

**SKRIPSI**

**PERAN ORANG TUA DALAM PENGGUNAAN *GADGET*  
PADA ANAK USIA DINI DI DESA SADAR SRIWIJAYA  
KECAMATAN BANDAR SRIBHAWONO**

**Oleh:**

**IIN WIJAYANTI  
NPM. 1801031008**



**Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO  
1446 H / 2025 M**

**PERAN ORANG TUA DALAM PENGGUNAAN *GADGET* PADA ANAK  
USIA DINI DI DESA SADAR SRIWIJAYA KECAMATAN  
BANDAR SRIBHAWONO**

**Diajukan untuk Memenuhi Tugas dan Memenuhi Sebagian Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

**Oleh:**

**IIN WIJAYANTI  
NPM. 1801031008**

**Pembimbing : Edo Dwi Cahyo, M.Pd**

**Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO  
1446 H / 2025 M**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon. (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: iain@metrouniv.ac.id

**NOTA DINAS**

Nama : -  
Lampiran : 1 (Satu) Berkas  
Perihal : Permohonan Dimunaqsyahkan

Kepada Yth,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Metro  
di-

Tempat

*Assalamu 'alaikum Wr. Wb*

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka skripsi penelitian yang disusun oleh:

Nama : Iin Wijayanti  
NPM : 1801031008  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Yang berjudul : PERAN ORANG TUA DALAM PENGGUNAAN *GADGET*  
PADA ANAK USIA DINI DI DESA SADAR SRIWIJAYA  
KECAMATAN BANDAR SRIBHAWONO

Sudah kami setujui dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro untuk dimunaqsyahkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

*Wassalamu 'alaikum Wr. Wb*

Mengetahui  
Ketua Program Studi PIAUD

**Edo Dwi Cahyo, M.Pd**  
NIP. 19900715 201801 1 002

Metro, 27 Desember 2024  
Pembimbing

**Edo Dwi Cahyo, M.Pd**  
NIP. 19900715 201801 1 002

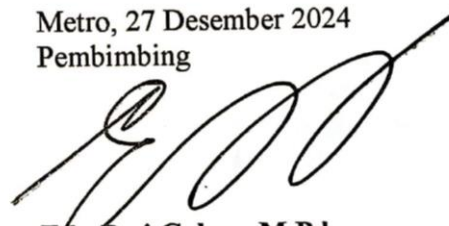
## PERSETUJUAN

Judul : PERAN ORANG TUA DALAM PENGGUNAAN *GADGET*  
PADA ANAK USIA DINI DI DESA SADAR SRIWIJAYA  
KECAMATAN BANDAR SRIBHAWONO  
Nama : Iin Wijayanti  
NPM : 1801031008  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

## DISETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan  
Keguruan IAIN Metro

Metro, 27 Desember 2024  
Pembimbing



**Edo Dwi Cahyo, M.Pd**  
NIP. 19900715 201801 1 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI**

No: B-0053 / In-28.1 / D / PP.00.9 / 01 / 2025

Skripsi dengan judul: PERAN ORANG TUA DALAM PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI DI DESA SADAR SRIWIJAYA KECAMATAN BANDAR SRIBHAWONO, disusun oleh: Iin Wijayanti, NPM 1801031008, Program Studi: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Selasa, 31 Desember 2024.

**TIM PENGUJI**

Ketua/Moderator : Edo Dwi Cahyo, M.Pd.

Penguji I : Aneka, M.Pd.

Penguji II : Alimudin, M.Pd.

Sekretaris : Revina Rizqiyani, M.Pd.

(.....)  
(.....)  
(.....)  
(.....)

Mengetahui  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dr. Zuhairi, M.Pd.  
NIP. 196206121989031006

## ABSTRAK

### PERAN ORANG TUA DALAM PENGGUNAAN *GADGET* PADA ANAK USIA DINI DI DESA SADAR SRIWIJAYA KECAMATAN BANDAR SRIBHAWONO

Oleh:

**IIN WIJAYANTI**  
**NPM. 1801031008**

Seiring dengan kemajuan teknologi, penggunaan *gadget* semakin meluas di kalangan anak-anak, yang dapat berdampak positif maupun negatif terhadap perkembangan mereka. Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya pengawasan dari orang tua saat anak sedang menggunakan *gadget*, meskipun ada upaya dari orang tua untuk menetapkan aturan, namun anak-anak masih sering menggunakan *gadget* tanpa pengawasan dari orang tua. Hal tersebut jika dibiarkan akan berpotensi menimbulkan dampak yang buruk bagi anak. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana peran orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini di Desa Sadar Sriwijaya

Jenis penelitian ini merupakan deskriptif kualitatif dan bertempat di Desa Sadar Sriwijaya Kecamatan Bandar Sribhawono. Sumber data dalam penelitian ini adalah sumber data primer dan sekunder. Teknik Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode wawancara, observasi, dokumentasi. Teknik penjamin keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan triangulasi sumber dan teknik. Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh bahwa peran orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini di desa Sadar Sriwijaya Kecamatan Bandar Sribhawono, orang tua berperan sebagai Panutan; orang tua berusaha memberikan contoh yang baik dalam penggunaan *gadget* dan berusaha membatasi waktu penggunaan *gadget* oleh anak-anak. Pembimbing; orang tua berusaha memilihkan konten edukatif, meskipun anak-anak sering lebih tertarik pada video yang kurang mengedukasi. Pengawas; orang tua berusaha memantau penggunaan *gadget*. Fasilitator; orang tua menyediakan akses ke aplikasi dan konten yang mendukung perkembangan anak, serta membatasi durasi penggunaan *gadget* untuk menghindari dampak negatif.

**Kata kunci:** *Peran orang tua, gadget, anak usia dini*

## ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Iin Wijayanti  
NPM : 1801031008  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini PIAUD  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, 23 Desember 2024

Yang Menyatakan,



Iin Wijayanti

NPM. 1801031008

## MOTTO

أَدْعُوا رَبَّكُمْ تَضَرُّعًا وَخُفْيَةً إِنَّهُ لَا يُحِبُّ الْمُعْتَدِينَ ﴿٥٥﴾

“Berdoalah kepada Tuhanmu dengan rendah hati dan suara yang lembut. Sungguh, Dia tidak menyukai orang-orang yang melampaui batas”.  
(Q.S Al A’raf ayat 55)

“Tiada suatu pemberian yang lebih utama dari orang tua kepada anaknya selain pendidikan yang baik”<sup>1</sup>  
(HR. Al Hakim: 7679)

---

<sup>1</sup> HR. Al Hakim: 7679



## **PERSEMBAHAN**

Puji syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT berkat rahmat dan hidayah-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Dengan segala kerendahan hati peneliti mempersembahkan dan mengucapkan terimakasih kepada:

1. Kedua orang tua saya tercinta, Bapak Sunar Pranata dan Ibu Nur Halimah, yang telah merawat, mendidik, dan membesarkanku dengan kasih sayang serta selalu memberikan semangat dan tidak berhenti berdoa agar peneliti diberikan kemudahan serta kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Kakak saya, Aris Prayogo, Aris Prayogi, Tyas Dwi Aryunda, Devi Novina, yang selalu mendukung terselesainya skripsi ini.
3. Keponakan saya, Elshanum Putri Ayunda, yang selalu menghibur peneliti dalam menyelesaikan skripsi dengan kerandoman tingkahnya.
4. Sahabat saya, Lutfi dan Laila, terimakasih telah memberikan dukungan, mendengar keluh kesah, dan memberikan dukungan dan semangat pada peneliti.
5. Teman-teman PIAUD yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.
6. Almamater Institut Agama Islam Negeri Metro.

## KATA PENGANTAR

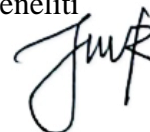
Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayahNya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Penyusunan skripsi ini adalah salah satu bagian dari persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro. Dalam upaya penyelesaian skripsi ini, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Siti Nurjanah, M.Ag, PIA., selaku Rektor IAIN Metro.
2. Bapak Dr. Zuhairi, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
3. Bapak Edo Dwi Cahyo, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, sekaligus Pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan yang sangat berharga kepada peneliti.
4. Ibu Aneka, M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Metro.
5. Bapak dan Ibu dosen Program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
6. Bapak Moh Abdur Rohman Wahid, M.E., selaku Kepala Desa Sadar Sriwijaya.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan baik isi maupun susunannya. Sehingga kritik dan saran dari pembaca sangat diharapkan, sehingga skripsi ini dapat memberikan kemanfaatan bagi bidang pendidikan

Metro, 23 Desember 2024

Peneliti



**Iin Wijayanti**

NPM. 1801031008

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>NOTA DINAS</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>ORISINALITAS PENELITIAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>viii</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Pertanyaan Penelitian .....	5
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	5
D. Penelitian Relevan.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>8</b>
A. Peran Orang Tua .....	8
1. Pengertian Orang Tua .....	8
2. Peran Orang Tua di Era Digital.....	9
3. Indikator Peran Orang Tua.....	12
4. Tanggung Jawab Orang Tua .....	15
B. <i>Gadget</i> .....	17
1. Pengertian <i>Gadget</i> .....	17
2. Fungsi <i>Gadget</i> .....	19
3. Jenis-jenis <i>Gadget</i> .....	20

