lain¹⁷

- 1) *Saliance*, Saliance terjadi jika sebuah kegiatan tertentu menjadi paling penting dalam hidup, terlalu difokuskan, mendominasi pikiran hingga menyebabkan penyimpangan pada kognitif, perasaan dan perilaku.
- 2) Modifikasi suasana hati (*Mood modification*), Modifikasi suasana hati adalah pengalaman subjektif sebagai akibat sebuah kegiatan yang dijadikan sebagai strategi koping. Individu akan mengalami peningkatan gairah untuk melarikan diri dari perasaan yang tidak diinginkan.
- 3) Toleransi (*Tolerance*), Toleransi merupakan proses adanya peningkatan aktivitas tertentu yang diperlukan untuk mencapai efek kepuasan.

¹⁶Cooper, A., Delmonico, D. & Burg, R. *Cybersex: The Dark Side of the Force*, (Philadelphia: Brunner: Routledge; 2000), h. 14

¹⁷Griffiths, M., Kuss, D.J., Demetrovics, Z. *Social Networking Addictions: an Overview of Preliminary Findings*, (Cambridge: Elsevier Press, 2014), h. 119

- 4) Gejala Penarikan (*Withdrawal*), Gejala Penarikan merupakan perasaan yang tidak menyenangkan atau efek fisik yang terjadi saat suatu aktivitas dihentikan atau tiba-tiba berkurang misalnya gemetar, kemurungan, gelisah, cepat marah.
 - 5) Konflik (*Conflict*), Konflik merupakan konflik yang terjadi antara individu yang teradiksi dengan orang di sekitar mereka, dengan pekerjaan, kehidupan sosial, hobi dan minat atau dari individu itu sendiri terkait dengan kegiatan tertentu.
- b. Faktor yang mempengaruhi Adiksi

Tatanan budaya dan sosial seperti tekanan dari kelompok teman sebaya, pengasingan dari kehidupan sosial, tekanan lingkungan dan media massa, juga sangat berpengaruh untuk dipertimbangkan menjadi penyebab masalah adiksi.¹⁸ Yuwanto dalam penelitiannya menyebutkan bahwa terdapat empat faktor penyebab adiksi smartphone, antara lain:

- 1) Faktor internal, Faktor internal adalah faktor yang menggambarkan karakteristik individu, seperti tingkat *sensation seeking* yang tinggi, *self esteem* yang rendah, dan kontrol diri yang rendah. Tingkat *sensation seeking* disebabkan karena individu lebih cenderung cepat bosan. *Self esteem* yang rendah menyebabkan individu merasa tidak aman saat berinteraksi secara langsung dan lebih memilih menggunakan media. Kontrol diri yang rendah dan kebiasaan mengakses media sosial *facebook* yang sering membuat individu lebih mudah mengalami kecanduan *facebook*.

¹⁸Bohmer, M., Hecht, B., Schöning, J., et al. *Falling Asleep with Angry Birds, Facebook and Kindle – A Large Study on Mobile Application Usage*. (Tashkent: HCI, 2014), h. 47.

- 2) Faktor situasional, Faktor ini termasuk faktor yang mengarah ke penggunaan media sosial *facebook* sebagai sarana pengalihan stres ketika menghadapi situasi yang tidak nyaman, seperti saat mengalami kesedihan, tidak ada kegiatan saat waktu luang, kecemasan dan mengalami kejenuhan belajar.
 - 3) Faktor sosial, Faktor sosial terdiri atas faktor penyebab sebagai sarana interaksi dengan orang lain. Faktor ini termasuk *mandatory behaviour* dan *connected presence* yang tinggi. *Mandatory behaviour* merupakan perilaku untuk memuaskan kebutuhan berinteraksi yang distimulasi oleh orang lain sedangkan *connected presence* merupakan perilaku interaksi dengan orang lain yang berasal dari dalam diri.
 - 4) Faktor eksternal, Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar individu, meliputi tingginya paparan media sosial tentang *facebook* dan fasilitas yang dimiliki oleh aplikasi *facebook* tersebut.¹⁹
- c. Dampak Adiksi
- Dampak adiksi menurut Yuwanto adalah:²⁰
- 1) Konsumtif, penawaran yang dilakukan oleh penyedia jasa layanan telepon genggam (operator) menyebabkan individu harus mengeluarkan biaya untuk memperoleh fasilitas yang digunakan.
 - 2) Psikologis, individu akan merasa tidak nyaman atau gelisah ketika tidak membuka *facebook*.

¹⁹Bohmer, M., Hecht, B., Schöning, J., et al. *Falling Asleep with Angry Birds, Facebook and Kindle – A Large Study on Mobile Application Usage*, h. 52-53.

²⁰

- 3) Fisik, berkurangnya aktivitas dan terjadi gangguan, seperti gangguan pola tidur dan gangguan pada sistem kardiorespirasi.
- 4) Relasi sosial, berkurangnya kontak fisik secara langsung dengan orang lain.
- 5) Akademis/pekerjaan, berkurangnya waktu untuk mengerjakan sesuatu sehingga produktivitas berkurang dan mengganggu akademis atau pekerjaan.
- 6) Hukum, penggunaan yang tidak terkontrol seperti saat mengemudi akan membahayakan diri sendiri dan pengendara lain.²¹

C. Tinjauan Konseptual

1. Strategi

Strategi adalah suatu garis besar dalam suatu haluan bertindak untuk mencapai tujuan, atau suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam suatu usaha untuk mencapai sasaran yang telah ditentukan.²² Berarti rencana yang cermat mengenai kegiatan untuk mencapai sasaran khusus. Dengan demikian juga strategi merupakan suatu asas dan dasar yang dijadikan ukuran dalam mencapai tujuan tertentu, sebagaimana yang telah ditargetkan sebelumnya.

Orangtua merupakan orang yang lebih tua atau orang yang di tuakan. Namun umumnya di masyarakat pengertian orangtua itu adalah orang yang telah melahirkan kita yaitu bapak dan ibu. Karena orangtua adalah pusat

²¹Yuwanto, L. *Causes of Mobile Phone Addiction*. *Anima Indonesian Psychological Journal*, (25), No. 3, 2010, h. 225-229

²²Nizar Ropiqi, *Strategi Guru dalam Menerapkan Akhlak Pada Peserta Didik dalam Belajar di MTS As-Shohibiah Kec. Bangun Purba Kabupaten Rokan Hulu*, (Skripsi Fakultas Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Riau, 2018), h. 9

kehidupan rohani anak, maka setiap reaksi emosi anak dan pemikirannya dikemudian adalah hasil dari ajaran orangtuanya tersebut. Sehingga orangtua memegang peranan penting dan amat berpengaruh atas pendidikan anak.

Orangtua merupakan orang dewasa yang membawa anak ke dewasa, terutama dalam masa perkembangan. Tugas orangtua melengkapi dan mempersiapkan anak menuju ke kedewasaan dengan memberikan bimbingan dan pengarahan yang dapat membantu anak dalam menjalani kehidupan. Dalam memberikan bimbingan dan pengarahan pada anak akan berbeda pada masing-masing orangtua karena setiap keluarga memiliki kondisi-kondisi tertentu yang berbeda corak dan sifatnya antara keluarga yang satu dengan keluarga yang lain.

Dalam kaitannya dengan anak maka strategi orangtua merupakan cara-cara yang dilakukan orangtua dalam mendidik, membimbing, dan memelihara anak dalam tahap pengembangan anak sesuai dengan apa yang diinginkan.

2. Ketergantungan Gawai

Ketergantungan gawai secara garis besar adalah ketergantungan atau kecenderungan seseorang dalam menggunakan gawai secara terus menerus tanpa menghiraukan dampak negatifnya. Penggunaan tersebut dapat memberikan rasa sangat menyenangkan, menimbulkan kecemasan dan stres ketika kebutuhan gawai tidak terpenuhi.²³

Ketergantungan terhadap gawai sebagai perilaku keterikatan terhadap gawai yang disertai dengan kurangnya kontrol dan memiliki dampak negatif bagi individu sehingga tidak dapat hidup secara normal tanpa menggunakan

²³Tri Mulyati, Dkk, *Kecanduan Smartphone Ditinjau Dari Kontrol Diri Dan Jenis Kelamin Pada Siswa SMA Mardisiswa Semarang*,(Jurnal Empati : Vol 7 No 4 2018) h. 152

gawai seperti membawa gawai kemana saja, merasa tidak nyaman, dan terganggu bila tidak menggunakan gawai.

Ketergantungan terhadap ponsel sering di sebut *nomophobia*, yang merupakan singkatan dari *no mobile phone phobia*, merupakan suatu penyakit ketergantungan yang dialami seseorang individu terhadap ponsel sehingga bisa mendatangkan kekhawatiran berlebih jika ponselnya tidak berada di dekatnya. Mereka yang menderita ketergantungan terhadap ponsel ditandai dengan perilaku kecemasan dan merasa gugup ketika telepon genggam tidak tersedia dekat atau tidak pada tempatnya, merasa tidak nyaman saat ada gangguan jaringan dan baterai lemah, tidak bisa mematikan telepon genggam dan mengaktifkan selama 24 jam, selalu melihat dan mengecek layar telepon genggam, dan selalu membawa pengisi daya.²⁴

Gawai adalah merupakan salah satu barang canggih yang menyajikan berbagai aplikasi baik itu jejaring sosial, media berita dan juga hiburan bagi para pengguna. Gawai juga dapat menjadi alat untuk membuat video dan program atau aplikasi lainnya. Pada masa kini, gawai dapat dapa digunakn oleh berbagai kalangan usia, baik itu kalangan dewasa, remaja hingga anak-anak usia sekolah.²⁵

Gadget atau gawai merupakan sebuah inovasi dari teknologi saat ini yang memiliki kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi yang lebih praktis dan lebih berguna. Dalam Yunda Catur Bintoro, gedget adalah sebuah benda (alat atau barang elektronik)

²⁴Nadia Aprilia, *Pengaruh Kesenangan Dan Kontrol Diri Terhadap Kecenderungan Pada Ponsel*, (Jurnal Psikoborneo, Vol.8 No. 2 2020) h. 249

²⁵Maya syulfarita, pertiwi, *gambaran perilaku penggunaan gawai dan kesehatan mata pada anak usia 10 – 12 tahun*, (jurnal keperawatan muhammadiyah: vol 3 (1) 2018 h.2

teknologi kecil yang memiliki fungsi-fungsi, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru.²⁶

a. Jenis-jenis Gadget

Ada beberapa macam-macam gadget yakni “Handphone, laptop, tablet, kamera digital, pemutar media player”. Adapun penjabaran dari masing-masing bentuk gadget ini adalah sebagai berikut:

1) Handphone

Handphone pertama kali ditemukan oleh Alexander Graham Bell, pada tahun 1876, handphone adalah sesuatu alat komunikasi yang bersifat portable dengan ukuran yang kecil tanpa kabel dan memiliki banyak fitur yang semakin hari semakin canggih, seperti SMS, Video Call, MMS, dll.

2) Laptop

Laptop adalah komputer yang dapat dipindah dengan mudah dengan ukuran yang relatif kecil dan ringan laptop memiliki fungsi yang sama dengan komputer, hanya saja ukurannya lebih kecil dijadikan lebih ringan, tidak mudah panas dan lebih menghemat daya.

3) Tablet

Tablet PC atau sering disebut merupakan sebuah perangkat elektronik portabel yang memiliki fungsi seperti notebook maupun netbook, mulai dari menonton film, bermain game yang didukung oleh

²⁶Yunda CaturBintoro, “upaya orangtua dalam mengatasi kecanduan penggunaan gadget pada anak usia dini di desa mandi raja kec.mandi raja kab. Banjar negara” fakultas ilmu pendidikan universitas negeri semarang, 2019. h. 34

perangkat Wifi yang akan memudahkan untuk menjelajah dunia melewati internet.

4) Kamera digital

Kamera digital adalah alat untuk membuat gambar dari objek untuk selanjutnya dibiaskan melalui lensa yang hasilnya kemudian di rekam dalam format digital kedalam media simpan digital berupa *memori card*.

5) Pemutaran Media Player

Pemutar media palyer atau biasa dikenal dengan MP3 Player adalah alat yang digunakan untuk memutar musik yang memiliki bentuk kecil, mini dan dapat diletakkan di saku celana atau baju tanpa memerlukan ruangan yang besar.

b. Penggunaan Gadget atau Gawai Pada Anak Usia Dini.

Gadget merupakan suatu alat yang kini sudah tidak asing lagi bagi semua orang dewasa bahkan saat ini banyak anak-anak yang sudah memiliki gadget sendiri. Sebagian besar anak-anak saat ini sudah pandai menggunakan gadget untuk bermain game, menonton video dan mengakses internet. seperti pemaparan dari hasil studi yang digunkan KOMINFO yang menemukan bahwa 98% anak tahu tentang internet dan 79,5% adalah pengguna internet.

Banyaknya anak yang sudah menggunakan internet melalui gadget mereka masing-masing tentu dapat memberikan hal yang positif atau hal yang negatif. Hal positif ini biasa dirasakan oleh anak ketika anak yang menggunakan gadget untuk bermain atau menonton film yang edukatif dan

tak luput dari pengawasan orangtua. Ketika anak tidak diawasi oleh orangtua ditakutkan ialah ketika anak tak sengaja melihat konten negatif, seorang anak mengakses gambar-gambar tersebut, apalagi didorong dengan sifat anak yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi di khawatirkan akan membuat anak melakukan ataupun mencari tahu lebih lanjut konten negatif atau kekerasan tersebut.

Cara untuk meminimalisir anak atau tidak mengakses konten negatif yakni dengan peran orangtua yang harus selalu ikut mengontrol penggunaan gadget pada anak dan memberikan batasan waktu dan bermain gadget. Seorang pakar psikologi mengemukakan bahwa seorang anak diberikan batasan waktu bermain gadget selama 1 jam. Akan tetapi, waktu penggunaan tidak 1 jam full, misalnya dibagi 15 menit pagi 15 menit siang dan seterusnya supaya anak tidak kecanduan. Penggunaan gadget yang tidak ada batasnya pada anak usia dini, selain dapat mengakses konten negatif juga akan mengakibatkan anak mengalami kecanduan gadget dan akan mempengaruhi perkembangan anak tersebut.

c. Dampak Penggunaan Gadget atau Gawai

Penggunaan gadget memiliki dampak tersendiri bagi penggunanya, baik orang dewasa ataupun anak-anak. Dampak yang timbul tergantung dengan bagaimana orang tersebut menggunakannya dan memanfaatkannya. Adapaun dampak positif gadget pada anak yaitu menjadi media pembelajaran yang menarik, belajar bahasa inggris, serta meningkatkan logika melalui lewat game interaktif yang edukatif. Hal tersebut dapat terjadi apabila orangtua mampu memberikan pengawasan, penegasan, serta

pendekatan kepada anak terhadap gadget dengan baik. Selain itu gadget mempermudah komunikasi jarak jauh dengan orang lain, baik antar kota ataupun manca negara juga sebagai informasi.