4. Penggunaan <i>Gadget</i> pada Anak Usia Dini.....	22
5. Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Anak .....	23
C. Peran Orang Tua Dalam Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Anak Usia Dini	28
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>33</b>
A. Jenis dan Sifat Penelitian .....	33
B. Sumber Data.....	34
C. Teknik Pengumpulan Data.....	35
D. Teknik Penjamin Keabsahan Data .....	37
E. Teknik Analisis Data.....	38
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>40</b>
A. Temuan Umum.....	40
1. Sejarah Singkat Berdirinya Desa Sadar Sriwijaya.....	40
2. Visi dan Misi Desa Sadar Sriwijaya.....	40
3. Kependudukan.....	41
4. Letak Geografis .....	42
B. Temuan Khusus.....	42
1. Orang Tua Sebagai Panutan .....	43
2. Orang Tua Sebagai Pembimbing.....	44
3. Orang Tua Sebagai Pengawas .....	46
4. Orang Tua Sebagai Fasilitator .....	48
C. Pembahasan.....	50
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>56</b>
A. Kesimpulan .....	56
B. Saran.....	57
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>58</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>62</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>101</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Data Orang Tua dan Anak di RT 24 Desa Sadar Sriwijaya Kecamatan Bandar Sribhawono .....	34
--	----

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 4.1 Peta Desa Sadar Sriwijaya Kecamatan Bandar Sribhawono.....41

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Konsultasi Bimbingan Skripsi .....	63
Lampiran 2 Outline .....	72
Lampiran 3 Alat Pengumpulan Data.....	75
Lampiran 4 Data Hasil Wawancara .....	77
Lampiran 5 Lembar Observasi .....	87
Lampiran 6 Dokumentasi Penelitian.....	89
Lampiran 7 Surat Izin Prasurvey.....	91
Lampiran 8 Surat Balasan Prasurvey .....	92
Lampiran 9 Surat Bimbingan Skripsi.....	93
Lampiran 10 Surat Tugas .....	94
Lampiran 11 Surat Izin Research.....	95
Lampiran 12 Surat Balasan Research .....	96
Lampiran 13 Surat Keterangan Bebas Pustaka .....	97
Lampiran 14 Surat Bebas Pustaka Prodi.....	98
Lampiran 15 Turnitin .....	99
Lampiran 16 Riwayat Hidup.....	101

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah anak yang berusia 0 hingga 6 tahun yang sedang mengalami perkembangan kognitif, motorik sosial dan emosional yang sangat cepat.<sup>2</sup> Selama periode ini, anak-anak sangat sensitif dan peka terhadap lingkungan disekitarnya, dan pengalaman yang mereka terima dapat berpengaruh dalam perkembangan dan pertumbuhan mereka. Oleh karena itu, masa ini sering disebut juga dengan usia emas atau masa *golden age*.<sup>3</sup>

Pada masa *golden age*, anak-anak lebih mudah menyerap rangsangan atau informasi dari lingkungan sekitar mereka. Mereka memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan memiliki karakteristik tersendiri yang dipengaruhi oleh faktor genetik dan lingkungan. Pertumbuhan dan perkembangan anak di masa ini akan menjadi landasan bagi kehidupan mereka di masa depan. Perkembangan anak tidak terjadi secara otomatis melainkan mereka perlu diberikan rangsangan untuk memaksimalkan pertumbuhan dan perkembangan mereka. Oleh sebab itu orangtua maupun lingkungan sekitarnya harus memahami hakikat dari anak usia dini sebelum memberikan stimulus.<sup>4</sup>

Dunia teknologi saat ini semakin mendekati kehidupan yang sepenuhnya digital. Era digital telah membawa cara hidup baru dimana

---

<sup>2</sup> Hayani Wulandari & Kurniasih, "Gadget dan Anak Usia Dini", *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, Vol 6 No 2, Juli 2023, 164.

<sup>3</sup> Syefriani Darnis, "Parenting Anak Usia Dini", Psikosain: Yogyakarta, 2018,2.

<sup>4</sup> Nurhaeda, "Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Dalam Pandangan Islam di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu", *Early Childhood Education Indonesian Journal*, Vol.1 No.2, 2018, 72.



manusia terikat erat dengan perangkat teknologi digital.<sup>5</sup> Di era ini orang tua maupun anak-anak telah menggunakan teknologi digital untuk membantu mereka memahami dunia yang lebih luas disekitarnya, salah satunya adalah *gadget*.<sup>6</sup>

*Gadget* merupakan suatu perangkat yang dirancang dengan tujuan dan fungsi praktis yang lebih maju dibandingkan teknologi yang ada sebelumnya.<sup>7</sup> Saat ini, ketertarikan terhadap penggunaan *gadget* tidak hanya pada orang dewasa saja yang tertarik menggunakan *gadget* akan tetapi banyak juga anak-anak yang menyukai *gadget*. Hal ini disebabkan oleh kecanggihan teknologi serta fitur-fitur menarik yang ada pada *gadget*.<sup>8</sup>

Penggunaan *gadget* di kalangan anak usia dini dapat dimanfaatkan sebagai alat atau media pembelajaran yang efektif. *Gadget* memungkinkan anak untuk mengakses berbagai fitur yang mendukung proses belajar mereka. Dengan demikian, anak-anak dapat lebih terfokus pada kegiatan yang positif, sekaligus mendapatkan dua manfaat yakni belajar sambil bermain.

Pengenalan *gadget* pada anak usia dini dapat membawa dampak positif atau negatif, tergantung pada frekuensi, durasi, dan pengawasan orang tua. Jika digunakan dengan baik, *gadget* dapat menjadi alat pembelajaran yang meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir anak. Dampak positif dari

---

<sup>5</sup> Nanang Sahriana, "Pentingnya Orangtua Dalam Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini", *JURNAL Smart PAUD*, Vol.2 No.1, Januari 2019, 60-61.

<sup>6</sup> Eka Damayanti, dkk, "Dampak Negatif Penggunaan *Gadget* Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak", *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak*, Vol.4 No. 1, Juli 2023, 3.

<sup>7</sup> Febriono, Tindakan Preventif Pengaruh Negatif *Gadget* Terhadap Anak, *Noura*, Vol 1 No 1, Juni 2017.

<sup>8</sup> Nur Sri Rahayu, dkk, "Analisis Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini", *Jurnal PAUD Agapedia*, Vol.5 No. 2, Desember 2021, 208.

penggunaan *gadget* dapat terjadi jika orang tua mampu mengontrol, mengarahkan, dan menetapkan batasan waktu saat anak bermain *gadget*. Di sisi lain, jika orang tua kurang memberikan pengawasan dan tidak menetapkan aturan yang tegas terkait waktu bermain, maka penggunaan *gadget* dapat mengarah pada dampak negatif bagi anak.<sup>9</sup>

Orang tua sebagai figur utama dalam keluarga bertanggung jawab dalam megasuh anak untuk mengatur dan mengawasi penggunaan *gadget* pada anak-anak mereka. Namun realita yang terjadi masih banyak orang tua yang menghadapi dilema dalam menentukan batasan atau aturan terkait penggunaan *gadget* pada anak. Di satu sisi, orang tua menginginkan anak-anak mereka melek akan teknologi dan tidak tertinggal di era digital saat ini. Namun di sisi lain orang tua juga khawatir mengenai dampak negatif dalam penggunaan *gadget*.

Berdasarkan hasil observasi saat pra survey pada tanggal 2 sampai 5 September 2024 di RT 24 Desa Sadar Sriwijaya Kecamatan Bandar Sribhawono, pada 5 orang tua yang memiliki anak usia 3 sampai 6 tahun. Kesibukan sehari-hari orang tua membuat pengawasan terhadap penggunaan *gadget* pada anak sering terabaikan. Walaupun beberapa orang tua sudah menetapkan batas waktu, aturan tersebut tidak selalu dijalankan dengan konsisten, terutama saat anak menangis atau rewel. Selain itu, orang tua berusaha memberikan aplikasi edukatif akan tetapi anak-anak lebih sering memilih konten yang kurang bermanfaat . Akibatnya, anak-anak berisiko

---

<sup>9</sup> Farwa, dkk, "Pengetahuan Orangtua Tentang Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Prasekolah Di RA Persis 16 Kecamatan Ciawi Kabupaten Tasikmalaya", *Jurnal STIKES Muhammadiyah Ciamis: Jurnal Kesehatan*, Vol 7, No 1, April 2020, 53.

mengalami dampak negatif seperti gangguan sosial, kecanduan, dan penurunan kemampuan berbahasa. Kurangnya peran aktif orang tua dalam mendampingi dan mengatur penggunaan *gadget* menjadi tantangan utama yang harus segera diatasi untuk memastikan tumbuh kembang anak tetap optimal.<sup>10</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Siti orang tua dari Fitra, mengizinkan anak bermain *gadget (handphone)* setelah selesai makan, hal ini untuk merayu anak agar mau makan. Ibu Siti terkadang memberikan batasan penggunaan *gadget (handphone)* pada anak yang harus dipatuhi oleh anak, dan jika waktu yang sudah ditentukan telah habis, anak harus menyerahkan kembali *handphone* pada orang tuanya, namun biasanya ketika orang tua meminta kembali *gadget (handphone)* terkadang anak akan marah dan menangis.<sup>11</sup>

Dapat dikatakan bahwasanya beberapa orang tua belum mengajarkan cara menggunakan *gadget* dengan baik kepada anak-anak mereka, serta orang tua masih kesulitan dalam membatasi waktu penggunaan *gadget*. Oleh karena itu, orang tua seharusnya memberikan stimulus, bimbingan, dan pengawasan yang tepat sejak dini, terutama dalam mengawasi penggunaan *gadget* oleh anak. Hal ini penting untuk memastikan bahwa anak mendapatkan pengalaman yang positif dan aman saat menggunakan teknologi.

---

<sup>10</sup> Hasil prasarvey, 2-5 September 2024, di RT 24 Desa Sadar Sriwijaya Kecamatan Bandar Sribhawono.

<sup>11</sup> Wawancara Ibu Sti, Hari Selasa 3 September 2024, di RT 24 Desa Sadar Sriwijaya Kecamatan Bandar Sribhawono, Pukul 13.00 WIB

Berdasarkan penjelasan latar belakang permasalahan yang telah dibahas diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana **Peran Orang tua dalam Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini di Desa Sadar Sriwijaya Kecamatan Bandar Sribhawono.**

## **B. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang dapat peneliti kemukakan dalam penelitian ini yaitu:

“Bagaimana peran orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini di Desa Sadar Sriwijaya Kecamatan Bandar Sribhawono?”.

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peran orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini di Desa Sadar Sriwijaya Kecamatan Bandar Sribhawono.

### **2. Manfaat Penelitian**

#### **a. Secara teoritis**

Penelitian ini diharapkan menambah khasanah keilmuan, khususnya di bidang pendidikan dan bagaimana peran orangtua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

#### **b. Secara praktis**

Manfaat penelitian ini mengacu kepada para orangtua, karena penelitian ini memberikan informasi mengenai bagaimana peran orangtua dalam penggunaan *gadget* yang baik pada anak.

#### D. Penelitian Relevan

Untuk memperkuat hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka perlu adanya perbedaan dan memperjelas penelitian terdahulu sebagai berikut:

1. Euis Komalawati dengan judul penelitian “Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak-anak Usia di Desa Sido Rahayu Lampung Utara)”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif lapangan dengan sifat penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi, lokasi penelitian di Desa Sido Rahayu Lampung Utara. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan *gadget* pada anak-anak di Desa Sido Rahayu Lampung Utara, berdampak pada akhlak anak-anak antara lain mengulur waktu beribadah, membantah perintah orang tua, cepat emosional, dan dampak negatif anak-anak muncul setelah mengenal *gadget*.
2. Nur Istiana Makarau dan suyadi dengan judul penelitian “Peran Orang Tua Dalam Mendampingi Kegiatan Bermain Gawai Pada Anak”. Subjek penelitian ini adalah tiga orangtua yang memiliki anak usia tiga sampai empat tahun. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif yang bersifat deskriptif, adapun pengumpulan datanya melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan beberapa referensi yang berasal dari artikel jurnal, e-book, dan buku. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran orang tua dalam mendampingi kegiatan bermain gawai sangat penting. Anak-anak menunjukkan antusiasme terhadap apa yang mereka

lihat dan dengar saat didampingi. Orang tua berinteraksi dengan cara yang membangun minat dan memotivasi anak, sedangkan anak yang tidak mendapatkan pendampingan dari orang tua cenderung bersikap pasif dalam bermain gawai. Penelitian ini menekankan pentingnya keterlibatan orang tua dalam mendukung pengalaman bermain anak.

3. Lailatuz Zahroh dan Ima Fitri Sholichah dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Psikologi Anak di Desa Kramat”. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis metode kualitatif deskriptif yang subjeknya merupakan anak-anak Desa Kramat pengguna *gadget* dengan golongan rendah, sedang, dan tinggi. Dengan menggunakan triangulasi sumber dan waktu sebagai teknik keabsahan data. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh baik positif maupun negatif dari penggunaan *gadget* terhadap perkembangan anak di Desa Kramat.

Dapat peneliti simpukan bahwa dari beberapa penelitian relevan di atas peneliti menyimpulkan ada kesamaan dan perbedaan. Kesamaan terletak pada fokus penelitian tentang penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Sementara itu, perbedaan mencakup variabel penelitian, subjek dan objek yang diteliti, serta lokasi penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini di Desa Sadar Sriwijaya.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Peran Orang Tua**

##### **1. Pengertian Orang Tua**

Orang tua adalah komponen keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu, dan merupakan hasil dari sebuah ikatan perkawinan yang sah yang dapat membentuk sebuah keluarga. Orang tua berkewajiban untuk mendidik, mengasuh dan membimbing anak-anak mereka untuk mencapai tahap-tahap perkembangan anak untuk siap dalam kehidupan bermasyarakat. Sedangkan pengertian orang tua di atas, tidak terlepas dari pengertian keluarga, karena orang tua merupakan bagian keluarga besar yang sebagian besar telah tergantikan oleh keluarga inti yang terdiri dari ayah, ibu dan anak-anak.<sup>12</sup>

Menurut Ahmad Tafsir orang tua merupakan pendidik utama dan pertama, utama karena pengaruh yang dimiliki orang tua sangat mendasar dalam kepribadian anak, pertama karena orang tua adalah individu yang pertama kali berinteraksi dengan anak dan paling banyak menghabiskan waktu bersamanya.<sup>13</sup>

Secara etimologi orang tua merujuk pada individu melahirkan seorang anak dan memiliki tanggung jawab untuk memelihara serta

---

<sup>12</sup> Ernie Martsiswati, dkk, "Peran Orang Tua dan Pendidik dalam Menerapkan Perilaku Disiplin Terhadap Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, Vol.1 No.2, 2014.

<sup>13</sup> Ahmad Tafsir, "*Metodelogi Pengajaran Agama Islam*", (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1997), 135.

mengurus anak yang lahir dari diri sendiri maupun anak yang diadopsinya. Tanggung jawab orang tua angkat sama dengan tanggung jawab orang tua kandung dalam segala aspek kehidupan, baik dari segi psikis maupun fisik.

Orang tua memiliki dampak yang besar terhadap proses pendidikan anak mereka. Seorang ayah mempunyai tanggung jawab untuk menafkahi keluarganya, tetapi ayah juga harus mempertimbangkan pentingnya melanjutkan pendidikannya karena pengetahuan yang diperoleh akan memberikan kesempatan untuk meningkatkan kualitas diri dan kesejahteraan keluarganya. Selain tanggung jawab terhadap keluarga, seorang ibu juga memiliki kewajiban untuk mendidik dan mencari ilmu yang merupakan bagian integral dari perannya dalam keluarga.<sup>14</sup>

Dari definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa orang tua adalah pendidik utama yang berperan dalam mendidik dan membimbing anak, serta menjadi contoh atau teladan yang baik dalam berbagai aspek kehidupan.

## **2. Peran Orang Tua di Era Digital**

Peran serta orang tua dalam kehidupan anak-anak di era digital saat ini sangat penting. Seiring dengan kemajuan teknologi, orang tua harus benar-benar memahami perangkat teknologi yang digunakan dan bagaimana dampaknya pada anak-anak, sehingga orang tua dapat

---

<sup>14</sup> Wahidin, "Peran Orang Tua Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Pada Anak Sekolah Dasar", *Jurnal Pancar*. Vol. 3 No. 1 April 2019, 233.



memberikan bimbingan yang tepat dan membantu anak-anak dalam mengoptimalkan penggunaan perangkat digital dengan baik.<sup>15</sup>

Mendidik anak di era digital merupakan suatu proses pendampingan dan dialog dalam membangun ikatan emosional dengan memberi latihan yang mencakup dalam ajaran, tuntunan, dan pengetahuan tentang akhlak dan moral.<sup>16</sup>

Mengasuh anak di era digital sering kali membuat orang tua sulit untuk mengawasi anak. Orang tua yang sibuk terkadang tidak memperhatikan perkembangan dan aktivitas anak. Akibatnya tumbuh kembang anak tidak optimal. Namun sebagai orang tua yang baik, pola asuh terhadap anak tidak boleh dibiarkan begitu saja. Orang tua perlu melakukan pendampingan untuk mencegah hal-hal yang tidak diinginkan.<sup>17</sup>

Ada beberapa cara yang dapat dilakukan oleh orang tua dalam mendidik anaknya sesuai dengan kebutuhan anak usia dini pada era digital:<sup>18</sup>

a. Menggunakan Teknologi dengan Bijak

Orang tua harus memahami bagaimana menggunakan teknologi untuk mendidik anak, seperti memilihkan aplikasi edukatif yang tepat dan membatasi akses ke konten yang tidak pantas.

---

<sup>15</sup> Ervina Anatasya, dkk, "Peran Orang Tua Dalam Pengawasan Penggunaan Teknologi Digital Pada Anak", *Jurnal Sadewa*, Vol.2 No.1, Februari, 2024, 308.

<sup>16</sup> Nur Ika Fatmawati, "Litrase Digital ,Mendidik Anak di Era Digital Bagi Orang Tua Milenial", *Madani: Jurnal Politik dan Sosial Kemasyarakatan*, Vol. 11 No.2, Agustus 2019, 130.

<sup>17</sup> Taufik Amrullah, dkk, "Peran Orang Tua di Era Digital", *Zuriah: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.1 No.1, 2020, 31.