Selain memiliki dampak positif, penggunaan gadget juga dapat berdampak negatif pada anak. Aneka aplikasi gadget yang memiliki game, video yang mengandung sara, ataupun ajaran sesat sekalipun semua tersedia dan dalam jangkauan akses yang sangat mudah dan cepat dalam hitungan detik saja. Penggunaan gadget yang berlebihan (kecanduan), apalagi dengan akses konten yang tidak baik, seperti adegan kekerasan yang anak lihat dalam game dan film serta pornografi, dipercaya mempengaruhi secara negatif baik perilaku ataupun kemampuan anak.

d. Tingkat Ketergantungan Gawai

Tingkat ketergantungan gawai umumnya membahas skala yang digunakan untuk mengkategorikan bagaimana level penggunaan gawai pada individu dan dampak ketergantungan yang dialami. Nuraini menjelaskan bahwa secara umum ada tiga tingkat ketergantungan penggunaan gawai/*smartphone* yakni tinggi, sedang, dan rendah, dimana hal tersebut dikategorikan berdasarkan indikator penilaian berupa jumlah gawai yang digunakan, durasi penggunaan, banyaknya menggunakan *smartphone* dalam satu hari, jarak waktu penggunaan *smartphone*, dan aktivitas dalam penggunaan *smartphone* serta gambaran dampak psikologis dan sosiologis yang dialami individu.

Nuraini menjelaskan bahwa pada kategori rendah, penggunaan *smartphone* berada pada durasi penggunaan perhari selama 0-3 jam, ditandai

dengan respon sosial yang stabil dan tidak memperlihatkan emosi negatif ketika tidak dapat menggunakan gawai. Kategori sedang ditandai dengan durasi penggunaan perhari selama 3-6 jam, ditandai dengan respon sosial yang dilematis dan mulai memperlihatkan emosi negatif ringan ketika tidak dapat menggunakan gawai. Kategori tinggi ditandai dengan durasi penggunaan perhari selama lebih dari 6 jam, ditandai dengan respon sosial yang apatis dan memperlihatkan emosi negatif ketika tidak dapat menggunakan gawai.²⁷

3. Anak Usia Dini

Anak usia dini menurut undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang disebut dengan anak usia dini adalah anak usia 0-6 tahun, sedangkan menurut para ahli adalah anak usia 0-8 tahun. Pendidikan anak usia dini merupakan pembahasan yang sangat luas dan sangat menarik untuk diakaji, karena usia dini merupakan awal dari pertumbuhan dan perkembangan anak. Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas baik secara fisik, sosial, moral dan sebagainya. Masa kanak-kanak juga masa usia yang sangat penting bagi sepanjang hidupnya sebab masa anak masa pembentukan pondasi dan dasar kepribadian yang akan menentukan pengalaman anak di kehidupan selanjutnya.²⁸

²⁷Nuraini, Korelasi Tingkat Penggunaan Smartphone dengan Tingkat Kecemasan Peserta Diklat Pusdiklat Tenaga Teknis Pendidikan dan Keagamaan, *Jurnal Diklat Teknis Pendidikan dan Keagamaan*, (9), No. 1, 2021, h. 4-5

²⁸Sunani, *Kemampuan Membaca Huruf Abjad Bagi Anak Usia Dini Bagian Dari Perkembangan Bahasa*, (Jurnal pendidikan, Vol.1 No.1, 2017) h.2-4

a. Perkembangan anak usia dini

Perkembangan (*development*) adalah bertambahnya kemampuan (*skill*) dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil dari proses pematangan. Disini menyangkut adanya proses diferensiasikan dari sel-sel tubuh, jaringan tubuh, organ-organ dan sistem organ yang berkembang sedemikian rupa sehingga masing-masing dapat memenuhi fungsinya. Dalam teori perkembangan terbagi menjadi beberapa bagian yaitu perkembangan kognitif, fisik, sosial, dan emosional.

1) Kognitif

Jean Piaget adalah seorang ahli psikologi perkembangan, ia mempelajari bagaimana pengetahuan dan kompetensi diperoleh sebagai konsekuensi pertumbuhan dan interaksi dengan lingkungan fisik dan sosial. Piaget terkenal dengan teori perkembangan mental manusia atau teori perkembangan kognitif. Teori Piaget sesuai dengan konstruktivisme yang memandang perkembangan kognitif sebagai suatu proses dimana peserta didik secara aktif membangun sistem makna dan interaksi yang dimiliki.

Piaget memandang bahwa anak memainkan peran aktif dalam menyusun pengetatahuannya mengenai realitas. Anak tidak pasif menerima informasi. Walaupun proses berfikir dalam konsepsi anak mengenai realitas telah dimodifikasi oleh pengalaman dengan dunia sekitarnya, namun anak juga berperan aktif dalam menginterpretasikan informasi yang ia peroleh melalui pengalaman, serta dalam

mengadaptasikannya pada pengetahuan dan konsepsi mengenai dunia yang telah ia punya.

Piaget percaya bahwa pemikiran anak-anak berkembang menurut tahap-tahap atau periode-periode yang terus bertambah kompleks. Menurut teori tahapan piaget, setiap individu akan melewati serangkaian perubahan kualitatif yang bersifat invarian, selalu tetap, tidak melompat atau mundur. Perubahan kualitatif ini terjadi karena tekanan biologis untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan serta adanya pengorganisasian struktur berfikir. Sebagai seorang yang memperoleh pendidikan dasar dalam bidang eksakta, yaitu biologis, maka pendekatan dan uraian dari teorinya terpengaruh aspek biologi.

Menurut teori piaget, setiap individu pada saat tumbuh mulai dari bayi yang baru dilahirkan sampai menginjak usia dewasa mengalami empat tingkat perkembangan kognitif. Karena itu dia mengembangkan empat tahap perkembangan kognitif yang akan terjadi selama masa kanak-kanak sampai remaja, yaitu:

- a) Tahap sensorimotor (0-2 tahun), pada tahap ini sudah mulai terbentuknya konsep kepermanenan obyek dan kemajuan gradual dalam perilaku yang mengarah pada tujuan
- b) Tahap praoperasional (2-7 tahun), pada tahap ini perkembangan kemampuan menggunakan simbol-simbol untuk menyatakan obyek-obyek dunia. Pemikiran masih egosentris dan sentris (dalam berfikir tidak didasarkan pada keputusan yang logis melainkan didasarkan pada keputusan yang dapat dilihat seketika).

- c) Tahap operasional konkret (7-11), pada tahap ini perbaikan dalam kemampuan untuk berfikir secara logis. Pengerjaan logis dapat dilakukan dengan berorientasi pada obyek-obyek atau peristiwa yang langsung dialami oleh anak. Kemampuan-kemampuan baru termasuk penggunaan operasi-operasi yang dapat balik. Pemikiran tidak lagi sentris tetapi desentris, dan pemecahan masalah tidak begitu dibatasi oleh keegosentrisan.
- d) Tahap operasional formal (11-dewasa), pada tahap ini pemikiran abstrak dan murni simbolis bisa dilakukan tanpa kehadiran benda konkret. Masalah-masalah dapat dipecahkan melalui penggunaan eksperimentasi sistematis.²⁹

2) Pertumbuhan fisik

Fisik merupakan bagian tubuh yang meliputi tubuh dan organ-organ tubuh. Tubuh mencakup kepala, badan, tangan, dan kaki. Bagian kepala meliputi mata, dahi, ubun-ubun, pipi, hidung, telinga, dagu, gigi, mulut, dan hidung, bagian badan meliputi leher, dada, perut, pinggang, belakang, dan pundak. Bagian tangan terdiri tangan kanan, dan kiri, jari-jari, dan pergelangan tangan. Bagian kaki terdiri dari kaki kanan dan kiri, telapak kaki, tumit, lutut, jari-jari kaki, paha, dan betis. Organ-organ bagian dalam tubuh di antaranya jantung, ginjal, pankreas, empedu, usus, otak, dan saraf.³⁰

²⁹Rindi Fauzian, *Pengantar Psikologi Perkembangan*, (Jawa barat: CV Jejak, anggota IKAPI, 2020), h.92-98.

³⁰Masganti, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2017) h. 104-113.

Perkembangan fisik adalah perkembangan semua bagian tubuh dan fungsinya. Perkembangan fisik meliputi: perubahan dalam ukuran badan, perubahan bentuk badan, perkembangan otak, perkembangan kemampuan motorik kasar, perkembangan kemampuan motorik halus, dan faktor-faktor yang memengaruhi perkembangan fisik anak usia dini.

Perkembangan fisik adalah pertumbuhan dan perubahan yang terjadi pada tubuh seseorang. Perubahan yang paling jelas terlihat adalah perubahan pada bentuk dan ukuran tubuh seseorang. Perkembangan motorik (*motor development*) adalah perubahan yang terjadi secara progresif pada kontrol dan kemampuan untuk melakukan gerakan yang diperoleh melalui interaksi antara faktor kematangan (*maturation*) dan latihan atau pengalaman (*experiences*) selama kehidupan yang dapat dilihat melalui perubahan/pergerakan yang dilakukan.

Perkembangan motorik meliputi perkembangan motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar melibatkan otot-otot besar dan motorik halus melibatkan otot-otot kecil. Gerakan-gerakan yang dilakukan oleh anak *melibatkan* otot dan anak pada masa tataran usia dini lebih cenderung aktif/lebih senang bergerak, lebih senang melakukan percobaan atau praktik, lebih senang bermain, baik permainan yang membutuhkan banyak energi maupun permainan yang hanya menampakkan sedikit gerakan. Sedikit ataupun banyak gerakan yang dilakukan tetap melibatkan otot, sehingga perkembangan motorik sangat menunjang aspek perkembangan yang lain. Motorik kasar merupakan aktifitas fisik yang memerlukan koordinasi seperti berbagai jenis olah

raga atau tugas sederhana seperti gerakan melompat Diperjelas oleh Decaprio motorik kasar merupakan gerakan tubuh dengan menggunakan otot-otot besar ataupun sebagian besar otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan diri.³¹

3) Sosial

Interaksi sosial secara umum dapat diartikan saling berhubungan atau saling bereaksi dan terjadi pada dua orang individu atau lebih. Sedangkan sosial adalah berkenaan dengan masyarakat. Oleh karena itu secara umum interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan yang terjadi dalam kelompok individu yang saling berhubungan baik dalam berkomunikasi maupun tindakan sosial.

Menurut Agustin, (kecerdasan sosial adalah kemampuan seseorang mengatur kehidupannya dengan intelegensi, menjaga keselarasan emosi, sosial, dan pengungkapannya melalui keterampilan kesadaran diri, motivasi diri, empati dan keterampilan sosial.

Demi memenuhi kecerdasan sosial pada anak, ibu berperan besar. Ibu merupakan pendidikan pertama yang akan dialami anak, pendidikan dilingkungan ibu dapat berpengaruh dalam kehidupan sosial anak untuk tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak seperti, moral agama, sosial emosi.

Perkembangan perilaku sosial anak ditandai dengan adanya minat terhadap aktivitas teman-teman dan meningkatnya keinginan yang kuat untuk diterima sebagai anggota suatu kelompok, dan tidak puas bila tidak

³¹ Rohyana Fitriani, *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*: Jurnal Golden Age Hamzanwandi Univerrcity, Vol. 3 No. 1, 2018, h. 27-28

bersama teman-temannya. Anak tidak lagi puas bermain sendiri dirumah atau dengan saudara-saudara kandung atau melakukan kegiatan-kegiatan dengan anggota-anggota keluarga. Anak ingin bersama teman-temannya dan akan merasa kesepian serta tidak puas bila tidak bersama teman-temannya.

Berkaitan dengan pengaruh gawai terhadap interaksi sosial pada anak usia dini ternyata memberikan dampak negatif. Seringnya anak usia dini berinteraksi dengan gadget dan juga dunia maya mempengaruhi daya pikir anak terhadap sesuatu diluar hal tersebut. Gawai juga ternyata secara efektif dapat mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan terdekatnya. Selain itu, ia juga akan merasa asing dengan lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi sosial selain itu anak juga kurang peka dan bahkan cenderung tidak peduli terhadap lingkungannya. Hal ini tentunya sangat membahayakan perkembangan sosial pada anak usia dini. Sebagai orangtua, sebaiknya mereka membimbing dan memantau serta memberikan pemahaman yang baik kepada anak untuk lebih selektif dalam memilih permainan (game online) yang terdapat pada gawai.³²

4) Emosional

Emosi merupakan suatu keadaan atau perasaan yang berkebolak dalam diri individu yang sifatnya didasari. *Oxford English Dictionary* mengartikan emosi sebagai sesuatu kegiatan atau pergolakan pikiran, perasaan, nafsu, atau setiap keadaan mental yang hebat. Selain itu, Daniel Goleman merumuskan emosi sebagai sesuatu yang merujuk pada suatu

³² Robbiyah, et al., eds., *Pengaruh Pola Asuh Ibu terhadap Kecerdasan Sosial Anak Usia Dini di TK Kenanga Kabupaten Bandung Barat: Jurnal Obsesi*, Vol. 2 No. 1, 2018, h. 77-81

perasaan dan pikiran-pikiran khasnya, sesuatu keadaan biologis dan psikologis, serta serangkaian kecenderungan untuk bertindak. Emosi dapat dikelompokkan sebagai suatu rasa marah, kesedihan, rasa takut, kenikmatan, cinta, terkejut, jengkel atau malu.³³

Ciri khas penampilan emosi pada anak sebagai berikut ;

- a) Emosi anak bersifat sementara dan lekas berubah. Misalnya, anak marah mudah beralih ke senyum, tertawa ke menangis, atau dari cemburu ke rasa sayang.
- b) Reaksi yang kuat terhadap situasi yang menimbulkan rasa senang atau tidak senang sangat kuat.
- c) Emosi itu sering timbul dan nampak pada tingkah lakunya. Misalnya menangis, gelisah, gugup, dan sebagainya.
- d) Reaksi emosional bersifat individual.
- e) Emosi berubah kekuatannya. Pada usia tertentu emosi yang sangat kuat berkurang kekuatannya.³⁴

Fungsi emosi yaitu pertama, perilaku emosi anak yang ditampilkan merupakan sumber penilaian lingkungan sosial terhadap dirinya. Penilaian lingkungan sosial ini akan menjadi dasar individu dalam menilai dirinya sendiri. Kedua, emosi yang menyenangkan atau tidak menyenangkan dapat mempengaruhi interaksi sosial anak melalui reaksi-reaksi yang ditampilkan lingkungannya. Melalui reaksi lingkungan

³³Sukatin, et al., eds., *Analisis Perkembangan Emosi Anak Usia Dini*, Golden Age : Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini, Vol. 2, No. 2, 2020, h. 79.