<sup>18</sup> *Ibid*, 33.

b. Mengawasi Aktivitas Anak

Memantau aktivitas anak di internet dan media sosial untuk melindungi mereka dari konten yang tidak pantas atau berbahaya.

c. Membangun Komunikasi yang Baik

Membangun komunikasi yang efektif dengan anak untuk memahami kebutuhan dan emosi mereka sehingga dapat memberikan dukungan dan arahan yang tepat.

d. Mengajarkan Etika Digital

Ajarkan anak-anak tentang etika digital, seperti menghormati privasi orang lain, tidak membagikan informasi pribadi, dan menghindari tindakan cyberbullying.

e. Mengintegrasikan Pendidikan dengan Teknologi

Mengintegrasikan pendidikan dengan teknologi untuk membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif, seperti menggunakan aplikasi pembelajaran online atau game edukatif.

f. Membuat Peraturan yang Jelas

Tetapkan peraturan yang jelas mengenai penggunaan teknologi dan mengajarkan anak untuk mengikuti peraturan tersebut.

g. Mengikuti Perkembangan Teknologi

Mengikuti perkembangan teknologi dan meningkatkan pemahaman tentang metode belajar yang inovatif untuk mendidik anak di era digital.

Dapat disimpulkan bahwa dengan memahami teknologi dan dampaknya, orang tua dapat memberikan bimbingan yang tepat untuk mengoptimalkan penggunaan perangkat digital. Dengan pendekatan yang tepat, orang tua dapat membantu anak-anak tumbuh dan berkembang secara optimal di tengah kemajuan teknologi digital.

### **3. Indikator Peran Orang Tua**

Menurut Jean Piaget orang tua berperan sebagai fasilitator dalam perkembangan perkembangan kognitif anak. mereka seharusnya menyediakan lingkungan yang kaya akan pengalaman dan mendorong anak untuk berpikir kritis. Keterlibatan orang tua dalam proses pembelajaran sangat penting.<sup>19</sup>

Teori Keterikatan (*Attachment Theory*) yang dikembangkan oleh John Bowlby juga relevan dalam konteks ini. Keterikatan yang baik antara orang tua dan anak dapat menciptakan lingkungan yang aman dan mendukung, di mana anak merasa nyaman untuk bereksplorasi.

Orang tua memiliki peran penting dalam keluarga karena mereka berperan sebagai pendidik utama bagi anak-anak mereka dan berkontribusi pada perkembangan intelektual mereka. Pertama kali yang dilihat seorang anak adalah bagaimana orang tuanya dalam berperilaku, orang tua juga merupakan contoh atau teladan bagi anaknya di dalam lingkungan

---

<sup>19</sup> A. Kurniawan, "Pengaruh Keterlibatan Orang Tua dalam Pendidikan Terhadap Perkembangan Kognitif Anak", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*, Vol 7 No 2, 2018, 112-119.

keluarga, karena apa yang orang tua lakukan itu pula yang akan anak lakukan.<sup>20</sup> Berikut adalah beberapa peran orang tua terhadap anak:

a. Orang tua sebagai panutan

Orang tua harus memberikan contoh positif dalam segala aktivitasnya kepada anak-anaknya. Sebagai hasilnya, orang tua adalah sumber dukungan utama bagi anak-anak dalam hal pekerjaan. Jika orang tua memberikan didikan yang baik, maka anak-anak mereka akan memiliki karakter yang lebih baik.

Sebagai panutan, perilaku digital orang tua akan menjadi contoh yang diikuti oleh anak. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk menunjukkan kebiasaan sehat dalam penggunaan *gadget*, seperti menghindari penggunaan berlebihan di depan anak

b. Orang tua sebagai pembimbing anak

Peran orang tua sebagai pembimbing mencakup tanggung jawab untuk mengarahkan anak menuju perkembangan yang lebih baik di masa depan. Untuk mencegah anak terjerumus ke dalam pergaulan yang buruk, orang tua perlu mengawasi semua kegiatan yang dilakukan anak di luar rumah. Selain itu dalam proses pembimbingan orang tua dapat menerpakan metode nasihat.<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup> Indro Puspito & Rosiana, "Pentingnya Peran Orang Tua Mendidik Anak", *Inculco journal of Christian Education*, Vol.2 No.3, September 2022, 301.

<sup>21</sup> Abdullah Nashih Ulwan, *Tarbiyatul Aulad "Pendidikan Anak dalam Islam"*, Jakarta: Khatulistiwa Press, 2013, 394.

Orang tua juga harus menjadi pembimbing yang membantu anak memahami fungsi dan manfaat gadget secara positif, misalnya dengan memanfaatkan aplikasi edukatif yang dapat mendukung proses belajar.

c. Orang tua sebagai pengawas anak

Peran pengawasan dalam konteks keluarga menunjukkan bahwa orang tua berfungsi sebagai subsistem yang terlibat dalam interaksi anak. dalam peran ini, orang tua memiliki tanggung jawab untuk melindungi, membesarkan, dan mendisiplinkan anak. menurut Sunaryo peran orang tua sebagai pengawas mencakup pengawasan yang efektif terhadap aktivitass individu, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam konteks masyarakat. Hal ini penting karena pertumbuhan dan perkembangan anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya.

Pengawasan oleh orang tua melibatkan pembatasan waktu penggunaan gadget, pemilihan konten yang sesuai dengan usia, serta pengaturan lingkungan digital yang aman untuk anak.

d. Orang tua sebagai fasilitator anak

Pendidikan bagi anak akan berkembang dan berjalan dengan baik jika fasilitas yang tersedia cukup memadai. Hal ini tidak berarti bahwa orang tua harus memaksakan diri untuk mendapatkan akses terhadap fasilitas tersebut. Namun demikian, orang tua berusaha keras

untuk menyediakan fasilitas yang diperlukan oleh anak mereka yang ditentukan dengan keadaan ekonomi yang ada.<sup>22</sup>

Dapat disimpulkan bahwasanya orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan anak, terutama dalam hal pendidikan dan pembentukan karakter. Dalam melaksanakan peran-peran yang telah disebutkan diatas, orang tua dapat membantu anak agar menjadi individu yang baik dan berprestasi di masa depannya kelak.

#### **4. Tanggung Jawab Orang Tua**

Menurut teori belajar sosial yang dikembangkan oleh Albert Bandura, teori ini menekankan bahwa anak-anak memperoleh pengetahuan dengan melihat dan meniru perilaku orang lain, terutama orang tua. Orang tua memiliki tanggung jawab untuk menjadi panutan yang patut dicontoh oleh anak-anak mereka.<sup>23</sup>

Pada dasarnya, orang tua memiliki tanggung jawab untuk mendidik, mengasuh, dan membimbing anak-anak mereka menuju pencapaian penting dalam perkembangan mereka. Tujuan utama ini adalah untuk memastikan bahwa anak-anak mereka siap dan berdaya guna dalam berbagai aspek kehidupan bermasyarakat. Dengan demikian, orang tua dapat membantu anak-anak mereka mengembangkan keterampilan,

---

<sup>22</sup> Dindin Jamaludin, “*Paradigma Anak Dalam Islam*”, (Bandung:Pustaka Setia, 2013), 145-146.

<sup>23</sup> Nurul Wahyuni & Wahidah Fitriani, “Relevansi Teori Belajar Sosial Albert Bandura dan Metode Pendidikan Keluarga dalam Islam”, *Qalam: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol.11 No.2, Desember 2022

pengetahuan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk hidup mandiri dan berkontribusi positif dalam masyarakat.<sup>24</sup>

Adapun tanggung jawab orang tua terhadap anaknya, sebagai berikut:

- a. Mengasuh dan membesarkan anak adalah tanggung jawab yang paling mendasar dasar bagi setiap orang tua, yang merupakan dorongan alami untuk menjaga kelangsungan hidup manusia.
- b. Melindungi dan meningkatkan kesehatan jasmani maupun rohani anak dari berbagai penyakit dan penyimpangan dalam kehidupan, sejalan dengan tujuan hidup yang sesuai dengan filosofi dan agama yang dianut.
- c. Memberi pelajaran dalam arti yang luas untuk memungkinkan anak mendapatkan pengetahuan dan kecakapan yang luas dan tinggi.
- d. Memastikan kebahagiaan anak baik di dunia maupun di akhirat, sesuai dengan prinsip dan tujuan hidup seorang muslim.<sup>25</sup>

Orang tua bertanggung jawab untuk memastikan anak-anak mereka memiliki kehidupan yang layak dan pendidikan yang berkualitas. Pendidikan yang berkualitas harus dimulai sejak usia dini, karena perkembangan anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan keluarga dan sekitarnya. Oleh karena itu, orang tua harus berusaha untuk melindungi

---

<sup>24</sup> Zakiah Daradjat, *“Ilmu Pendidikan Islam”*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006).

<sup>25</sup> Ni'mah, “Peranan orang tua dalam membimbing anak untuk melaksanakan shalat lima waktu di lingkungan Pasar Kahayan (studi terhadap lima kepala keluarga yang berprofesi sebagai pedagang)” *Doctoral dissertation*, IAIN Palangka Raya, 2016, 17.

anak-anak dari pengaruh buruk yang dapat menghambat perkembangannya.<sup>26</sup>

Dapat disimpulkan orang tua mempunyai tanggung jawab yang besar dalam mendidik dan membimbing, mengasuh dengan kasih sayang, memberikan pendidikan yang layak. Dengan menciptakan lingkungan yang positif dapat membantu anak dalam mengembangkan keterampilan yang dapat berguna dalam bermasyarakat.

## **B. Gadget**

### **1. Pengertian Gadget**

Dalam Bahasa Indonesia, *gadget* dikenal sebagai gawai, yang merujuk pada alat yang dirancang dengan tingkat kecanggihan yang lebih tinggi dibandingkan dengan teknologi yang ada sebelumnya.<sup>27</sup> Perbedaan utama antara *gadget* dan teknologi sebelumnya terletak pada adanya proses pembaruan yang terus-menerus, yang menjadikan kehidupan manusia semakin praktis dan efisien.

Menurut Widiawati *gadget* dapat diartikan sebagai sebuah perangkat atau instrumen yang dirancang dengan tujuan dan fungsi praktis, terutama untuk mendukung aktivitas manusia.<sup>28</sup>

*Gadget* adalah salah satu aspek dari perkembangan teknologi yang terus menghadirkan inovasi terbaru untuk mempermudah aktivitas

---

<sup>26</sup> Abdullah Nashih Ulwan, “Pendidikan Anak Dalam Islam”, (Jakarta: Pustaka Amani), 68.

<sup>27</sup> Jarot Wijanarko, “Ayah Ibu Baik Parenting era Digital”, (Jakarta Selatan: Keluarga Indonesia Bahagia, 2016), 3.

<sup>28</sup> Nurul Novitasari, “Strategi Pendampingan Orang Tua Terhadap Intensitas Penggunaan Gadget Pada Anak”, *Al Hikmah: Indonesian Journal Of Early Childhood Islamic Education*, Vol.3 N0.2, 2019, 171.



manusia. Dengan kata lain, teknologi dapat dianggap sebagai istilah umum, sementara *gadget* adalah istilah yang lebih spesifik. Salah satu perbedaan antara *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur kebaruannya; artinya setiap hari selalu ada gadget baru yang menawarkan teknologi terkini untuk membuat kehidupan manusia menjadi lebih praktis.<sup>29</sup>

Secara etimologi istilah *gadget* dalam bahasa Inggris merujuk pada perangkat elektronik yang berukuran kecil yang memiliki tujuan tertentu. *Gadget* juga dikenal sebagai gawai dalam bahasa Indonesia. Faktor kebaruan menjadi salah satu keunggulan *gadget* dibandingkan perangkat elektronik lainnya. Perangkat yang terhubung dengan kemajuan teknologi modern disebut dengan *gadget*, contoh *gadget* antara lain tablet, handphone, notebook, televisi, laptop dan lain sebagainya. Perangkat sehari-hari secara konsisten menunjukkan kemajuan teknologi terbaru yang berkontribusi pada peningkatan kualitas hidup manusia.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa *gadget* merupakan perangkat elektronik kecil yang dilengkapi dengan berbagai fitur menarik dan fungsi khusus. Perangkat ini dirancang untuk memudahkan penggunaannya dalam melakukan berbagai aktivitas sehari-hari.

---

<sup>29</sup> Eka Angraini, “Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak”, Serayu Publishing, 2019

## 2. Fungsi dan Manfaat *Gadget*

Fungsi utama keberadaan *gadget* adalah untuk mempermudah berbagai pekerjaan manusia. Contohnya termasuk kemudahan dalam berkomunikasi, mencari informasi, dan melakukan berbagai aktivitas lainnya. Jika digunakan dengan tepat, *gadget* dapat meningkatkan produktivitas individu dalam menyelesaikan tugas-tugas tertentu. Berikut adalah beberapa fungsi dari *gadget*:

### a. Sarana Komunikasi

Di era globalisasi saat ini alat komunikasi telah semakin canggih. Dulu komunikasi hanya bisa dilakukan dengan tulisan yang dikirim lewat pos dan memerlukan waktu yang cukup lama. Namun sekarang dengan perkembangan teknologi yang sudah semakin maju, manusia dapat berkomunikasi dengan cepat dan praktis hanya dengan menggunakan *gadget*.

### b. Sarana Sosial

*Gadget* dilengkapi dengan berbagai aplikasi dan fitur-fitur yang memungkinkan penggunanya untuk berbagi cerita, kabar bahkan berita. Manfaat ini membantu penggunanya untuk menjalin hubungan dengan kerabat yang jauh tanpa memerlukan waktu yang lama. Selain itu, *gadget* juga berfungsi untuk memperluas relasi pertemanan diberbagai bidang, seperti bisnis, pendidikan dan kesehatan. Dengan demikian *gadget* tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan interaksi sosial antar individu.

c. Sarana Pendidikan

Di era yang semakin canggih dengan keberadaan *gadget*, manfaat penggunaan *gadget* semakin banyak dirasakan oleh manusia, termasuk pada proses belajar dan mengakses informasi. Berbagai ilmu pengetahuan yang dibutuhkan dapat diakses dengan mudah hanya melalui *gadget*. Mulai dari bidang pendidikan, ilmu pengetahuan umum, agama, dan politik. Jika dulu orang-orang harus pergi ke perpustakaan atau toko buku yang jaraknya jauh untuk di jangkau, sekarang melalui *gadget* orang-orang dapat menghemat waktu dan biaya.<sup>30</sup>

### 3. Jenis-jenis *Gadget*

Banyak orang yang menganggap *gadget* hanya terbatas pada *smartphone*. Padahal *smartphone* merupakan salah satu jenis *gadget*. Berikut beberapa jenis *gadget* yang sering digunakan:

a. *Handphone*

*Handphone* merupakan salah satu jenis *gadget* yang paling banyak digunakan oleh masyarakat saat ini. Perangkat ini sangat populer di hampir semua kalangan, termasuk di kalangan anak-anak sekalipun. Meskipun fungsi utama *gadget* adalah untuk berkomunikasi namun seiring berjalannya waktu, *handphone* juga memiliki banyak fungsi lain seperti untuk mencari informasi, bermain game, dan berbagai aktivitas lainnya.

---

<sup>30</sup> Puji Asmaul Husna, "Pengaruh Penggunaan Media *Gadget* Pada Perkembangan Karakter Anak", *Jurnal Dinamika Penelitian Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, Vol.17 No.2, November 2018, 318.

Perkembangan *handphone* pun banyak mengalami perubahan teknologi yang sangat pesat. Jenis *handphone* yang paling banyak digunakan adalah *smartphone*, yang beroperasi dengan dengan beberapa sistem operasi seperti iOS, android, dan *Windowsphone*.

b. Laptop

Laptop adalah jenis *gadget* lain yang sering digunakan untuk berbagai keperluan, terutama untuk memudahkan pekerjaan. Agar dapat berfungsi, perangkat ini juga memerlukan sistem operasi sama halnya dengan *handphone*, dengan sistem operasi seperti Windows, Mac, Linux, dan lainnya. Seperti halnya dengan *handphone*, perkembangan laptop juga semakin pesat, dengan banyaknya merk-merk baru yang muncul dan teknologi yang terus ditingkatkan.

c. Tablet dan Ipad

Tipe *gadget* ini merupakan versi yang lebih besar dari *handphone*. Dengan ukuran layar yang lebih besar dari *handphone*, tablet dan Ipad mampu menampilkan gambar dengan lebih besar dan jelas sehingga pengguna merasa lebih nyaman saat menonton video, bermain game, dan kegiatan lainnya.

d. Kamera Digital

Kamera digital juga termasuk dalam kategori *gadget*. Fungsinya adalah untuk mengambil gambar dari objek, baik dalam bentuk foto maupun video. Selain itu, ada beberapa peningkatan yang

dilakukan, seperti pengembangan lensa yang semakin canggih dan munculnya istilah *Action Cam*.<sup>31</sup>

#### 4. Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini

Di era saat ini, *gadget* telah menjadi alat yang dapat digunakan oleh semua orang, tergantung pada kebutuhan masing-masing pengguna. Bahkan, penggunaan *gadget* telah merambah ke kalangan anak-anak usia dini. Tidak dapat dipungkiri bahwasanya saat ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah menyebar luas di berbagai lapisan masyarakat yang mencakup berbagai kelompok usia, bidang, dan tingkat pendidikan.<sup>32</sup>

Penggunaan *gadget* di kalangan anak usia dini biasanya terbatas pada aktivitas seperti menonton video kartun dan animasi, serta menggunakan fitur-fitur lainnya. Selain itu, *gadget* juga dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran bagi anak-anak. Namun, penting bagi orang tua untuk memperhatikan batas waktu penggunaan *gadget* agar anak tidak mengalami kecanduan, yang bisa menjadi masalah sulit untuk diatasi.<sup>33</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh Fitriana Puspa menunjukkan bahwa sebanyak 36,8% anak usia 4-6 tahun menggunakan *gadget* setiap hari dengan intensitas lebih dari 1 jam dalam sehari dan 63,2% anak-anak menggunakan *gadget* kurang dari 1 jam setiap harinya. Adapun bentuk

---

<sup>31</sup> Eka Anggraini, “Mengatasi Kecanduan *Gadget* Pada Anak”, Serayu Publishing, 2019, 3-4.