³⁴ Heleni Filtri, *Perkembangan Emosional Anak Usia Dini 5-6 Tahun di Tinjau dari Ibu yang Bekerja* : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 1, No. 1, 2017, h. 34.

sosial anak dapat belajar untuk membentuk tingkah laku emosi yang dapat diterima lingkungannya. Jika anak melemparkan mainannya saat marah, reaksi yang muncul dari lingkungannya adalah kurang menyukai atau menolaknya. Ketiga, emosi dapat mempengaruhi iklim psikologis lingkungan. Artinya jika ada seorang anak yang pemarah dalam satu kelompok, maka dapat mempengaruhi kondisi psikologis lingkungannya saat itu. Keempat, tingkah laku yang sama dan ditampilkan secara berulang dapat menjadi satu kebiasaan. Artinya, jika seorang anak yang ramah dan suka menolong merasa senang dengan perilakunya tersebut dan lingkungannya menyukainya, maka anak akan melakukan perbuatan tersebut berulang-ulang hingga akhirnya menjadi kebiasaan. Kelima, ketegangan emosi yang dimiliki anak dapat menghambat atau mengganggu aktifitas motorik dan mental anak. Seorang anak yang mengalami stres atau ketakutan menghadapi suatu situasi, dapat menghambat anak tersebut untuk melakukan aktifitas.³⁵

Perkembangan anak tentunya membutuhkan stimulasi yang tepat agar anak kelak memiliki pribadi dan akhlak yang baik. Anak diharapkan dapat memiliki kemampuan sosial yang baik agar dapat berinteraksi dengan baik antar sesama manusia. Sebagaimana pula dalam QS. Al-Baqarah 2/83, Allah swt. berfirman:

وَإِذْ أَخَذْنَا مِيثَاقَ بَنِي إِسْرَائِيلَ لَا تَعْبُدُونَ إِلَّا اللَّهَ وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا
وَذِي الْقُرْبَىٰ وَالْيَتَامَىٰ وَالْمَسْكِينِ وَقُولُوا لِلنَّاسِ حُسْنًا وَأَقِيمُوا الصَّلَاةَ
وَاءَاتُوا الزَّكَاةَ ثُمَّ تَوَلَّيْتُمْ إِلَّا قَلِيلًا مِّنْكُمْ وَأَنتُمْ مُّعْرِضُونَ ﴿٨٣﴾

³⁵Sukatini Sukatini, et al., eds., Analisis Perkembangan Emosi Anak Usia Dini, h. 79-80

Terjemahnya:

dan (ingatlah), ketika Kami mengambil janji dari Bani Israil (yaitu): janganlah kamu menyembah selain Allah, dan berbuat kebaikanlah kepada ibu bapa, kaum kerabat, anak-anak yatim, dan orang-orang miskin, serta ucapkanlah kata-kata yang baik kepada manusia, dirikanlah shalat dan tunaikanlah zakat. kemudian kamu tidak memenuhi janji itu, kecuali sebahagian kecil daripada kamu, dan kamu selalu berpaling.³⁶

Ayat di atas menggambarkan bagaimana akhlak yang mestinya dicapai dalam kehidupan setiap manusia. Allah swt. mendorong hambanya agar dapat berbakti kepada orang tua, dapat berbuat baik kepada masyarakat, serta memiliki tutur kata yang baik pula.

b. Pola asuh orang tua

Pola asuh adalah bentuk-bentuk yang diterapkan dalam rangka merawat, memelihara, membimbing, dan melatih dan memberikan pengaruh. Adapun Bentuk-bentuk pola asuh menurut Hurlock pola asuh orangtua dibedakan atas;

- 1) Pola asuh otoriter yaitu pola asuh yang mendasarkan pada aturan yang berlaku dan memaksa anak untuk bersikap dan bertingkah laku sesuai dengan keinginan orangtua.
- 2) Pola asuh demokratis yaitu pola asuh yang ditandai sikap orangtua yang mau menerima responsif dan semangat memperhatikan kebutuhan anak dengan disertai pembatasan yang terkontrol.
- 3) Pola asuh *permisif*, adalah pola asuh orangtua yang memberikan kebebasan penuh kepada anaknya untuk membuat keputusan sendiri

³⁶Departemen Agama RI, *Al-Quran Al-Karim dan Terjemahannya*, (Surabaya: Halim Publishing & Distributing, 2011), h. 112

sesuai dengan keinginan dan kemauannya, ini mengarah pada sikap acuh tak acuh orangtua terhadap anak.

Aspek-aspek dalam pola asuh menurut Baumrin terdapat 4 aspek perilaku orangtua dalam praktek pengasuhan terhadap anaknya. Ke empat aspek tersebut adalah;

1) Kendali orangtua

Kendali orangtua adalah bagaimana tingkah laku orangtua menerima dan menghadapi tingkah laku anaknya yang dinilai tidak sesuai dengan pola tingkah laku yang diharapkan orangtua. Tuntutan terhadap tingkah laku yang matang Tuntutan terhadap tingkah laku yang matang adalah bagaimana tingkah laku orangtua dalam mendorong kemandirian anak dan mendiring supaya anak memiliki rasa tanggung jawab terhadap segala tindakannya.

2) Komunikasi antara orangtua dan anak

Komunikasi antara orangtua dan anak adalah bagaimana usaha orangtua dalam menciptakan komunikasi verbal dengan anaknya, mencakup hal-hal yang berhubungan dengan diri anak, sekolah an teman-temannya.

3) Cara pengasuhan atau pemeliharaan terhadap anak

4) Cara pengasuhan atau pemeliharaan terhadap anak adalah bagaimana ungkapan orangtua dalam menunjukkan kasih sayang, perhatian terhadap anak, dan bagaimana cara memberikan dorongan kepada anaknya.³⁷

³⁷Meike Makagingge, et al., eds., *Pengaruh Pola Asuh Orangtua terhadap Perilaku Sosial Anak*: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 3, No. 2, 2019, h. 117-118.

Adapun ayat yang menjelaskan tentang pola asuh atau cara mendidik anak terdapat dalam surah AL-Lukman/13:31

وَإِذْ قَالَ لُقْمَانُ لِابْنِهِ ۖ وَهُوَ يَعِظُهُ ۖ يَا بُنَيَّ لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ ۚ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ

Terjemahnya:

“Dan (Ingatlah) ketika Luqman Berkata kepada anaknya, di waktu ia memberi pelajaran kepadanya: "Hai anakku, janganlah kamu mempersekutukan Allah, Sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kezaliman yang besar".³⁸

Ayat diatas dapat disimpulkan bahwa ketika mendidik anak, selalu melibatkan Allah agar tidak lalai akan perintah-Nya, apalagi ketika anak sudah ketergantungan dengan handpone ia akan lupa waktu baik itu sholat, makanan dan tidak memperdulikan orang sekitarnya, karena ayat diatas menjelaskan bahwa hai anakku janganlah kamu mempersekutukan Allah, sesungguhnya mempersekutukan Allah adalah kezaliman yang besar. Jadi tegurlah anakmu sejak dini agar ia tidak lalai akan perintah dan larangan-Nya.

³⁸Departemen Agama RI, *Al-Quran Al-Karim dan Terjemahannya*”, (Surabaya: Halim Publishing & Distributing, 2011), h. 411.

D. Kerangka pikir

Proposal ini membahas mengenai strategi orangtua dalam mengurangi ketergantungan gawai pada anak usia dini di kecamatan Mattiro Bulu kabupaten Pinrang. Adapun kerangka pikir yang digunakan pada proposal ini, sebagai berikut:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *field research* yaitu suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis dengan mengangkat data yang ada dilapangan.³⁹ Penelitian ini dikaji menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah metode yang bermaksud untuk memahami dan mengkaji fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya, perilaku persepsi, minat, motivasi, tindakan, dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa. Metode penelitian kualitatif adalah sebagai proses penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau tulisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.⁴⁰ Metode pendekatan kualitatif ini bertujuan untuk mendapatkan beberapa informasi tentang strategi orangtua dalam mengurangi ketergantungan gawai pada anak usia dinidi kecamatan mattiro bulu kabupaten pinrang

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di Kecamatan mattiro bulu kabupaten pinrang. Penentuan lokasi dilakukan berdasarkan pertimbangan bahwa lokasi tersebut memiliki permasalahan yang sesuai dengan kajian penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu adanya orangtua yang memiliki anak usia dini dengan kondisi ketergantungan gawai Sedangkan untuk waktu penelitian dilakukan selama kurang lebih satu bulanlamanya sesuai dengan kebutuhan penulis.

³⁹SuharismiArikunto, *Dasar-Dasar Research*, (Bandung: Tarsoto, 2002), h. 58.

⁴⁰Lexy J. Meleong, *Metode penelitian Kualitatif*, Cet II (Bandung: PT. RemajaRosdakarya, 2000), h.3

C. Fokus Penelitian

Adapun penelitian ini berfokus pada strategi orangtua dalam mengurangi ketergantungan gawai pada anak usia dini.

D. Sumber Data

Adapun sumber data adalah semua keterangan yang diperoleh dari informan maupun yang berasal dari dokumen-dokumen baik dalam bentuk statistik atau dalam bentuk lainnya guna keperluan peneliti tersebut.⁴¹ Sumber data dalam penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

1. Data Primer yaitu data yang diperoleh melalui wawancara dan observasi terhadap narasumber dalam hal ini yaitu sembilan orangtua yang memiliki anak usia dini dengan kondisi ketergantungan gawai di Kecamatan Mattiro Bulu kabupaten Pinrang.
2. Data Sekunder yaitu data yang diperoleh dari sumber-sumber yang ada dalam hal ini literatur statistik, jurnal, dan buku-buku mengenai ketergantungan gawai pada anak usia dini serta tentang strategi untuk mengurangi ketergantungan gawai.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategi dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

⁴¹Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h. 146.

1. Observasi (*Observation*)

Observasi (*Observation*) yaitu metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatan dan penginderaan.⁴² Teknik observasi adalah dengan cara menganalisa dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati secara langsung keadaan lapangan agar peneliti memperoleh gambaran yang lebih luas tentang permasalahan yang diteliti. Observasi dilakukan dengan tujuan memperoleh data atau gambaran yang akurat dan jelas sesuai dengan kondisi peristiwa yang ada dilapangan.

2. Wawancara (*Interview*)

Metode wawancara atau interview merupakan cara pengumpulan data dengan Tanya jawab antara peneliti dengan narasumber, yang dilakukan dengan sistematis dan berdasarkan pada tujuan penelitian, dengan kata lain wawancara adalah kegiatan mendapatkan informasi secara langsung dengan mengungkapkan pertanyaan kepada para narasumber/informan. Dalam hal ini peneliti menggunakan pedoman wawancara yaitu dengan langsung melakukan wawancara dengan narasumber yaitu tujuh orangtua yang memiliki anak usia dini dengan kondisi ketergantungan gawai di kecamatan mattiro bulu kabupaten Pinrang.

Adapun jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara semi terstruktur. Wawancara semi terstruktur merupakan jenis wawancara yang menggunakan panduan wawancara yang disusun berdasarkan teori dan konsep yang digunakan, dilakukan dengan cara melakukan sesi

⁴²Yatim Riyanto, *Metode Penelitian Pendidikan* (Surabaya: Penerbit SIC, 2001), h. 96.

Tanya jawab yang cukup fleksibel di banding wawancara terstruktur. Sesi wawancara disini tidak terlalu berpatokan pada pedoman wawancara yang digunakan, sehingga peneliti bisa mengembangkan pertanyaan sesuai dengan informasi yang digunakan.

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi ini digunakan untuk mendapatkan data secara tertulis tentang hal-hal yang terkait dengan subjek dan objek penelitian. Adapun kegiatan dokumentasi disini menggunakan dokumen seperti yang diperoleh dari sumber-sumber yang ada dalam hal ini literatur statistik, jurnal, dan buku-buku mengenai ketergantungan gawai pada anak usia dini serta tentang strategi untuk mengurangi ketergantungan gawai.

F. Teknik Analisis Data

Dalam mengelola data, penulis menggunakan metode kualitatif dengan melihat aspek-aspek objek penelitian. Data yang telah diperoleh dari hasil pengumpulan data kemudian dianalisa, yakni dengan menggambarkan dengan kata-kata dari hasil yang telah diperoleh.

Analisis data merupakan proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis seperti yang disarankan oleh data.⁴³ Analisis data dalam penelitian kualitatif adalah proses pelacakan dan pengaturan secara sistematis transkrip wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain yang dikumpulkan untuk meningkatkan pemahaman terhadap bahan-bahan tersebut agar

⁴³Basrowi dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008) h. 91.

dapat di interpretasikan temuannya kepada orang lain.⁴⁴ Pada penelitian ini menggunakan teknik analisa deduktif dan induktif, artinya data yang diperoleh di lapangan secara umum kemudian diuraikan dalam kata-kata yang penarikan kesimpulannya bersifat khusus.

Menurut Miles dan Huberman ada tiga metode dalam analisis data kualitatif, yaitu reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan. Adapun teknik analisis data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemusatan perhatian, pengabstraksian dan pentransformasian data kasar dari lapangan. Proses ini berlangsung pada penelitian yang dilakukan selama penelitian. Pada awal misalnya melalui kerangka konseptual, permasalahan, pendekatan pengumpulan data yang diperoleh. Fungsinya untuk menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasi sehingga interpretasi bisa ditarik. Proses reduksi ini peneliti benar-benar mencari data yang benar-benar valid. Ketika peneliti menyaksikan kebenaran data yang diperoleh akan dicek ulang dengan informan lain yang dirasa peneliti lebih mengetahui.

Reduksi data dalam penelitian ini peneliti mengambil data dari hasil wawancara dengan narasumber yaitu sepuluh orangtua yang memiliki anak usia dini dengan kondisi ketergantungan gawai di kecamatan mattiro bulu kabupaten

⁴⁴Nurul Zuriah, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006) h. 217.

pinrang. Data yang diperoleh kemudian peneliti akan rangkum dan mengambil inti sari data (data pokok dan penting).

2. Penyajian Data

Penyajian data adalah sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan untuk menarik kesimpulan dan pengambilan tindakan. Bentuk penyajian yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa pemaparan teks hasil wawancara, audio wawancara, dan dokumentasi observatif penelitian. Tujuannya adalah untuk memudahkan membaca dan menarik kesimpulan. Oleh karena itu, sajiannya harus tertata secara apik. Penyajian data merupakan bagian dari analisis, bahkan mencapai pula reduksi data. Proses ini peneliti mengelompokkan hal-hal yang serupa menjadi kategori atau kelompok satu, kelompok dua, kelompok tiga, dan seterusnya. Masing-masing kelompok tersebut menunjukkan tipologi yang ada sesuai dengan rumusan masalahnya. Masing-masing tipologi terdiri atas sub-sub tipologi yang bisa jadi merupakan urutan-urutan atau prioritas kejadian. Tahap ini peneliti juga melakukan penyajian (*display*) data secara sistematis, agar lebih mudah untuk dipahami interaksi antara bagian-bagiannya dalam konteks yang utuh bukan segmental atau fragmental terlepas satu dengan lainnya. Proses ini, data diklasifikasikan berdasarkan tema-tema itu.

Penyajian data dalam penelitian ini dimana peneliti menyajikan data dari hasil wawancara terhadap yaitu sepuluh orangtua yang memiliki anak usia dini dengan kondisi ketergantungan gawai di kecamatan mattiro bulu kabupaten pinrang. Dimana data tersebut akan disajikan/ditampilkan agar lebih mudah

melihat gambaran fenomena yang terjadi secara keseluruhan dan keterkaitan antara bagian-bagiannya.

3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan hanyalah sebagian dari satu kegiatan dari konfigurasi yang utuh. Kesimpulan-kesimpulan juga diverifikasi selama penelitian berlangsung. Makna-makna yang muncul dari data harus diuji kebenaran dan kesesuaiannya sehingga validitasnya terjamin. Tahap ini penelitian membuat rumusan proposisi yang terkait dengan prinsip logika, mengangkatnya sebagai temuan penelitian, kemudian dilanjutkan dengan mengkaji secara berulang-ulang terhadap data yang ada, pengelompokan data yang telah terbentuk, dan proposisi yang telah dirumuskan. Langkah selanjutnya yaitu melaporkan hasil penelitian lengkap, dengan temuan baru yang berbeda dari temuan yang sudah ada.

Pada tahap penarikan kesimpulan, peneliti menarik atau merumuskan kesimpulan berdasarkan data yang telah direduksi dan disajikan sebelumnya. Kemudian kesimpulan tersebut akan peneliti verifikasi lebih lanjut untuk memperoleh kesimpulan yang kuat sebagai konsepsi ilmiah atau teori mengenai strategi orangtua dalam mengurangi ketergantungan gawai pada anak usia dini di kecamatan mattiro bulu kabupaten pinrang.