<sup>32</sup> Yuli Salis Hijriyani & Ria Astuti, “Penggunaan *Gadget* Oleh Anak Usia Dini Pada Era Revolusi Industri 4.0”, *Thufula*, Vol.8 No.1, Januari-Juni 2020, 19.

<sup>33</sup> Mita Lestari & RR. Deni Widjayatri, “Peran Orang Tua terhadap Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini Generasi Alpha”, *Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 3 No 1, 2023, 7-8.

aktivitas dengan *gadget* diketahui adalah 17,1% bermain game baik online maupun offline, 82% menonton video melalui channel youtube.<sup>34</sup>

Penggunaan *gadget* pada anak-anak perlu dibatasi untuk mencegah dampak negatif yang dapat mengganggu perkembangan dan pertumbuhan mereka. WHO menjelaskan adanya batasan waktu layar (screen time) untuk anak di bawah 5 tahun. Selain itu, Lanca dan Saw mengemukakan bahwa anak usia 1-4 tahun sebaiknya tidak menggunakan *gadget* lebih dari satu jam per hari.<sup>35</sup>

Berdasarkan penjelasan diatas, orang tua perlu memperhatikan dan mengatur waktu penggunaan *gadget* pada anak usia dini sesuai dengan yang telah direkomendasikan WHO agar tidak menyebabkan kecanduan dan menimbulkan dampak negatif pada perkembangan mereka.

## 5. Dampak Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini

*Gadget* mempunyai pengaruh positif dan negatif, terutama untuk anak usia dini. Cris Rowan menegaskan bahwa anak yang berada di bawah usia 12 tahun menggunakan *gadget* wajib ada batasannya. Karena banyak penelitian telah menunjukkan bahwa anak usia dini mendapatkan lebih banyak dampak negatif dari *gadget* dibandingkan manfaatnya. Teknologi mempunyai dampak yang signifikan terhadap perkembangan anak di

---

<sup>34</sup> Fitriana Puspa Hidasari, "Intensitas Penggunaan *Gadget* dan Aktivitas Motorik Anak Usia 4-6 Tahun", *Jurnal Altius: Jurnal Ilmu Olahraga dan Kesehatan*, Vol.8 No.2, 2019, 90.

<sup>35</sup> Nur Sri Rahayu, dkk, "Analisis Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini", *Jurnal PAUD Agapedia*, Vol 5 N0 2, Desember 2021, 204.

Indonesia, dampak terhadap pendidikan dapat diklasifikasikan menjadi dampak positif dan negatif.<sup>36</sup>

#### **a. Dampak Positif Penggunaan *Gadget* Pada Anak**

##### 1) Menambah pengetahuan.

Dengan adanya *gadget* anak-anak bisa mencari informasi di internet dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja yang mereka inginkan. Dengan demikian *gadget* dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan bagi anak yang belum pernah didapatkan sebelumnya.

##### 2) Mempermudah komunikasi.

*Gadget* adalah salah satu perangkat teknologi yang mempunyai fitur yang sangat canggih. Oleh karena itu, berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia dapat dilakukan dengan mudah hanya menggunakan *gadget*. Dengan adanya *gadget* yang sangat canggih ini, komunikasi menjadi lebih efisien dan mudah diakses.

##### 3) Mengasah kemampuan kognitif anak

Berbagai aplikasi dan video yang menyediakan konten edukatif dan tantangan bagi anak dapat berperan penting dalam mengembangkan kemampuan kognitif mereka. *Gadget* yang memiliki fitur menarik dapat menarik perhatian anak-anak, sehingga penggunaan *gadget* dapat memotivasi anak untuk lebih giat ketika belajar.

---

<sup>36</sup> Nanang Sahriana, “Pentingnya Orang Tua Dalam Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini”,. 62.

4) Sebagai sarana hiburan bagi anak

*Gadget* dilengkapi dengan berbagai fitur menarik, seperti beragam warna, efek suara yang menarik, dan gambar yang atraktif. Fitur-fitur ini sangat disukai oleh anak-anak dalam aplikasi permainan atau video di YouTube. Dengan demikian, pengalaman bermain dan belajar menjadi lebih menyenangkan bagi mereka, sehingga mereka dapat menikmati proses belajar dengan lebih gembira dan terlibat. Fitur-fitur ini tidak hanya meningkatkan kesenangan mereka tetapi juga membuat proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

5) Beradaptasi dengan zaman.

Dengan adanya *gadget* dapat mendukung perkembangan fungsi adaptif seorang anak. Hal ini menunjukkan bahwa *gadget* dapat membantu anak dalam menyesuaikan diri dengan kondisi lingkungan sekitar serta perubahan yang terjadi seiring perkembangan zaman. Dengan kemunculan *gadget* di era modern ini, penting bagi anak-anak untuk belajar cara menggunakan perangkat tersebut dengan baik. Hal ini tidak hanya akan memfasilitasi mereka dalam beradaptasi dengan teknologi yang ada, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan dan peluang di masa depan.<sup>37</sup>

---

<sup>37</sup> Nur Sri Rahayu, dkk, “Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini”, ., 204-205.



## **b. Dampak Negatif Penggunaan *Gadget* Pada Anak**

Penggunaan *gadget* yang berlebihan tentunya akan menimbulkan beberapa dampak negatif bagi anak diantaranya:

### 1) Penurunan konsentrasi saat belajar

Ketika anak sedang belajar, anak menjadi tidak fokus dan lebih teralihkan oleh *gadget*, anak lebih sering memikirkan permainan yang ada di *gadget* mereka, sehingga mereka merasa seolah-olah menjadi tokoh dalam game tersebut. Keadaan ini tentunya dapat mengganggu proses belajar mereka, karena perhatian mereka terbagi antara materi yang sedang dipelajari dan daya tarik permainan yang ada di perangkat tersebut.

### 2) Menghambat kemampuan berbahasa

Anak-anak yang terbiasa menggunakan *gadget* cenderung menjadi pendiam dan kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Mereka sering kali menirukan bahasa yang didengar dari *gadget*, menutup diri, dan enggan bermain dengan teman-teman disekitarnya karena asyik bermain *gadget*. Hal ini dapat mengganggu perkembangan kemampuan berbahasa mereka, karena mereka kurang berinteraksi secara langsung dengan orang lain dan kurang berlatih menggunakan bahasa secara efektif.

### 3) Kecanduan

Anak-anak dapat mengalami kesulitan dalam mengontrol penggunaan *gadget*, sehingga mereka akan ketergantungan terhadap

perangkat tersebut. Ketergantungan ini dapat mengganggu aktivitas sehari-hari mereka, termasuk belajar, bermain, dan berinteraksi dengan orang lain. Akibatnya, anak mungkin sulit untuk menjauh dari *gadget* dan lebih memilih menghabiskan waktu di depan layar daripada terlibat dalam kegiatan lain yang lebih bermanfaat.

4) Dapat menimbulkan gangguan kesehatan

Penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat menyebabkan gangguan kesehatan pada anak. Salah satu penyebabnya adalah paparan radiasi yang ada pada perangkat elektronik tersebut. Selain itu, penggunaan *gadget* juga dapat merusak kesehatan mata anak. Anak-anak yang terbiasa memandang layar perangkat elektronik secara berulang-ulang dapat mengalami masalah penglihatan, seperti mata lelah, mata kering, atau bahkan gangguan penglihatan yang lebih serius. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk memantau dan mengontrol anak ketika sedang bermain *gadget* demi menjaga kesehatan mereka.

5) Dapat mempengaruhi perilaku anak

Penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi perilaku anak, terutama jika mereka terbiasa bermain game yang memiliki unsur kekerasan. Permainan seperti itu dapat mempengaruhi pola perilaku dan karakter anak, sehingga mereka lebih cenderung menunjukkan tindakan kekerasan terhadap teman atau orang lain. Hal ini menunjukkan bahwa konten yang dikonsumsi melalui *gadget* dapat

memiliki dampak signifikan pada perilaku anak dan perlu diawasi dengan ketat untuk mencegah pengaruh negatif.<sup>38</sup>

### C. Peran Orang Tua Dalam Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini

Dalam perkembangan teknologi digital saat ini, orang tua berperan penting dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini di kehidupan sehari-hari. *Gadget* seperti tablet dan *smartphone* menawarkan berbagai manfaat yang edukatif, namun juga berpotensi menimbulkan dampak yang negatif jika tidak digunakan dengan bijak.

Orangtua berperan penting dalam mengatur durasi penggunaan, memilih konten yang sesuai, dan memberikan bimbingan tentang cara menggunakan *gadget* secara sehat.<sup>39</sup> Dengan pendekatan yang tepat, orangtua dapat memanfaatkan *gadget* sebagai alat pendidikan sambil menghindari resiko seperti gangguan tidur, kecanduan digital, dan gangguan perkembangan sosial. Peran ini melibatkan pengawasan aktif, pengaturan batasan, dan komunikasi yang terbuka untuk memastikan bahwa teknologi digital dapat mendukung perkembangan anak secara positif.

Menurut Asmawati terdapat beberapa peran dari orangtua yang dapat dilakukan dalam mendampingi anak ketika menggunakan *gadget* pada saat ini yaitu menetapkan batasan waktu penggunaan *gadget* untuk anak, mendorong mereka untuk terlibat dalam aktivitas yang dapat mengembangkan

---

<sup>38</sup> Ekry Binti Farizal, Hubungan Pengatahuan Orang Tua Tantang Penggunaan Gadget pada Anak Usia 2-5 Tahun terhadap Dampak Penggunaan Gadget di Wilayah Kerja Puskesmas Baseri Pangkalan Kerinci Kabupaten Palelawan Tahun 2018, *Jurnal Menara Ilmu*, Vol. XII. No.12, Oktober 2018, 145

<sup>39</sup> Midaayana, dkk, Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi Kasus di TK Elekrina Kertapati Palembang), *Pernik Jurnal PAUD*, Vol 2 No 1, September 2019, 88.

keterampilan motorik, serta memilih media yang sesuai untuk usia dini. Selain itu, penting untuk memantau akses anak ke *gadget*, mendampingi mereka saat menggunakan, memberikan teladan yang baik dalam penggunaan *gadget*, dan berperan sebagai sahabat untuk mendukung mereka dalam pengalaman tersebut.<sup>40</sup>

Peran orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini dapat dibagi menjadi beberapa aspek sebagai berikut:<sup>41</sup>

### **1. Membatasi durasi Waktu**

Orang tua dapat menerapkan dan mematuhi batasan waktu penggunaan *gadget* untuk diri mereka sendiri. Misalnya, tidak menggunakan ponsel saat makan bersama keluarga atau selama waktu berkualitas dengan anak-anak. Penelitian oleh Irmayanti menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan oleh orang tua dapat mengurangi interaksi langsung dengan anak, yang penting untuk perkembangan sosial dan emosional mereka.<sup>42</sup>

Orangtua perlu menetapkan batasan waktu yang jelas untuk menggunakan *gadget*. Pada anak usia dibawah 5-3 tahun tidak disarankan untuk tidak melebihi 1-2 jam per hari dengan waktu layar dibagi antara aktivitas edukatif dan hiburan.

---

<sup>40</sup> Asmawati, "Peran Orang Tua dalam Pemanfaatan Teknologi Digital pada Anak Usia Dini", *Jurnal Obsesi*, Vol 6 No 1, 2022 83.

<sup>41</sup> Vivi Yumarni, "Pengaruh *Gadget* Terhadap Anak Usia Dini", *Jurnal Literasiologi*, Vol 8 No 2 Juli- Desember 2022, 114.

<sup>42</sup> Yuli Irmayanti, "Peran Orang Tua dalam Mendampingi Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Prasekolah", *Jurnal Obesesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.2 No.2, 2018, 107-115.

Dengan membatasi waktu penggunaan *gadget* pada anak, orang tua dapat mendorong anak untuk melakukan aktivitas lain yang lebih bermanfaat, seperti bermain di luar rumah, membaca buku, atau berinteraksi dengan teman sebayanya.

## **2. Memberikan Konten yang Sesuai**

Orang tua harus memastikan bahwa konten yang diakses oleh anak sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Orang tua bisa memilih aplikasi yang dapat mendukung kecerdasan anak dan pola pikir anak. Misalnya untuk anak usia 2-3 tahun, konten yang diberikan sebaiknya fokus pada pengenalan warna, bentuk, dan suara sederhana.

## **3. Keterlibatan Orang Tua**

Keterlibatan orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak memainkan peran vital dalam membentuk hubungan yang sehat antara anak dan teknologi digital. Melalui pengawasan, pendampingan, penetapan aturan, dan komunikasi yang baik, orang tua dapat membantu anak memanfaatkan potensi positif teknologi sambil meminimalkan risikonya

Orang tua harus ikut aktif ketika anak sedang menggunakan *gadget*. Misalnya, berdiskusi dengan anak tentang apa yang sedang mereka tonton, serta berbagi pengalaman dan pembelajaran yang didapat.

## **4. Mengawasi Konten yang Dilihat Anak**

Mengawasi konten yang dilihat anak memerlukan pendekatan menyeluruh yang melibatkan pemahaman teknologi, penggunaan alat yang

tepat, pendampingan aktif, dan komunikasi terbuka. Dengan strategi yang tepat, orang tua dapat membantu anak menavigasi dunia digital dengan aman sambil memaksimalkan potensi pembelajaran dan perkembangan mereka.

Dengan memilih aplikasi dan program yang edukatif, orang tua dapat memastikan bahwa anak-anak mendapatkan manfaat dari teknologi tanpa terpapar pada konten yang tidak sesuai. Orang tua dapat mengaktifkan kontrol orang tua atau filter guna membatasi akses ke konten yang tidak diinginkan dan memantau aplikasi serta web yang digunakan oleh anak.

#### **5. Waktu Keluarga Tanpa *Gadget***

Waktu tanpa *gadget* memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan keterampilan sosial dan emosional. Hasanah dan Kumalasari dalam penelitiannya menemukan bahwa anak-anak yang memiliki waktu bermain tanpa *gadget* menunjukkan perkembangan yang lebih baik dalam aspek sosial, emosional, dan kognitif.<sup>43</sup>

Orang tua dapat membuat zona bebas *gadget* di rumah, seperti saat makan malam atau sebelum tidur, untuk mendukung interaksi sosial dan membangun komunikasi antara orangtua dengan anak, dan melakukan rutinitas tidur yang sehat.

---

<sup>43</sup> Hasanah, U., & Kumalasari, D, "Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di Era Digital", *Jurnal Ilmiah Spektrum*, Vol.6 No.3, 2019, 238-246.

## 6. Menjadi Contoh yang Baik

Menjadi contoh yang baik dalam penggunaan *gadget* bagi anak memerlukan kesadaran dan upaya konsisten dari orang tua. Dengan mendemonstrasikan penggunaan *gadget* yang bertanggung jawab, produktif, dan seimbang, orang tua dapat membantu anak-anak mereka mengembangkan hubungan yang sehat dengan teknologi.

Orang tua harus menunjukkan penggunaan *gadget* yang sehat sebagai contoh, seperti tidak menggunakan *gadget* ketika sedang berinteraksi dengan anak atau saat berkumpul dengan keluarga.

Berdasarkan penjelasan di atas, penggunaan *gadget* pada anak usia dini dapat dimanfaatkan secara efektif agar memberikan dampak yang positif bagi anak, tergantung bagaimana cara orang tua dalam mendampingi dan mengawasi serta menjelaskan konten-konten yang terdapat dalam perangkat tersebut kepada anak. Dengan pendekatan yang tepat, orang tua dapat membantu anak mengembangkan hubungan yang sehat dengan gadget, sambil meminimalkan risiko dampak negatif yang mungkin timbul.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis dan Sifat Penelitian**

##### **1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian adalah penelitian lapangan (*field research*) yang bersifat kualitatif. Penelitian lapangan adalah penelitian yang dilakukan secara langsung di lapangan atau lokasi di mana fenomena, keadaan, atau objek yang diteliti berada. Penelitian ini menghasilkan data deskriptif, yaitu data yang berupa kata-kata tertulis atau lisan yang diperoleh dari orang-orang dan perilaku yang diamati.<sup>44</sup>

Sejalan dengan tema yang dibahas oleh peneliti, penelitian ini menggunakan jenis penelitian lapangan (*field research*), dimana penelitian ini dilakukan langsung di lapangan yaitu di Desa Sadar Sriwijaya Kecamatan Bandar Sribhawono untuk mendapatkan data yang diperlukan terkait peran orang tua dalam penggunaan *gadget* pada pada anak usia dini.

##### **2. Sifat Penelitian**

Sifat penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif, di mana data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan dalam bentuk angka. Oleh karena itu, laporan ini mencakup kutipan-kutipan data yang memberikan gambaran mengenai penyajian laporan. Data diperoleh

---

<sup>44</sup> Lexy J.Moleong, “*Metodologi Penelitian kualitatif*”, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), 26.



melalui berbagai metode, termasuk wawancara, foto, video, dokumen pribadi, catatan atau memo, serta dokumen resmi lainnya. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan dan menganalisis fenomena secara mendalam dan komprehensif, menggunakan data yang bersifat subjektif dan kontekstual.<sup>45</sup>

## **B. Sumber Data**

Sumber data dalam penelitian kualitatif terdiri dari data yang berupa kata-kata, baik lisan maupun tertulis, yang diperhatikan dan dianalisis oleh peneliti. Selain itu, sumber data juga mencakup objek-objek yang diamati dengan cermat hingga detail, sehingga peneliti dapat menangkap makna yang tersirat dalam dokumen atau benda tersebut. Proses pengumpulan sumber data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua kategori, yaitu:

### **1. Sumber data Primer**

Sumber data primer adalah sumber data yang berkaitan langsung dengan masalah penelitian yang didapatkan secara langsung dari responden yang berhubungan langsung dengan penelitian untuk menjadi bahan analisis. Dengan demikian, sumber primer memberikan informasi yang akurat dan relevan karena berasal langsung dari sumber yang terkait dengan fenomena yang sedang dipelajari.<sup>46</sup> Sumber data yang peneliti gunakan adalah 5 orang tua dengan anak berusia 3 sampai 6 tahun di RT 24 Desa Sadar Sriwijaya Kecamatan Bandar Sribhawono

---

<sup>45</sup> Suharsini Arikunto, "*Prosedur Pendekatan dan Praktik*", (Jakarta: Bina Aksara, 2007), 115.