G. Teknik Keabsahan Data

Dalam teknik pengumpulan data. Triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai pengumpulan data yang telah ada.⁴⁵

⁴⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), h..330.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Jenis dan Tingkat Ketergantungan Gawai pada Anak Usia Dini di Kecamatan Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang

Hasil penelitian pertama membahas mengenai jenis dan tingkatan ketergantungan gawai pada anak usia dini di kecamatan Mattiro Bulu kabupaten Pinrang. Jenis dan tingkat ketergantungan yang terjadi di lapangan dikategorikan dalam tiga kategori, yakni ketergantungan rendah, sedang, dan tinggi. Adapun uraian hasil penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

a. Ketergantungan Rendah

Kondisi pertama terhadap tingkat ketergantungan terhadap anak-anak usia dini di Kecamatan Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang yang dilihat adalah ketergantungan rendah pada anak. Hal tersebut sebagaimana dijelaskan dalam wawancara terhadap salah satu orang tua anak yang menyatakan bahwa:

“Anak saya biasa menggunakan hp pada saat-saat tertentu saja dan tidak terlalu membuat anak saya ketergantungan, waktu yang digunakan anak saya untuk bermain hp biasanya sekitar kurang lebih dua jam dalam sehari dan juga saya memberikan hp tidak setiap hari, hanya saat waktu-waktu tertentu saja”⁴⁶

Dari wawancara di atas dapat dipahami bahwa kondisi anak dilihat mengalami ketergantungan rendah dilihat dari penggunaan gawai pada anak yang tidak terlalu lama setiap harinya, yakni kurang dari dua jam

⁴⁶Fatmawati, Orang Tua, Wawancara di Desa Lapalopo, Kelurahan Manarang, Kecamatan Mattiro Bulu tanggal 7 Maret 2022

setiap hari. Anak juga tidak selalu menggunakan hp setiap harinya sehingga anak tidak betul-betul mengalami ketergantungan disini.

Hal yang sama juga dijelaskan oleh salah seorang orang tua anak yang menjelaskan dalam wawancaranya bahwa:

“Anak saya menggunakan hp dalam satu hari yakni 1 sampai 2 jam atau bahkan lebih dari itu, waktu yang di habiskan sampai berjam-jam itu hanya sekedar nonton youtube saja dan kadang juga belajar tentang huruf *hijaiyah*, ketika saya melarang anak saya atau bahkan mengambil hpnya biasanya anak akan ngambek, tapi tidak sampai marah. Ketika anak saya di hadapkan pada pilihan bermain dengan teman sebayanya di dibandingkan bermain hp anak saya masih lebih memilih menghabiskan waktunya dengan teman.”⁴⁷

Berdasarkan wawancara di atas dapat dipahami bahwa durasi penggunaan gawai pada anak disini berkisar pada durasi sekitar satu hingga dua jam. Anak mengakses fitur gawai untuk menonton video dari internet dan belajar mengenai huruf *hijaiyah*. Dijelaskan pula bahwa anak cenderung ngambek apabila dilarang menggunakan gawai.

Selanjutnya dijelaskan pula mengenai awal mula ketergantungan anak, sebagaimana dijelaskan dalam waawancara terhadap salah seorang orang tua yang menyatakan bahwa:

“Awal mula anak saya mulai ketergantungan gawai yaitu pada saat saya merekam setiap kegiatan-kegiatan yang dilakukan, setelah itu saya memperlihatkan videonya dan lama kemudian anak saya mulai suka dan tertarik untuk selalu menonton juga sudah pintar menggunakan hp, selain itu juga ketertarikan itu muncul karna banyaknya warna-warna yang di lihat di hp saya. Adapun pengawasan yang saya lakukan yaitu dengan menemaninya nonton hp dan kadang juga membiarkannya menonton sendiri.”⁴⁸

⁴⁷Marsella Herman, Orang Tua, Wawancara di Desa Bulu, Kelurahan Manarang, Kecamatan Mattiro Bulu tanggal 7 Maret 2022

⁴⁸Marsella Herman, Orang Tua, Wawancara di Desa Bulu, Kelurahan Manarang Kecamatan Mattiro Bulu tanggal 7 Maret 2022

Dari wawancara diatas dapat dipahami bahwa anak sudah mengalami ketergantungan terhadap gawai. Ketergantungan gawai pada anak usia dini disini dilihat masih berada pada kategori rendah. Hal tersebut dilihat dari durasi penggunaan gawai yang cukup singkat setiap harinya yakni satu sampai dua jam saja dalam akumulasi waktu yang diperkirakan orang tua. Awal mula anak mengalami kecanduan diceritakan karena munculnya ketertarikan anak terhadap video-video menarik yang dapat dilihat di gawai.

Kondisi ketergantungan rendah juga dialami salah seorang anak usia dini, sebagaimana dijelaskan oleh salah seorang orang tua anak yang menjelaskan dalam wawancaranya bahwa:

“Dalam sehari anak saya menggunakan hp dengan durasi 1 sampai 2 jam, adapun reaksi anak saya ketika di larang main hp yakni menangis, ngambek hingga mngamuk. Jika di hadapkan dalam pilihan bermain dengan temannya di dibandingkan dengan teman sebayanya biasanya anak saya lebih memilih bermain hp dan juga mengajak temannya yang lain ikut menonton dengannya tapi juga terkadang ikut bermain dengan temannya.”⁴⁹

Berdasarkan wawancara di atas dapat dipahami bahwa anak dilihat menggunakan gawai pada sekitar satu hingga dua jam saja. Anak menangis dan ngambek ketika dilarang menggunakan gawai. Apabila anak dihadapkan dengan pilihan bermain dengan temannya atau bermain gawai, anak masih lebih cenderung memilih bersosialisasi. Atau terkadang memilih mengkombinasikan aktivitas tersebut dengan mengajak temannya sama-sama menonton video di gawai.

⁴⁹Nasrah, Orang Tua, Wawancara di Dusun Alitta, Desa Alitta, Kecamatan Mattiro Bulu tanggal 8 Maret 2022

Selanjutnya dijelaskan pula mengenai perilaku anak, sebagaimana dijelaskan dalam wawancara terhadap salah seorang orang tua yang menyatakan bahwa:

“Adapun reaksi anak saya pada saat sedang bermain hp terus di suruh makan, ia hanya mengabaikan atau hanya bilang nanti, tunggu dan alasan lainnya. Reaksi Anak saya ketika ia meminta hp terus tidak di berikan hp, ia akan nangis dan sampai mengamuk. Ketika anak saya menggunakan hp ia lebih banyak mengakses youtube dengan menonton berbagai film kartun ataupun konten-konten tentang hewan atau binatang. Anak saya mulai ketergantungan gawai karena lingkungan sekitarnya yang banyak anak-anak yang menggunakan hp termasuk kakak-kakaknya.”⁵⁰

Dari wawancara diatas dapat dipahami bahwa ketergantungan gawai pada anak usia dini masih berada pada tahap rendah, atau kategori rendah. Pada situasi tertentu, anak sudah memperlihatkan beberapa emosi negatif seperti menangis dan marah. Tetapi kondisi tersebut hanya terjadi apabila anak sedang menggunakan gawai dan tiba-tiba dilarang.

b. Ketergantungan sedang

Kondisi selanjutnya yang dilihat sebagai kondisi ketergantungan gawai yang dialami anak usia dini di Kecamatan Mattiro Bulu adalah adanya anak-anak yang mengalami ketergantungan sedang. Adapun hal tersebut dilihat dari penjelasan salah seorang orang tua dalam wawancaranya yang menyatakan bahwa:

“Dalam 1 hari anak saya menghabiskan waktunya bermain hp kurang lebih 3 sampai dengan 4 jam atau bahkan lebih itupun terbagi, pagi, siang dan malam. Adapun kondisi emosi anak saya pada saat di larang menggunakan hp atau di mintai hpnya pada saat ia menggunakannya yakni menangis dan marah, ketika anak saya di hadapkan pada pilihan

⁵⁰Nasrah, Orang Tua, Wawancara di Dusun Alitta, Desa Alitta kecamatan Mattiro Bulu tanggal 8 Maret 2022

bermain hp atau bermain dengan teman sebayanya ia lebih bnyak memilih bermain hp di banding bermain dengan temannya.”⁵¹

Berdasarkan wawancara di atas dapat dipahami bahwa anak masih menggunakan gawai pada batas normal yakni empat jam perharinya apabila diakumulasikan. Dilihat juga munculnya emosi negatif pada anak apabila tidak diberikan gawai dalam kurun waktu tertentu, dimana anak memunculkan emosi berupa menangis, marah meskipun tidak sampai menimbulkan dampak yang lebih serius seperti mengamuk dan melakukan pengrusakan pada diri dan lingkungan sekitar.

Dijelaskan pula mengenai reaksi anak ketika dilarang menggunakan gawai. Sebagaimana dijelaskan dalam wawancara terhadap salah seorang orang tua yang menyatakan bahwa:

“Adapun reaksi anak saya ketika meminta hp yaitu meminta langsung dan saya memberikannya hp klau ia nangis. Ketika anak saya bermain hp ia hanya akan mengakses youtube da menonton film kartun, itupun di awasi langsung oleh saya. Adapun awal mula anak saya mulai ketergantungan bermain hp yaitu karena lingkungan sekitar di mana ia sering melihat ayahnya bermain hp.”⁵²

Dari wawancara diatas dapat dipahami bahwa kecanduan yang dialami anak berada pada kategori sedang dengan pertimbangan bahwa tingkat ketergantungannya disini memperlihatkan munculnya reaksi anak berupa menangis ketika tidak diberikan gawai. Dalam pelaksanaannya, orang tua masih melakukan pengawasan sehingga tingkat ketergantungan belum terlalu tinggi, serta pilihan aplikasi yang dapat diakses oleh anak

⁵¹Nilam, Orang Tua, Wawancara di Dusun Dolangang Desa Makkawaru, Kecamatan Mattiro Bulu tanggal 8 Maret 2022

⁵²Nilam, Orang Tua, Wawancara di Dusun Dolangang, Desa Makkawaru, Kecamatan Mattiro Bulu tanggal 8 Maret 2022

masih cukup dibatasi. Dijelaskan pula bahwa hal yang melatarbelakangi munculnya ketergantungan pada anak adalah lingkungan yang juga memberi pengaruh terhadap meningkatnya ketergantungan yang dialami.

Sebagaimana juga dijelaskan oleh salah seorang orang tua anak yang menjelaskan dalam wawancaranya bahwa:

“Dalam 1 hari anak saya menghabiskan waktunya untuk bermain hp sekitar 4 jam perharinya. Anak saya ketika di hadapkan pada pilihan bermain hp atau bermain dengan teman sebayanya maka ia masih kadang memilih bermain hp tapi juga kadang lebih mau main dengan temannya. Awal mula anak saya kenal mulai ketergantungan pada hp itu karna banyaknya pekerjaan atau bisa dibilang sibuk sekali, dari kesibukan itulah saya memberikannya hp agar tidak mengganggu pekerjaan saya di tambah dengan lingkungan sekitar yang banyak menggunakan hp pada seusianya selain itu juga ketertarikan anak saya muncul karena banyaknya warna yang ia lihat pada hp.”⁵³

Berdasarkan wawancara di atas dapat dipahami bahwa Anak dilihat menggunakan gawai pada kisaran kurang lebih empat jam setiap harinya atau masih dalam batas yang wajar. Ditambah dengan anak hanya mengakses youtube untuk menonton kartun dan mendengarkan mendengarkan lagu anak. Peran orang tua disini justru menjadi hal yang melatarbelakangi munculnya ketergantungan ini, dimana orangtua lah yang memulai menawarkan gawai pada anaknya ketika orang tua sibuk dengan alasan agar anak tidak mengganggu orangtuanya.

Dijelaskan juga mengenai reaksi anak dalam wawancara terhadap orang tua yang menyatakan bahwa:

“Adapun reaksi anak saya ketika di larang menggunakan hp biasanya menangis, tetapi ketika dikasi susu ultra sebagai gantinya biasanya ia

⁵³Marwati, Orang Tua, Wawancara di Desa Bulu, Kelurahan Manarang, Kecamatan Mattiro Bulu tanggal 7 Maret 2022

akan nurut untuk berhenti bermain hp. Selain itu anak saya juga akan lebih nafsu makan ketika di depannya ada hp. Tangapan saya mengenai anak saya yang sedang mengalami fase di mana ia ketergantungan hp yaitu sedikit khawatir pada kesehatannya terutama pada kesehatan fisiknya. Ketika anak saya bermain hp ia lebih sering mengakses youtube dengan menonton film kartun dan juga mendengarkan lagu anak-anak.”⁵⁴

Berdasarkan wawancara diatas dapat dipahami bahwa perilaku penggunaan gawai pada anak berada pada kategori sedang. Respon emosi yang diperlihatkan anak saat tidak diberikan gawai yakni memunculkan emosi negatif pada perilaku menangis, tetapi ketergantungannya disini masih dapat diakali dengan memberikan pengganti yakni minuman pada anak. Pada perilaku sosialnya, anak dilihat masih mampu mengelola antara bermain dengan teman sebayanya atau memilih bermain gawai.

Selanjutnya juga dijelaskan oleh salah seorang orang tua anak yang menjelaskan dalam wawancaranya bahwa:

“Dalam sehari anak saya biasanya menghabiskan waktu bermain hp 2 sampai 4 jam bahkan lebih tergantung kondisi pada saat itu. Awal mula anak saya mengenal atau mulai ketergantungan hp karena lingkungan sekitarnya di mana ketika ia sedang bermain di rumah tantenya ia melihat anak seusianya lebih banyak bermain hp dan di rumah tantenya ia sering di pinjamkan hp, nah dari situlah awal mula anak saya mengenal yang namanya hp.”⁵⁵

Berdasarkan wawancara di atas dapat dipahami bahwa perilaku penggunaan gawai pada anak disini dilihat bahwa anak menggunakan gawai pada durasi dua hingga empat jam setiap harinya, tergantung pada kondisi. Anak diketahui mulai mengenal gawai karna lingkungannya yang dimana

⁵⁴Marwati, Orang Tua, Wawancara di Desa Bulu, Kelurahan Manarang, Kecamatan Mattiro Bulu tanggal 7 Maret 2022

⁵⁵Dilla, Orang Tua, Wawancara di Dusun Cora, Desa Padaelo, Kecamatan Mattiro Bulu tanggal 9 Maret 2022

banyak orang termasuk anggota keluarganya yang suka memperlihatkan dan memberikan peluang bagi anak untuk mengakses gawai. Anak juga memperlihatkan emosi negatif apabila dilarang bermain gawai berupa menangis.

Dijelaskan pula reaksi anak ketika diberikan pilihan untuk bersosialisasi. Sebagaimana yang dijelaskan salah seorang orang tua dalam wawancaranya yang menyatakan bahwa:

“Anak saya ketika di berikan pilihan bermain dengan teman sebayanya di banding bermain hp maka ia akan lebih memilih bermain hp, saking ketergantungannya anak saya bermain hp, apabila ia di larang atau di ambil hpnya maka ia akan menangis. Ketika anak saya bermain hp ia biasayan mengakses game, tiktok, youtube dan melihan video dan foto yang ada di galeri. Tanggapan saya mengenai anak saya yang mulai ketergantungan hp tentunya khawatir karena bisa saja akan brdampak negatif seperti mengurangi minat belajarnya dan dapat berpengaruh pada kesehatannya.”⁵⁶

Dari wawancara diatas dapat dipahami bahwa anak mengalami ketergantungan pada kategori sedang. Anak terkadang memilih bersosialisasi dibanding bermain gawai, tapi terkadang juga anak lebih memilih bermain gawai daripada bersosialisasi. Kemudian anak mengakses fitur visual-audio pada gawai seperti melihat youtubr, tiktok, dan melihat video dan foto di galeri gawai. Anak juga memainkan berbagai *games* sehingga membuka peluang terjadinya ketergantungan.

c. Ketergantunagan tinggi

Kondisi berikutnya yasng dilihat sebagai kategori pada tingkat ketergantungan yang dialami anak di Matiiro Bulu adalah ketergantungan

⁵⁶Dilla, Orang Tua, Wawancara di Dusun Cora, Desa Padaelo, Kecamatan Mattiro Bulu tanggal 9 Maret 2022

tinggi. Adapun dijelaskan dalam wawancara terhadap salah seorang orang tua yang menyatakan bahwa:

“Dalam sehari anak saya dapat menghabiskan waktunya bermain hp kurang lebih 6 samapai 8 jam perharinya, anak saya mulai mengenal dan mengalami ketergantungan hp karena ulah saya sendiri yang dengan sengaja memperlihatkan video-video anak-anak atau film kartun dan dari situlah anak saya mulai mengenal hp, selain itu juga karena kesibukan saya sebagai ibu rumah tangga, jadi kalau misalnya anak saya rewel sementara saya beres-beres saya hanya akan memberinya hp agar ia dapat diam dan tidak mengganggu kesibukan yang saya lakukan.”⁵⁷

Berdasarkan wawancara di atas dapat dipahami bahwa perilaku penggunaan gawai yang sangat lama, yakni sekitar enam hingga delapan jam perhari, anak mulai mengalami ketergantungan pada gawai disini karena daya tarik gawai yang menyajikan berbagai macam fitur seperti video-video dan game yang sangat menarik bagi anak usia dini Mattirobulu. Dijelaskan juga bahwa ketergantungan ini dimulai karena orang tua ketika sedang sibuk akan memberikan gawai pada anak supaya anak tidak rewel dan tidak mengganggu kesibukan orangtuanya.

Orang tua juga menjelaskan dalam wawancaranya yang menyatakan bahwa:

“Adapun reaksi anak saya ketika ia sedang bermain hp dan hpnya di ambil karena adanya keperluan, ia akan menangis, marah, dan sampai-sampai mengamuk. Ketika anak saya di hadapkan pada pilihan bermain hp atau bermain dengan teman sebayanya maka ia akan lebih memilih bermain hp, bukan hanya itu anak saya juga jika ingin makan harus di temani hp agar ia makannya lahap. Adapun pengawasan yang

⁵⁷Musdalifa, Orang Tua, Wawancara di Dusun Dolangang, Desa Makkawaru, Kecamatan Mattiro Bulu tanggal 9 Maret 2022

saya berikan pada anak saya yaitu dengan memberinya nasehat akan bahaya penggunaan hp atau menemaninya pada saat bermain hp.”⁵⁸

Dari wawancara diatas dapat dipahami bahwa ketergantungan yang dialami anak dapat dilihat dimana reaksi anak ketika dilarang menggunakan gawai akan menangis, marah hingga mengamuk. Pada kategori ini, ketika anak dilarang menggunakan gawai maka akan memunculkan emosi dan perilaku negatif seperti tangisan hingga mengamuk. Anak usia dini disini juga cenderung lebih memilih bermain gawai daripada melakukan aktivitas sosial dengan teman-teman atau keluarganya. Dalam kondisi tertentu juga dijelaskan bahwa anak hanya akan mau makan ketika diberikan gawai.

Anak juga dalam kondisi yang lebih parah dilihat sampai melakukan dampak buruk ketika tidak dapat menggunakan gawai. Sebagaimana dijelaskan oleh salah seorang orang tua anak yang menjelaskan dalam wawancaranya bahwa:

“Anak saya bermain hp dalam sehari tergantung situasinya dan biasanya 9 sampai 10 jam dalam sehari, hanya beberapa kali saja terkadang anak tidak sama sekali main hp itupun hanya kalau saya lagi sibuk keluar rumah. Reaksi anak saya ketika ia ingin bermain hp yaitu dengan meminta, kalau tidak di kasih menangis bahkan mengamuk dan pernah sampai merusak barang-barang kalau tidak dikasi hp. Anak saya mulai mengenal dan ketergantungan terhadap hp karena ia sangat rewel sehingga untuk menenangkannya saya memberikan hp, nah dari situlah ia mulai ketergantungan hp dan juga pengaruh lingkungan sekitarnya yang banyak menggunakan hp.”⁵⁹

Berdasarkan wawancara di atas dapat dipahami bahwa penggunaan gawainya hampir mencapai 10 jam setiap harinya. Artinya bahwa dalam

⁵⁸Musdalifa, Orang Tua, Wawancara di Dusun Dolangang, Desa Makkawaru, Kecamatan Mattiro Bulu tanggal 9 Maret 2022

⁵⁹Radika Binti Ibrahim, Orang Tua, Wawancara di Desa Pananrang, Kecamatan Mattiro Bulu tanggal 10 Maret 2022

sehari, anak menghabiskan separuh hari hanya untuk menggunakan gawai. Anak pada tahap ini sudah mulai meminta apabila tidak menggunakan gawai, apabila tidak diberikan akan akan menangis, marah hingga mengamuk dan memunculkan perilaku merusak benda-benda disekitarnya. Anak disini sangat dipengaruhi lingkungannya dalam proses munculnya ketergantungan, dimana lingkungannya mengajarkan bagaimana asyiknya menggunakan gawai.

Dijelaskan juga oleh orang tua bahwa anak lebih memilih menggunakan gawai dibanding bersosialisasi. Sebagaimana disampaikan dalam wawancara terhadap salah seorang orangtua yang menyatakan bahwa:

“Ketika di hadapkan pada pilihan bermain dengan sebayanya maka anak saya lebih memilih bermain hp. Dalam kegiatannya bermain hp anak saya hanya mengakses youtube saja dengan menonton berbagai film-film kartun. Adapun tanggapan atau perlakuan saya terhadap anak saya ketika bermain hp yaitu menasehatinya dengan cara memberitahunya bahwa jangan terlalu cerah pencahayaannya karena bahaya pada mata atau memarahinya sekali-kali.”⁶⁰

Dari wawancara diatas dapat dipahami bahwa anak mengalami ketergantungan yang cukup tinggi karena anak lebih memilih menggunakan gawai dibanding harus bersosialisasi dengan teman sebayanya. Aplikasi yang sering diakses anak adalah youtube untuk menonton berbagai video menarik yang disukai oleh anak.

Hal yang sama juga dijelaskan oleh salah seorang orang tua anak yang menjelaskan dalam wawancaranya bahwa:

“Dalam sehari anak saya biasanya menghabiskan waktu bermain hp 4 sampai 9 jam dalam sehari tergantung kondisi pada saat itu, awal mula

⁶⁰Radika Binti Ibrahim, Orang Tua, Wawancara di Desa Pananrang, Kecamatan Mattiro Bulu tanggal 10 Maret 2022

anak saya mengenal dan ketergantungan hp karena kesibukan saya dan juga rewelnya anak saya ketika ada acara nikahan atau sebagainya sehingga untuk membuanya tenang saya memberikan hp, nah dari situlah awal mula anak saya mulai ketergantungan gawai, adapun perilaku atau reaksi anak saya ketika tidak diberikan hp yaitu nangis, ngamuk sampai-sampai melemparkan barang di sekitarnya.”⁶¹

Berdasarkan wawancara di atas dapat dipahami bahwa ketergantungan anak cukup tinggi yakni durasi penggunaan gawai mencapai sembilan jam dalam sehari. Anak akan menangis dan marah apabila tidak diberikan gawai. Anak juga merusak barang-barang disekitarnya ketika mengamuk apabila tidak diberikan gawai. Sehingga pada tahap ini, akan dinilai mengalami ketergantungan yang cukup tinggi.

Dijelaskan pula lebih lanjut dalam wawancara terhadap salah seorang orang tua yang menyatakan bahwa:

“Anak saya ketika diberikan pilihan bermain dengan teman sebayanya maka ia akan lebih memilih bermain hp. Adapun yang di akses anak saya ketika bermain hp yaitu aplikasi tiktok, barbie dan youtube. Adapun perlakuan saya terhadap anak saya yang ketergantungan gawai adalah dengan memberikan pengawasan seperti mengurangi cayaha pada layar hp dan menasehatinya dengan memberitahunya bahaya jika terlalu sering bermain hp.”⁶²

Dari wawancara diatas dapat dipahami bahwa anak lebih memilih menggunakan gawai dibanding bersosialisasi. Anak lebih mengakses aplikasi tiktok, youtube, dan game-game yang dia sukai. Orang tua cenderung memberikan pengawasan seperti mengatur sistem hp agar tidak memunculkan hal berbahaya bagi fisiologis anak.

⁶¹Marsina, Orang Tua, Wawancara di Desa Padakkalawa, Kecamatan Mattiro Bulu tanggal 10 Maret 2022

⁶²Marsina, Orang Tua, Wawancara di Desa Padakkalawa, Kecamatan Mattiro Bulu tanggal 10 Maret 2022

2. Strategi yang digunakan orangtua dalam mengatur penggunaan gawai anak usia dini di Kecamatan Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang

Permasalahan ketergantungan gawai pada anak usia dini di Kecamatan Mattiro Bulu memerlukan perhatian lebih dari orang tua anak. Penelitian ini menemukan data-data mengenai bagaimana orang tua mencoba menangani permasalahan ketergantungan pada anaknya. Adapun untuk hal tersebut dilaksanakan berbagai strategi yang dianggap tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut. Adapun hasil penelitian memperlihatkan ada tiga cara yang dilakukan sebagai strategi orang tua dalam mengatur penggunaan gawai anak usia dini yakni memberikan contoh yang baik, mengajak anak bermain, dan memberikan batasan penggunaan gawai. Berikut uraiannya:

a. Memberikan contoh yang baik

Hal pertama yang dilakukan dalam strategi orang tua untuk mengurangi ketergantungan penggunaan gawai pada anak usia dini adalah menjadi *role model* atau memberikan contoh yang baik pada anak. Sebagaimana dijelaskan dalam wawancara terhadap salah seorang orang tua yang menyatakan bahwa:

“Biasanya saya melakukan aktivitas bersama anak saya untuk mengurangi durasi penggunaan hpnya, kegiatan yang biasa saya lakukan yaitu belajar mengaji karena selain dapat mengurangi penggunaan hpnya saya juga dapat membuat anak saya lebih mengenali huruf-huruf hijaiyah. Saya juga memperlihatkan bagaimana perilaku-perilaku yang baik dan lebih bermanfaat, seperti mengajak anak berolahraga dan menjelaskan pentingnya kesehatan.”⁶³

Berdasarkan wawancara diatas dapat dipahami bahwa orang tua mncoba memberi contoh perilaku-perilaku positif agar anak dapat

⁶³Fatmawati, Orang Tua, Wawancara di Desa Lapalopo, Kelurahan Manarang, Kecamatan Mattiro Bulu tanggal 7 Maret 2022

mengurangi kebiasaan menggunakan gawai. Adapun orang tua menempatkan diri sebagai contoh atau memberikan contoh dalam melakukan kegiatan positif berupa belajar mengaji dan mempelajari huruf-huruf hijaiyah, serta mengajak anak berolahraga agar tubuh menjadi semakin sehat. Apalagi salah satu isu dalam dampak negatif ketergantungan gawai adalah isu kesehatan.

Hal yang serupa juga dijelaskan oleh salah seorang orang tua anak yang menjelaskan dalam wawancaranya bahwa:

“Ketika anak saya mulai asyik bermain hp saya akan memberikan pemahaman tentang bahaya penggunaan hp, terus saya juga memberikan pemahaman kepada anak saya bagaimana bahaya yang di akibatkan jika penggunaan hp tidak teratur seperti cahaya hp yang terlalu terang yang dapat mengganggu fisik anak saya. Disini saya memperlihatkan gambaran orang-orang yang mengalami penyakit karena bermain hp terlalu sering, dengan tujuan agar anak saya mengurangi bermain hp.”⁶⁴

Dari wawancara diatas dapat dipahami bahwa orang tua melakukan proses pengamatan terhadap perilaku anak. Ketika dilihat anak mulai menggunakan gawai secara berlebihan, orang tua akan memberikan pemahaman mengenai dampak buruk penggunaan gawai kepada anak. Dalam hal ini orang tua memulai dengan menstimulasi pengetahuan anaknya agar lebih mudah memahami proses pemberian contoh nantinya. Orang tua disini dalam pemberian contoh memanfaatkan fitur hp yang dapat memperlihatkan berbagai macam gambaran mengenai dampak buruk gawai pada kesehatan sehingga anak akan melihat orang tuanya bahwa gawai juga dapat digunakan belajar dan menambah pengetahuan disamping bahaya dari

⁶⁴Marsella Herman, Orang Tua, Wawancara di Desa Bulu, Kelurahan Manarang, Kecamatan Mattiro Bulu tanggal 7 Maret 2022

gawai tersebut, yang diharapkan anak mampu memikirkan bahwa penggunaan gawai harus dilakukan dengan bijaksana.

Pemberian contoh untuk membantu anak mengurangi ketergantungannya sangatlah penting dilakukan. Dijelaskan juga oleh salah seorang orang tua anak yang menjelaskan dalam wawancaranya bahwa:

“Pada saat anak saya sedang bermain hp dengan durasi yang sudah cukup lama saya biasanya akan mengalihkan perhatiannya dengan menagajaknya untuk belajar mewarnai gambar, nah dengan begitu anak saya juga bisa lebih mengenal warna-warna. Saya memperlihatkan kalau melakukan hal-hal kreatif bisa lebih asyik daripada bermain hp.”⁶⁵

Berdasarkan wawancara di atas dapat dipahami bahwa orang tua mencoba memberikan contoh kegiatan-kegiatan positif pada anak agar anak terhindar dari ketergantungan gawai. Kegiatan yang dilakukan yakni memperlihatkan anak bagaimana kegiatan-kegiatan kreasi seperti menggambara dan mewarnai yang dapat lebih menyenangkan dan merangsang perkembangan pikiran serta sensori-motorik.

b. Mengajak anak bermain bersama

Kegiatan selanjutnya yang menjadi bagian dari strategi yang dilakukan orang tua dalam mengurangi ketergantungan gawai pada anak usia dini di Kecamatan Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang adalah dengan mengajak anak bermain bersama. Sebagaimana dijelaskan dalam wawaancara terhadap salah seorang orang tua yang menyatakan bahwa:

“Disaat anak saya sudah mulai asyik bermain hp atau durasi penggunaan hp nya sudah cukup lama tetapi belum berhenti bermain hp biasanya saya mengajaknya bermain bersama guna mengurangi

⁶⁵Nasrah, Orang Tua, Wawancara di Dusun Alitta, Desa Alitta, Kecamatan Mattiro Bulu tanggal 8 Maret 2022

ketergantungan hpnya, adapun permainan yang biasa saya lakukan dengan anak saya yaitu bermain masak-masak atau bermain dokter-dokteran di mana saya yang menjadi pasien dan itu juga dapat meningkatkan imajinasi anak saya.”⁶⁶

Dari wawancara diatas dapat dipahami bahwa orang tua dalam proses mengurangi permasalahan ketergantungan anak pada gawai mencoba, mengajak anak untuk bermain bersama dengan permainan yang melibatkan sensori-motoriknya. Anak diajak bermain permainan peran yang berguna untuk mengasa imajinasi dan kreatifitas anak sehingga anak dapat merasakan keseruan yang nantinya membuat anak dapat menurunkan ketergantungannya pada penggunaan gawai.

Permainan-permainan fisik cukup banyak dipilih orang tua karena menstimulasi kondisi fisik anak yang lama tidak bergerak karena fokus menggunakan gawai. Sebagaimana dijelaskan oleh salah seorang orang tua anak yang menjelaskan dalam wawancaranya bahwa:

“Kalau anak saya sedang bermain hp terlalu lama kadang-kadang saya mengajaknya keluar untuk bermain dengan sepupunya, tentangga atau teman sebayanya, dengan begitu anak saya dapat mengurangi durasi bermain hpnya dan bisa membuat anak saya lebih akrab dengan teman sebayanya. Anak saya juga takutnya kalau kelamaan main hp, fisiknya jadi tidak baik, jadi gampang sakit dan sebagainya.”⁶⁷

Dari wawancara diatas dapat dipahami bahwa kegiatan anak yang terlalu lama dalam menggunakan gawai ditakutkan oleh orang tua bahwa ada kemungkinan munculnya berbagai penyakit apabila anak terlalu sering memainkan gawai. Hal itu mendorong orang tua untuk memberi ruang bagi

⁶⁶Nilam, Orang Tua, Wawancara di Dusun Dolangang, Desa Makkawaru, Kecamatan Mattiro Bulu tanggal 8 Maret 2022

⁶⁷Marwati, Orang Tua, Wawancara di Desa Bulu, Kelurahan Manarang, Kecamatan Mattiro Bulu tanggal 7 Maret 2022

anak agar dapat melakukan kegiatan yang memiliki tingkat keseruan yang sama dengan bermain gawai, yakni melakukan permainan fisik yang menyenangkan. Orang tua juga melibatkan teman-teman, sepupu, dan tetangganya untuk ikut bermain bersama anaknya agar kemampuan sosial anak dapat dikembangkan.

c. Memberikan batasan waktu

Strategi selanjutnya dalam menurunkan ketergantungan gawai pada anak usia dini yang dilakukan orang tua adalah dengan memberikan batasan waktu penggunaan gawai. Sebagaimana dijelaskan dalam wawancara terhadap salah seorang orang tua yang menyatakan bahwa:

”Saya memberikan anak saya waktu penggunaan hp yang di bagi dari pagi, siang dan malam dengan begitu anak saya tidak terlalu lama dalam penggunaan hpnya. Batasannya saya turunkan jadi sekitar setengah jam saja, atau satu dua video saja yang bisa ditonton.”⁶⁸

Dari wawancara diatas dapat dipahami bahwa orang tua memberikan batasan waktu pada anak yang dibagi pada tiap-tiap jeda hari yakni pagi, siang, dan malam hanya setengah jam saja. Artinya anak hanya akan memainkan gawai sekitar satu hingga dua jam saja perharinya. Hal tersebut tentunya akan sangat menurunkan intensitas dan frekuensi penggunaan hp. Disini dilihat bahwa metode ini menyentuh secara langsung permasalahan yang ada.

Hal yang sama juga dijelaskan oleh salah seorang orang tua anak yang menjelaskan dalam wawancaranya bahwa:

⁶⁸Dilla, Orang Tua, Wawancara di Dusun Cora, Desa Padaelo, Kecamatan Mattiro Bulu tanggal 9 Maret 2022

“Saya memasukkan anak saya ke PAUD, dengan begitu anak saya dapat membatasi penggunaan hp nya karna waktunya terbagi ke kegiatan-kegiatannya dalam PAUD”⁶⁹

Dari wawancara diatas dapat dipahami bahwa orang tua memberikan anak lingkungan sosial dalam proses penurunan ketergantungan gawainya. Anak dimasukkan ke dalam PAUD agar anak dapat bersosialisasi dan mengurangi kegiatan penggunaan gawai.

Hal yang sama juga dijelaskan oleh salah seorang orang tua anak yang menjelaskan dalam wawancaranya bahwa:

“Sebelum saya memberikan anak saya hp, saya akan mengingatkan anak saya tentang batas waktu penggunaan hp, seperti ketika anak saya meminta hp untuk menonton youtube, saya akan menegaskan durasi pemakaian hp anak saya. Saja juga membatasi pemakaian hp anak saya di malam hari karna itu dapat merusak mata anak saya.”⁷⁰

Dari wawancara diatas dapat dipahami bahwa orang tua selalu memberi peringatan pada anak agar membatasi waktu bermain gawai. Orang tua memberi penegasan pada anak agar mengurangi frekuensi dan intensitas penggunaan gawai.

B. Pembahasan

Penelitian ini membahas Strategi Orang Tua dalam Mengurangi Ketergantungan Gawai Pada Anak Usia Dini di Kecamatan Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang. Permasalahan penelitian ini adalah bagaimana permasalahan ketergantungan gawai pada anak usia dini di Kecamatan Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang, serta bagaimana strategi yang dijalankan orang tua dalam mengatasi

⁶⁹Musdalifa, Orang Tua, Wawancara di Dusun Dolangang, Desa Makkawaru, Kecamatan Mattiro Bulu tanggal 9 Maret 2022

⁷⁰Radika Binti Ibrahim, Orang Tua, Wawancara di Dusun Kariango, Desa Pananrang, Kecamatan Mattiro Bulu tanggal 10 Maret 2022

ketergantungan gawai tersebut. Berdasarkan hasil penelitian, dapat dilihat bahwa ada tiga kategori atau tingkatan dari ketergantungan yang dialami anak-anak usia dini di Kecamatan Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang khususnya pada anak yang diteliti.

Kategori pertama adalah ketergantungan rendah, dimana rata-rata ukuran ketergantungan pada kategori ini yakni durasi penggunaan gawai masih berada di rentang waktu satu hingga dua jam saja dalam sehari secara akumulasi. Tingkat emosi yang muncul masih stabil, dimana emosi negatif yang tertinggi muncul ketika anak dilarang menggunakan gawai adalah rasa sedih dengan perilaku menangis. Anak pada kategori ini masih cukup banyak melakukan kegiatan sosial baik bersama keluarga maupun teman-temannya. Serta belum memunculkan sikap yang dapat berdampak buruk pada lingkungannya, seperti merusak dan sebagainya.

Kategori selanjutnya adalah kategori ketergantungan sedang, dimana ketergantungan disini sudah mulai cukup terlihat. Pada tahap ini, rata-rata anak menggunakan gawai sekitar empat jam, ketika anak tidak diperbolehkan memainkan gawai anak mulai memperlihatkan emosi negatif yakni kemarahan, meskipun belum sampai pada tahap mengamuk dan merusak lingkungan sekitarnya. Pada kategori ini, anak terkadang lebih memilih bermain gawai daripada bersosialisasi, tapi tidak selalu. Anak juga terkadang lebih memilih bersosialisasi dengan keluarga maupun teman sebaya. Jadi kegiatan sosialnya masih didasarkan pada *mood* yang dimiliki.

Selanjutnya kategori ketergantungan tinggi. Pada tahap ini, ketergantungan yang dimiliki anak sudah mulai memberi banyak dampak negatif yang besar.

Durasi penggunaan gawai pada anak di kategori ini sekitar enam hingga sepuluh jam pada data yang didapatkan dilapangan. Anak mulai agresif ketika dilarang atau tidak diperbolehkan menggunakan gawai, anak akan memunculkan emosi negatif seperti menangis, marah, mengamuk, hingga merusak barang-barang sekitarnya. Anak juga lebih cenderung memilih bermain gawai daripada pergi berkumpul dengan teman sebayanya atau keluarganya.

Sebagaimana dijelaskan dalam teori adiksi bahwa *addiction* atau adiksi merupakan kecanduan yaitu keadaan individu yang memiliki dorongan tak terkendali, dimana dalam frekuensi yang tinggi disertai dengan hilangnya kontrol terhadap diri, keasyikan dengan penggunaan, dan terus menggunakan meskipun menjadi sumber masalah. Dari situ dapat dilihat bahwa ketergantungan anak sudah mencapai tahap adiksi dimana anak memiliki dorongan tak terkendali, anak memiliki frekuensi yang tinggi dalam menggunakan gawai, serta anak memunculkan berbagai masalah lanjutan dari penggunaan gawai.

Teori adiksi menjelaskan kecanduan sebagai sesuatu yang bersifat kronis, dan dapat mengakibatkan individu ingin melakukannya berulang-ulang untuk memuaskan diri. Disini dilihat bahwa intensitas dan frekuensi penggunaan gawai menandakan bahwa anak mengalami ketergantungan karena kesulitan berhenti menggunakan gawai dan cenderung meminta agar orang tuanya memberikan gawai. Griffiths menjelaskan bahwa individu yang mengalami adiksi akan secara otomatis melakukan apa yang disenangi pada kesempatan yang ada. Orang akan dikatakan kecanduan jika dalam satu hari dapat melakukan sebanyak lima kali atau lebih kegiatan yang sama. Individu tersebut juga kurang dapat mengontrol dirinya untuk mengurangi kegiatan yang disenangi.

Penelitian ini juga menggambarkan strategi yang digunakan orangtua dalam mengatur penggunaan gawai anak usia dini di Kecamatan Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang. Adapun strategi yang dilakukan disini adalah memberikan contoh yang baik, mengajak anak bermain bersama, memberikan batasan waktu. Dalam memberikan contoh, orang tua menempatkan dirinya sebagai model bagi anak mengenai perilaku-perilaku yang baik serta kegiatan-kegiatan yang lebih bermanfaat daripada menggunakan gawai. Dalam mengajak anak bermain bersama, orang tua cenderung memainkan permainan yang melibatkan sensori motorik anak, agar perkembangan anak tetap berjalan dengan baik. Serta dalam memberi batasan waktu, orang tua berusaha bersikap tegas mengenai waktu penggunaan gawai pada anak meskipun anak mengamuk.

Interaksi orang tua dan anak sangat diperlukan dalam perkembangan anak. Sebagaimana dijelaskan dalam teori behavioristik bahwa kepribadian seseorang ditentukan dari bagaimana lingkungan dan proses belajarnya/pengalaman hidupnya. Disini dilihat bahwa lingkungan sangat mempengaruhi kehidupan anak sebagai faktor eksternal yang konstan memberikan pengaruh pada kehidupan anak itu sendiri. Orang tua disini merupakan bagian dari lingkungan anak atau faktor eksternal yang akan menjadi penentu bagaimana anak kedepannya. Sebagaimana diketahui dalam penelitian ini bahwa hal yang membuat anak mengalami ketergantungan adalah karena faktor lingkungan, seperti ajakan dari keluarga atau teman-temannya. Maka disini orang tua tentunya juga dapat mempengaruhi ketergantungan anak ke arah yang lebih positif. Melalui strategi yang dilakukan untuk mengarahkan ketergantungan anak diharapkan agar anak dapat mengurangi ketergantungannya sebagai hasil dari stimulasi faktor eksternal.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

1. Jenis dan Tingkat Ketergantungan Gawai pada Anak Usia Dini

Ketergantungan yang dimiliki anak usia dini disini berada pada tiga kategori. (1) Ketergantungan rendah ditandai dengan durasi penggunaan gawai sekitar dua jam, anak masih memilih bersosialisasi, serta emosi negatif terbesar yang muncul hanya menangis. (2) Ketergantungan sedang ditandai dengan durasi penggunaan gawai sekitar empat jam, anak terkadang lebih memilih menggunakan gawai, tapi terkadang juga lebih memilih bersosialisasi daripada menggunakan gawai, serta anak marah apabila dilarang menggunakan gawai. (3) Ketergantungan tinggi ditandai dengan durasi penggunaan gawai sekitar sepuluh jam, anak lebih cenderung memilih bermain gawai daripada bersosialisasi, anak mengamuk dan merusak lingkungan sekitar apabila dilarang menggunakan gawai.

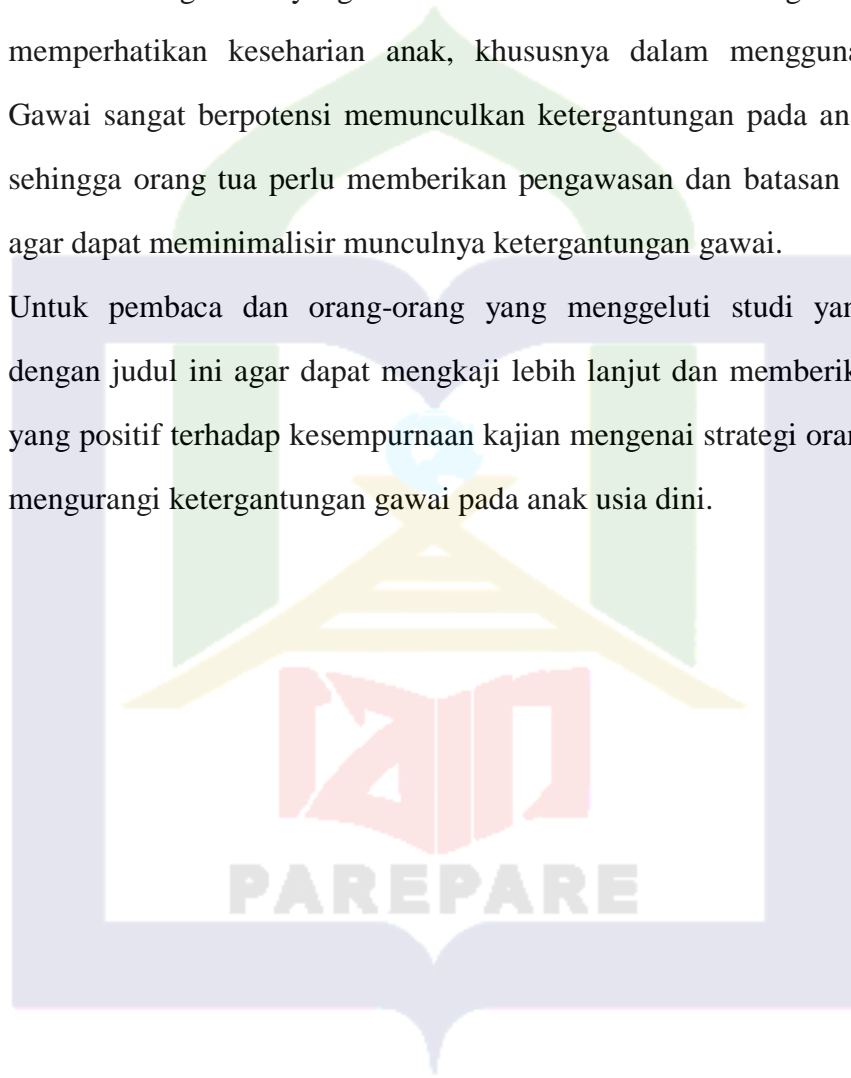
2. Strategi yang digunakan Orangtua dalam Mengatur Penggunaan Gawai anak

Strategi yang dilakukan ada tiga. (1) Memberikan contoh yang baik, orang tua menempatkan dirinya sebagai model bagi anak mengenai perilaku-perilaku yang baik serta kegiatan-kegiatan yang lebih bermanfaat daripada menggunakan gawai. (2) Mengajak anak bermain bersama, orang tua cenderung memainkan permainan yang melibatkan sensori motorik anak, agar perkembangan anak tetap berjalan dengan baik. (3) Memberi batasan waktu, yakni orang tua berusaha bersikap tegas mengenai waktu penggunaan gawai pada anak meskipun anak mengamuk.

B. Saran

Berdasarkan data dan informasi yang peneliti dapat dari hasil penelitian, maka penelitian memberikan saran-saran kepada pihak-pihak terkait yaitu:

1. Untuk Orang tua yang memiliki anak usia dini agar dapat lebih memperhatikan keseharian anak, khususnya dalam menggunakan gawai. Gawai sangat berpotensi memunculkan ketergantungan pada anak usia dini, sehingga orang tua perlu memberikan pengawasan dan batasan kepada anak agar dapat meminimalisir munculnya ketergantungan gawai.
2. Untuk pembaca dan orang-orang yang menggeluti studi yang berkaitan dengan judul ini agar dapat mengkaji lebih lanjut dan memberikan masukan yang positif terhadap kesempurnaan kajian mengenai strategi orang tua dalam mengurangi ketergantungan gawai pada anak usia dini.



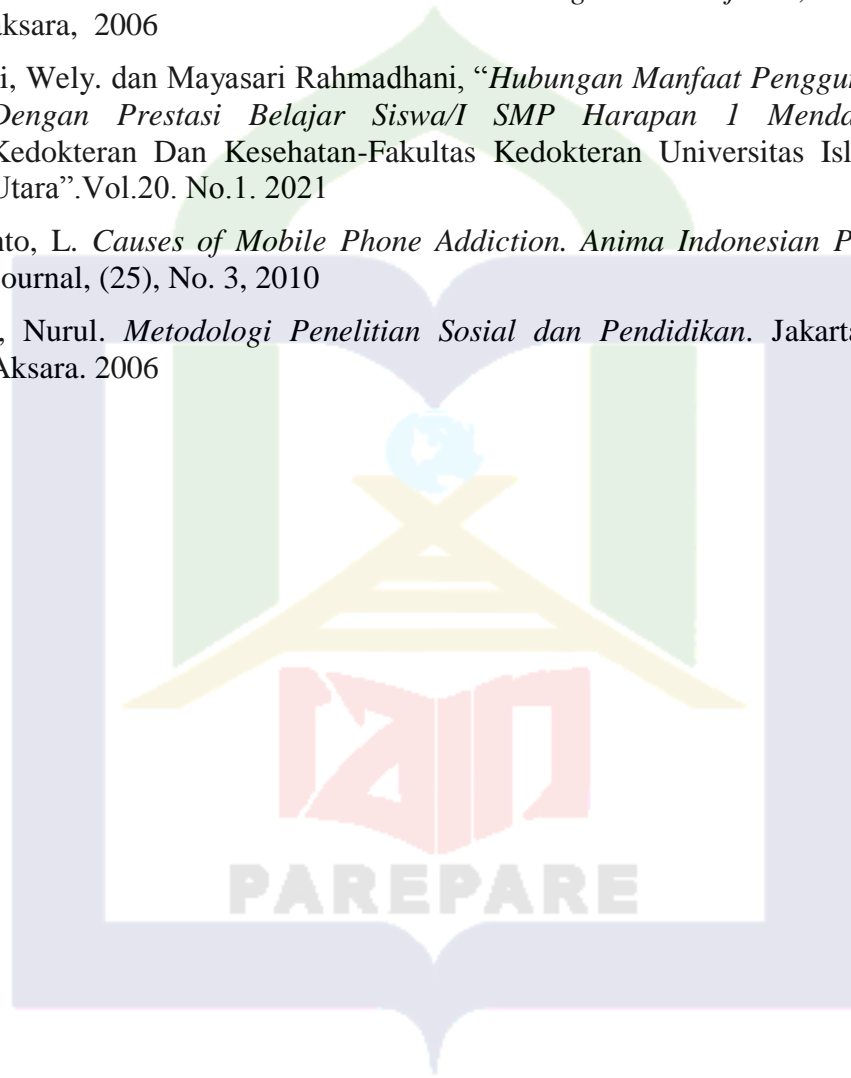
DAFTAR PUSTAKA

Al-Quran Al- Karim

- Aprilia, Nadia. *Pengaruh Kesepian Dan Kontrol Diri Terhadap Kecenderungan Pada Ponsel*, Jurnal Psikoborneo, Vol.8 No. 2 2020
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* Jakarta: Rineka Cipta, 2002
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Research*, Bandung: Tarsoto, 2002
- Basrowi dan Suwandi. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta. 2008
- Bintoro, Yunda Catur. *Upaya Orangtua dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini di Desa Mandiraja Kecamatan Mandiraja, Kabupaten Banjarnegara*, Fakultas Ilmu Pendidikan Univ. Semarang : 2019
- Cooper, A., Delmonico, D. & Burg, R. *Cybersex: The Dark Side of the Force*, Philadelphia: Brunner: Routledge; 2000
- Depertemen Agama RI, *Al-Quran Al-Karim dan Terjemahannya*”, Surabaya: Halim Publishing & Distributing, 2011
- E. Koswara, *Teori-Teori Kepribadian, Cet.2* Bandung: Eresco, 2001
- Fauzian, Rindi. *Pengantar Psikologi Perkembangan*, Jawa barat: CV Jejak, anggota IKAPI, 2020
- Filtri, Heleni. *Perkembangan Emosional Anak Usia Dini 5-6 Tahun di Tinjau dari Ibu yang Bekerja* : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 1, No. 1, 2017
- Fitriani, Rohyana. *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*: Jurnal Golden Age Hamzanwandi University, Vol. 3 No. 1, 2018
- Griffiths, M., Kuss, D.J., Demetrovics, Z. *Social Networking Addictions: an Overview of Preliminary Findings*, Cambridge: Elsevier Press, 2014
- Griffiths. *Does Internet and Computer addiction exist? Some case study evidence*. New York: Cyber Psychology. 2000
- Hecht, Bohmer, M. B., Schöning, J., et al. *Falling Asleep with Angry Birds, Facebook and Kindle – A Large Study on Mobile Application Usage*. Tashkent: HCI, 2014
- Irmayanti, Yuli. *Peran Orangtua dalam Mendampingi Penggunaan Gawai pada Anak Usia Dini Prasekolah*, Fakultas Psikologi: Univ Muhammadiyah Surakarta 2018

- Makagingge, Meike. et al., eds., *Pengaruh Pola Asuh Orangtua terhadap Perilaku Sosial Anak: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 3, No. 2, 2019
- Malik, Imam. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Teras. 2011
- Maramis. *Catatan Ilmu Kedokteran Jiwa*. Surabaya: Airlangga. 2007
- Masganti, Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini, Jakarta: Kencana, 2017
- Meleong, Lexy J. *Metode penelitian Kualitatif*, Cet II Bandung: PT. RemajaRosdakarya, 2000
- Mulyati, Tri Dkk, *Kecanduan Smartphone Ditinjau Dari Kontrol Diri Dan Jenis Kelamin Pada Siswa SMA Mardasiswa Semarang*, Jurnal Empati : Vol 7 No 4 2018
- Murniyasi dan Suyadi, Penerapan Teori Belajar Behavioristik Skinner dalam Pembelajaran Baca Tulis AL-Qur'an di SDIT Alam Nurul Islam, *Jurnal Ilmu-Ilmu Islam*, (11), No. 2, 2021
- Nuraini. Korelasi Tingkat Penggunaan Smartphone dengan Tingkat Kecemasan Peserta Diklat Pusklat Tenaga Teknis Pendidikan dan Keagamaan. *Jurnal Diklat Teknis Pendiidkan dan Keagamaan*. (9). No. 1. 2021
- Pebriana, Putri Hana. "Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini", *Jurnal obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 1 No. 1, 2017
- Pratama, Aditya. *Peran Orangtua Dalam Mengawasi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi di Perumahan Griya Abdi Negara Kelurahan Sukabumi Bandar Lampung)*, Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung: 2020
- Riyanto, Yatim. *Metode Penelitian Pendidikan* Surabaya: Penerbit SIC. 2001
- Robbiyah, et al., eds., *Pengaruh Pola Asuh Ibu terhadap Kecerdasan Sosial Anak Usia Dini di TK Kenanga Kabupaten Bandung Barat: Jurnal Obsesi*, Vol. 2 No. 1, 2018
- Ropiqi, Nizar. *Strategi Guru dalam Menerapkan Akhlak Pada Peserta Didik dalam Belajar di MTS As-Shohibiah Kec. Bangun Purba Kabupaten Rokan Hulu*, Skripsi Fakultas Pendidikan Agama Islam Univrsitas Islam Riau, 2018
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2016
- Sukatin, et al., eds., *Analisis Perkembangan Emosi Anak Usia Dini*, Golden Age : Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini, Vol. 2, No. 2, 2020
- Sunani, *Kemampuan Membaca Huruf Abjad Bagi Anak Usia Dini Bagian Dari Perkembangan Bahasa*, Jurnal pendidikan, Vol.1 No.1, 2017

- Syulfharita, Maya. *Gambaran perilaku penggunaan gawai dan kesehatan mata pada anak usia 10 – 12 tahun* ,jurnal keperawatan muhammadiyah: vol 3 (1) 2018
- Umaimah, Rima. Konsep Skinner terhadap Pembentukan Perilaku pada Pendidikan Anak Usia Dini (Studi terhadap TK Al-Tarmasi Pacitan, *Jurnal Pendidikan*, (1), No. 1, 2020, h. 8
- Uno, Hamzah B. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*, Jakarta: Bumi aksara, 2006
- Yuliani, Wely. dan Mayasari Rahmadhani, “*Hubungan Manfaat Penggunaan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa/I SMP Harapan 1 Mendan*”, “*Jurnal Kedokteran Dan Kesehatan-Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sumatra Utara*”.Vol.20. No.1. 2021
- Yuwanto, L. *Causes of Mobile Phone Addiction*. *Anima Indonesian Psychological Journal*, (25), No. 3, 2010
- Zuriah, Nurul. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara. 2006







KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH

Jalan Amal Baldi No. 8 Soreang, Kota Parepare 91132 Telepon (0421) 21307, Fax. (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 91100 website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id

Nomor : B-605 /In.39.7/PP.00.9/02/2022 Parepare, 14 Februari 2022
Lamp : -
Hal : Izin Melaksanakan Penelitian

Kepada Yth.
Kepala Daerah Kabupaten Pinrang
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Pinrang
Di-
Tempat

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Yang bertandatangan dibawah ini Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) parepare menerangkan bahwa:

Nama : MUH. RISWAN
Tempat/Tgl. Lahir : Dolangang, 14 Mei 1999
NIM : 17.3200.058
Semester : IX
Alamat : Dolangang Kab. Pinrang

Adalah mahasiswa Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) parepare bermaksud akan mengadakan penelitian di Daerah KAB. PINRANG dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

STRATEGI ORANG TUA DALAM MENGURANGI KETERGANTUNGAN GAWAI PADA ANAK USIA DINI DI KECAMATAN MATTIRO BULU KABUPATEN PINRANG

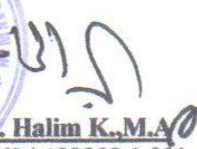
Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada bulan Februari 2022 S/d Maret 2022.

Sehubungan dengan hal tersebut dimohon kerjasamanya agar kiranya yang bersangkutan dapat diberi izin sekaligus dukungan dalam memperlancar penelitiannya.

Demikian, atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb

Dekan,
Fakultas Ushuluddin, Adab Dan Dakwah



Dr. H. Abd. Halim K., M.A.
NIP. 19590624 199803 1 001



PEMERINTAH KABUPATEN PINRANG
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
UNIT PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. Jend. Sukawati Nomor 40. Telp/Fax : (0421)921695 Pinrang 91212

KEPUTUSAN KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU KABUPATEN PINRANG
Nomor : 503/0074/PENELITIAN/DPMPTSP/02/2022

Tentang

REKOMENDASI PENELITIAN

Menimbang : bahwa berdasarkan penelitian terhadap permohonan yang diterima tanggal 17-02-2022 atas nama MUH. RISWAN, dianggap telah memenuhi syarat-syarat yang diperlukan sehingga dapat diberikan Rekomendasi Penelitian.

- Mengingat :
1. Undang - Undang Nomor 29 Tahun 1959;
 2. Undang - Undang Nomor 18 Tahun 2002;
 3. Undang - Undang Nomor 25 Tahun 2007;
 4. Undang - Undang Nomor 25 Tahun 2009;
 5. Undang - Undang Nomor 23 Tahun 2014;
 6. Peraturan Presiden RI Nomor 97 Tahun 2014;
 7. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014;
 8. Peraturan Bupati Pinrang Nomor 48 Tahun 2016; dan
 9. Peraturan Bupati Pinrang Nomor 38 Tahun 2019.

Memperhatikan : 1. Rekomendasi Tim Teknis PTSP : 0128/R/T.Teknis/DPMPTSP/02/2022, Tanggal : 18-02-2022
2. Berita Acara Pemeriksaan (BAP) Nomor : 0074/BAP/PENELITIAN/DPMPTSP/02/2022, Tanggal : 18-02-2022

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

- KESATU : Memberikan Rekomendasi Penelitian kepada :
- | | |
|------------------------------|--|
| 1. Nama Lembaga | : INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE |
| 2. Alamat Lembaga | : JL. AMAL BAKTI NO. 8 SOREANG PAREPARE |
| 3. Nama Peneliti | : MUH. RISWAN |
| 4. Judul Penelitian | : STRATEGI ORANG TUA DALAM MENGURANGI KETERGANTUNGAN GAWAI PADA ANAK USIA DINI DI KECAMATAN MATTIRO BULU KABUPATEN PINRANG |
| 5. Jangka waktu Penelitian | : 2 Bulan |
| 6. Sasaran/target Penelitian | : ORANG TUA DAN ANAK USIA DINI |
| 7. Lokasi Penelitian | : Kecamatan Mattiro Bulu |

KEDUA : Rekomendasi Penelitian ini berlaku selama 6 (enam) bulan atau paling lambat tanggal 18-08-2022.

KETIGA : Peneliti wajib mentaati dan melakukan ketentuan dalam Rekomendasi Penelitian ini serta wajib memberikan laporan hasil penelitian kepada Pemerintah Kabupaten Pinrang melalui Unit PTSP selambat-lambatnya 6 (enam) bulan setelah penelitian dilaksanakan.

KEEMPAT : Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan, dan akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Pinrang Pada Tanggal 18 Februari 2022



Ditandatangani Secara Elektronik Oleh :
ANDI MIRANI, AP., M.Si
NIP. 197406031993112001
Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP
Selaku Kepala Unit PTSP Kabupaten Pinrang

Biaya : Rp 0,-



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE

DPMPTSP



**PEMERINTAH KABUPATEN PINRANG
KECAMATAN MATTIRO BULU**

Alamat: Jl. Poros Pinrang Pare. 8 Telp. 0421 3910336
PINRANG 91271

SURAT KETERANGAN

Nomor : 070/096/ KMT/ 2022

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : ANDI HASWIDY RUSTAM, S.STP, M.Si
NIP : 198307262001121001
Pangkat : Pembina Tk. I
Jabatan : Camat Mattiro Bulu

Menerangkan dengan sebenar-benarnya bahwa Mahasiswa IAIN Pare-pare dibawah ini :

Nama : MUH. RISWAN
Nomor Induk : 17.3200.058
Program Studi : Bimbingan Konseling Islam
Fakultas : Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah
Pekerjaan : Mahasiswa
Jenis Kelamin : Laki-laki
Alamat : Dusun Dolangang Desa Makkawaru

Telah menyelesaikan Penelitian dengan Judul : **“STRATEGI ORANG TUA DALAM MENGURANGI KETERGANTUNGAN GAWAI PADA ANAK USIA DINI DI KECAMATAN MATTIRO BULU KABUPATEN PINRANG “** di wilayah Kecamatan Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang selama kurang lebih 2 (dua) Bulan.

Demikian surat Keterangan Penyelesaian Penelitian ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk digunakan sebagai mana mestinya.

DI KELUARKAN DI : B U A
PADA TANGGAL : 12 April 2022



ANDI HASWIDY RUSTAM, S.STP, M.Si
Pangkat : Pembina Tk. I
NIP : 19830726 200112 1 001

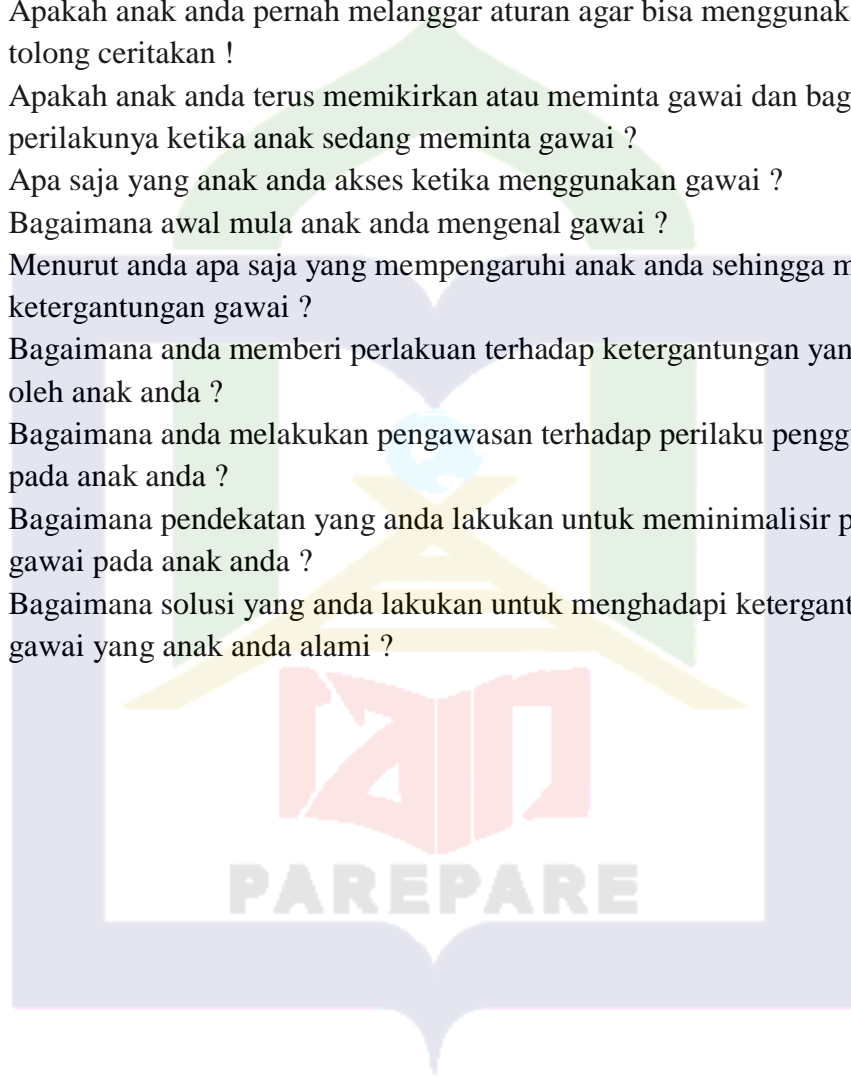


Tembusan :

1. Bupati Pinrang sebagai laporan di Pinrang
2. Rektor IAIN di Pare-Pare
3. Yang bersangkutan untuk diketahui
4. Pertinggal.

PEDOMAN WAWANCARA

1. Bagaimana dan berapa lama durasi penggunaan gawai pada anak anda ?
2. Bagaimana kondisi emosi anak anda ketika di larang menggunakan gawai ?
3. Bagaimana anak anda ketika dihadapkan dengan pilihan antara gawai dengan bermain dengan teman sebayanya ?
4. Apakah anak anda pernah melanggar aturan agar bisa menggunakan gawai ? tolong ceritakan !
5. Apakah anak anda terus memikirkan atau meminta gawai dan bagaimana perilakunya ketika anak sedang meminta gawai ?
6. Apa saja yang anak anda akses ketika menggunakan gawai ?
7. Bagaimana awal mula anak anda mengenal gawai ?
8. Menurut anda apa saja yang mempengaruhi anak anda sehingga mengalami ketergantungan gawai ?
9. Bagaimana anda memberi perlakuan terhadap ketergantungan yang di alami oleh anak anda ?
10. Bagaimana anda melakukan pengawasan terhadap perilaku penggunaan gawai pada anak anda ?
11. Bagaimana pendekatan yang anda lakukan untuk meminimalisir penggunaan gawai pada anak anda ?
12. Bagaimana solusi yang anda lakukan untuk menghadapi ketergantungan gawai yang anak anda alami ?



PERSETUJUAN WAWANCARA

Identitas Informan

Nama : Radika Binti Ibrahim

Umur : 22

Jenis Kelamin : () Laki-laki () Perempuan

Alamat : Desa Pananrang, KEC. Makiro Bulu

Dengan ini, Saya menyatakan bersedia untuk menjadi informan penelitian dan menjawab semua pertanyaan penelitian dengan jujur sesuai dengan keadaan saat ini.



PERSETUJUAN WAWANCARA

Identitas Informan

Nama : Marsina

Umur : 30

Jenis Kelamin : () Laki-laki () Perempuan

Alamat : Desa Padakkalawa, KEC. Mattiro Bulu

Dengan ini, Saya menyatakan bersedia untuk menjadi informan penelitian dan menjawab semua pertanyaan penelitian dengan jujur sesuai dengan keadaan saat ini.

Pinrang, 10 Maret 2022

Sia

PAREPARE

PERSETUJUAN WAWANCARA

Identitas Informan

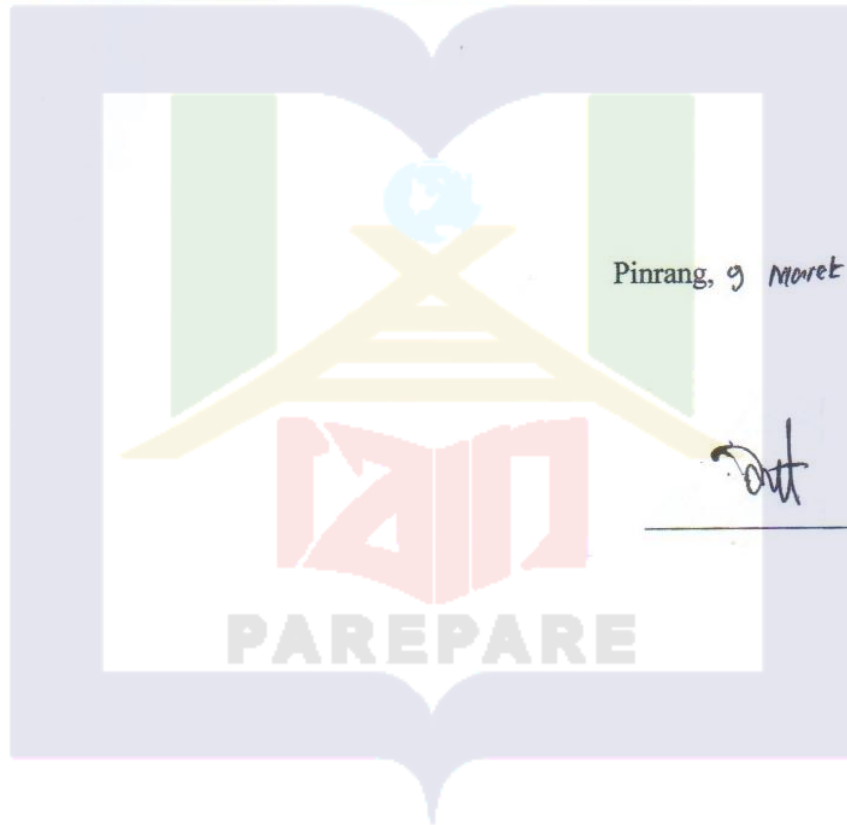
Nama : Dilla.....

Umur : 26.....

Jenis Kelamin : () Laki-laki () Perempuan

Alamat : Dusun Cora, Desa Padaelo, KEC. Matiro Bulu.....

Dengan ini, Saya menyatakan bersedia untuk menjadi informan penelitian dan menjawab semua pertanyaan penelitian dengan jujur sesuai dengan keadaan saat ini.



Pinrang, 9 Maret 2022

Dilla

PERSETUJUAN WAWANCARA

Identitas Informan

Nama : Musdalifah


Umur : 23 tahun

Jenis Kelamin : () Laki-laki () Perempuan

Alamat : Dusun Dolongang, Desa Makkawaru, KEL. Mattiro Bulu

Dengan ini, Saya menyatakan bersedia untuk menjadi informan penelitian dan menjawab semua pertanyaan penelitian dengan jujur sesuai dengan keadaan saat ini.

Pinrang, 9 Maret 2022


Musdalifah



PERSETUJUAN WAWANCARA

Identitas Informan

Nama : Marwati

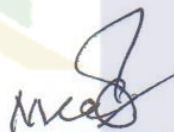
Umur : 42

Jenis Kelamin : () Laki-laki () Perempuan

Alamat : Kelurahan Manarang, Desa Bulu, KEC. Makiro Bulu

Dengan ini, Saya menyatakan bersedia untuk menjadi informan penelitian dan menjawab semua pertanyaan penelitian dengan jujur sesuai dengan keadaan saat ini.

Pinrang, 7 Maret 2022




PAREPARE

PERSETUJUAN WAWANCARA

Identitas Informan

Nama : Nasrah

Umur : 27

Jenis Kelamin : () Laki-laki () Perempuan

Alamat : Dusun Alibka, Desa Alibka, KEC. Makkiro Bulu

Dengan ini, Saya menyatakan bersedia untuk menjadi informan penelitian dan menjawab semua pertanyaan penelitian dengan jujur sesuai dengan keadaan saat ini.



PERSETUJUAN WAWANCARA

Identitas Informan

Nama : Nilam

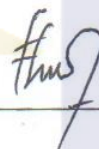
Umur : 25

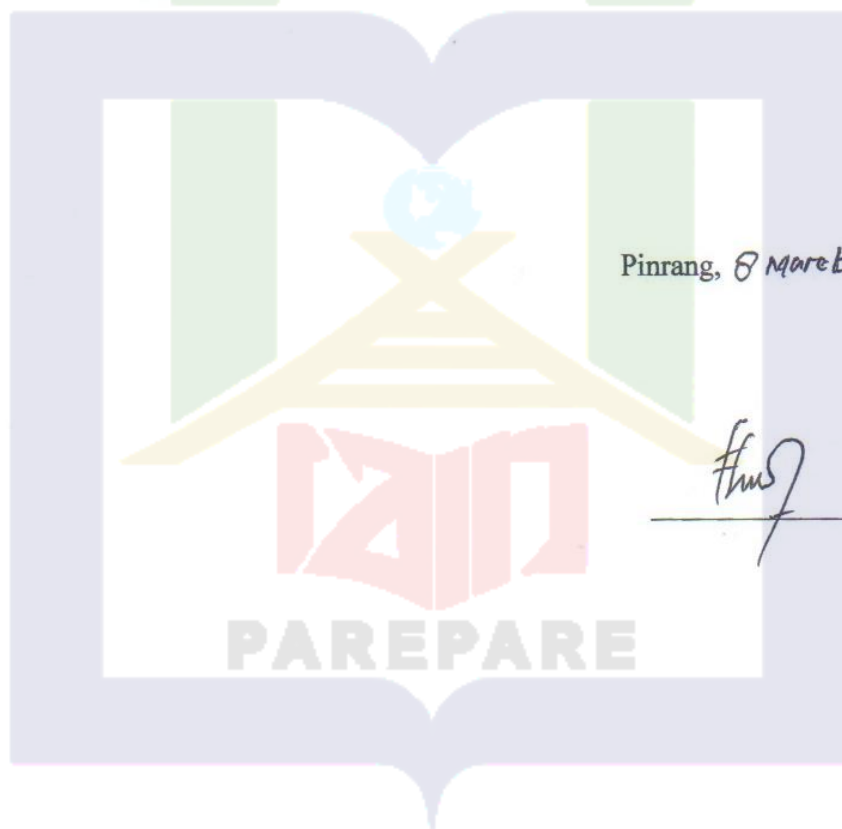
Jenis Kelamin : () Laki-laki () Perempuan

Alamat : Dusun Dolangang, Desa Makkawaru, KEC. Makkiro Bulu

Dengan ini, Saya menyatakan bersedia untuk menjadi informan penelitian dan menjawab semua pertanyaan penelitian dengan jujur sesuai dengan keadaan saat ini.

Pinrang, 8 Maret 2022





PERSETUJUAN WAWANCARA

Identitas Informan

Nama : Marsella Herman

Umur : 19

Jenis Kelamin : () Laki-laki () Perempuan

Alamat : Kelurahan Manarang, Desa Bulu, KEC. Makkiro Bulu

Dengan ini, Saya menyatakan bersedia untuk menjadi informan penelitian dan menjawab semua pertanyaan penelitian dengan jujur sesuai dengan keadaan saat ini.

Pinrang, 7 Maret 2022



PAREPARE

PERSETUJUAN WAWANCARA

Identitas Informan

Nama : Fatmawati

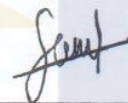
Umur : 23

Jenis Kelamin : () Laki-laki () Perempuan

Alamat : Kulurahan Manarang, Desa Lopalopo, Kec. Makkiro Bula

Dengan ini, Saya menyatakan bersedia untuk menjadi informan penelitian dan menjawab semua pertanyaan penelitian dengan jujur sesuai dengan keadaan saat ini.

Pinrang, 7 Maret 2022





PAREPARE

DOKUMENTASI



(Wawancara terhadap Fatmawati)



(Wawancara terhadap Radika Binti Ibrahim)

DOKUMENTASI



(Wawancara terhadap Musdalifa)



(Wawancara terhadap Dilla)



(Wawancara terhadap Nilam)



(Wawancara terhadap Nasrah)



(Wawancara terhadap Marsella Herman)



(Wawancara terhadap Marwati)



(Wawancara terhadap Marsina)

BIOGRAFI



Nama lengkap peneliti adalah Muh. Riswan lahir di Dolangang Tanggal 14 Mei 1999. Peneliti merupakan anak kedua dari empat bersaudara, lahir dari pasangan suami istri Saraka dan Hj. Juhana. Peneliti bertempat tinggal di Dolangang, Kecamatan Mattiro Bulu, Kabupaten Pinrang. Jenjang pendidikan peneliti dimulai dari SD Negeri 76 Dolangang, Pinrang pada tahun 2005, melanjutkan pendidikan ke jenjang sekolah menengah pertama di SMPN 1 Mattiro Bulu pada tahun 2011, kemudian melanjutkan Pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMKN 3 Pinrang pada tahun 2014 dan pada tahun 2017 melanjutkan pendidikan perguruan tinggi di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare dengan mengambil Program Studi Bimbingan Konseling Islam. Peneliti juga terlibat dalam berbagai kegiatan keorganisasian dan mengikuti berbagai kompetisi kemahasiswaan. Keorganisasian yang diikuti diantaranya HIMA Prodi Bimbingan Konseling Islam, Guidance Club IAIN Parepare pada periode tahun 2018, serta berbagai lomba olahraga di IAIN Parepare. Peneliti mengajukan judul skripsi sebagai tugas akhir yaitu **“Strategi Orang Tua dalam Mengurangi Ketergantungan Gawai pada Anak Usia Dini di Kecamatan Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang”**.