<sup>46</sup> Hardani, dkk, "*Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*", (Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu, 2020), 227.

**Tabel 3.1**

**Data Orang Tua dan Anak di RT 24 Desa Sadar Sriwijaya  
Kecamatan Bandar Sribhawono**

No	Nama Orang Tua	Nama Anak	Usia Anak	Pekerjaan Orang Tua
1	Ayu	Ferdi	5 tahun	Ibu rumah tangga
2	Indah	Habsy	4 tahun	Ibu rumah tangga
3	Pupah	Alvin	6 tahun	Ibu rumah tangga
4	Muslimah	Alifa	6 tahun	Ibu rumah tangga
5	Siti	Fitra	3 tahun	Ibu rumah tangga

## 2. Sumber data Sekunder

Sumber data sekunder, yang juga dikenal sebagai sumber tambahan atau penunjang, adalah jenis sumber data yang tidak memberikan informasi secara langsung saat pengumpulan data. Contohnya termasuk dokumen atau informasi yang diperoleh melalui orang lain, yang berfungsi sebagai pendukung dalam penelitian.<sup>47</sup>

## C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan tahapan yang paling penting dalam suatu penelitian. Tanpa metode pengumpulan data yang tepat, peneliti tidak akan dapat memperoleh data sesuai dengan kriteria yang sudah ditentukan. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

### 1. Wawancara

Wawancara adalah bentuk percakapan yang dilakukan dengan maksud dan tujuan tertentu. Percakapan ini melibatkan oleh dua belah

---

<sup>47</sup> Nanang Martono, “*Metode Penelitian Kuantitatif. Analisis isi dan Analisis Data Sekunder*”, (Jakarta: Rajawali Press, 2011), 114.

pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan diwawancarai (*interview*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut.<sup>48</sup> Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang efektif dalam suatu penelitian, karena dapat memberikan gambaran yang mendalam mengenai fenomena yang sedang diteliti.

Metode wawancara merupakan metode untuk mengumpulkan data dan informasi mengenai peran orangtua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Wawancara ini dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada orangtua dari anak-anak yang ada di Desa Sadar Sriwijaya.

## **2. Observasi**

Observasi adalah metode pengumpulan data yang melibatkan peneliti turun ke lapangan secara langsung untuk mengamati gejala yang sedang diteliti. Setelah melakukan pengamatan, peneliti dapat menggambarkan masalah yang ditemukan dan menghubungkannya dengan teknik pengumpulan data lainnya, seperti kuesioner atau wawancara. Hasil yang diperoleh kemudian dikaitkan dengan teori yang ada serta penelitian sebelumnya untuk memperkuat analisis dan interpretasi data.<sup>49</sup>

## **3. Dokumentasi**

Dokumentasi adalah suatu cara untuk memperoleh data secara langsung, dari suatu tempat penelitian, antara lain buku-buku terkait, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, dan data-data penelitian

---

<sup>48</sup> Lexy J. Maleong, "*Metodologi Penelitian Kualitatif*", (Bandung:Remaja Rosdakarya, 2017), 186.

<sup>49</sup> Syafrida Hafni Sahir, "*Metodologi Penelitian*", (Yogyakarta:KBM Indonesia, 2021),30.

terkait.<sup>50</sup> Dengan menggunakan dokumentasi, peneliti dapat memperoleh data relevan dan mendukung dari informasi yang terdokumentasi sebelumnya.<sup>51</sup>

#### **D. Teknik Penjamin Keabsahan Data**

Teknik penjamin keabsahan data adalah hal yang sangat menentukan kualitas hasil penelitian. Teknik yang digunakan untuk memverifikasi keabsahan data adalah triangulasi. Triangulasi adalah suatu teknik pemeriksaan data yang melibatkan fenomena dari berbagai sudut pandang. Dalam proses triangulasi, peneliti melakukan verifikasi temuan dengan menggunakan metode pengumpulan data yang berbeda-beda seperti wawancara, observasi, dan dokumentasi. Dengan cara ini, peneliti dapat meningkatkan keabsahan data dan memastikan bahwa hasil penelitian yang diperoleh akurat.<sup>52</sup>

##### **1. Triangulasi Sumber**

Triangulasi sumber adalah teknik yang digunakan untuk menguji kredibilitas data dengan menguatkan informasi yang diperoleh dari beberapa sumber. Dalam proses ini peneliti menganalisis dan memverifikasi data yang diperoleh dari berbagai sumber untuk memastikan keakuratan informasi yang diperoleh.

---

<sup>50</sup> Sudaryono, "*Metode Penelitian Pendidikan*", (Jakarta: Prenada Media, 2016), 90.

<sup>51</sup> Margono S, "*Metode Penelitian Pendidikan Komponen MKDK*", (Jakarta: PT Rineka Cipta), 2007.

<sup>52</sup> Salfen Hasri, "*Manajemen Pendidikan Pendekatan Nilai dan Budaya Organisasi*", (Makassar: Yapma, 2005), 73,

## 2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik dilakukan dengan pengecekan kembali data dari sumber yang sama menggunakan teknik yang berbeda.<sup>53</sup> Dalam proses ini data yang dikumpulkan melalui berbagai metode pengumpulan data seperti wawancara, observasi, dan dokumentasi dievaluasi kembali untuk memastikan kesamaan dan keabsahan informasi.

Triangulasi berfungsi untuk memastikan keakuratan data yang dianalisis, sehingga kesimpulan yang diambil dapat dipercaya. Dengan menggunakan metode ini, peneliti dapat menarik kesimpulan yang lebih tepat dan tidak terbatas pada satu sudut pandang, sehingga hasilnya lebih dapat diterima kebenarannya.

## E. Teknik Analisis Data

Analisis kualitatif menurut Miles dan Huberman ada tiga macam kegiatan dalam analisis kualitatif yaitu:<sup>54</sup>

### 1. Reduksi data

Data yang telah dikumpulkan dari lapangan dicatat dalam bentuk laporan atau catatan yang terperinci. Mereduksi data berarti melakukan proses penyaringan dan pengumpulan informasi, serta memfokuskan perhatian pada aspek-aspek yang penting. Dengan demikian, data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan

---

<sup>53</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (ALFABEPTA: Bandung, 2011), 373.

<sup>54</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (ALFABEPTA: Bandung), 2018, 224-252.

terstruktur, sehingga memudahkan pengumpulan data berikutnya oleh para peneliti.

## **2. Display data (penyajian data)**

Setelah data di reduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplay data. Dalam penelitian kualitatif penyajian data dilakukan dalam bentuk deskriptif. Penyajian data ini dimaksudkan agar memudahkan dalam memahami apa yang terjadi dan merencanakan tahap selanjutnya berdasarkan apa yang dipahami tersebut.

## **3. Penarikan Kesimpulan.**

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif dapat saja menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan di awal, namun ada kalanya tidak. Hal ini disebabkan karena masalah dan rumusan yang diidentifikasi dalam penelitian kualitatif bersifat sementara dan dapat berkembang seiring dengan proses penelitian di lapangan

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Temuan Umum**

##### **1. Sejarah Singkat Berdirinya Desa Sadar Sriwijaya**

Desa Sadar Sriwijaya awalnya merupakan kawasan hutan yang terletak disebelah barat Desa Raja Basa Baru kurang lebih 3 Km dari pusat pemerintahan Desa Raja Basa Baru. Pada tanggal 13 Agustus 1953, sekelompok orang yang tergabung dalam organisasi BRN (Biro Rekontruksi Nasional) tiba di daerah Lampung Tengah. Kelompok ini terdiri dari 63 KK, dengan total 225 jiwa. Mereka adalah para veteran pejuang kemerdekaan Republik Indonesia tahun 1945 yang berasal dari Jawa Timur. Kelompok tersebut datang di Desa Adirejo Kecamatan, Pekalongan Lampung Tengah.

Sekitar dua bulan kemudian Bapak Bupati Lampung Tengah memberikan izin dan menunjukkan lokasi untuk pembangunan desa baru. Pada November 1953, rombongan tersebut berpindah ke lokasi tyang ditunjuk dan memulai pembukaan lahan dengan menbang hutan untuk mempersiapkan pembangunan desa. Setelah proses pembangunan selama beberapa tahun, pada Juli 1956, wilayah tersebut diresmikan menjadi Desa dengan sebutan Desa Sadar Sriwijaya.

## 2. Visi dan Misi Desa Sadar Sriwijaya

### a. Visi Desa Sadar Sriwijaya

“Terwujudnya desa Sadar Sriwijaya sebagai daerah agribisnis yang didukung oleh masyarakat yang maju, mandiri, sejahtera dan demokratis.”

### b. Misi desa Sadar Sriwijaya

- 1) Meningkatkan kualitas hidup masyarakat.
- 2) Membangun struktur perekonomian yang kokoh dan berbasis keunggulan kompetitif.
- 3) Mendorong berkembangnya industri melalui optimisasi potensi lokal dengan mewujudkan iklim investasi yang kondusif dan berkesinambungan.
- 4) Meningkatkan tata kelola pemerintahan daerah yang baik dan bersih.
- 5) Meningkatkan tata kehidupan sosial masyarakat yang agamis, berbudaya, dan demokratis.
- 6) Meningkatkan pembangunan sarana dan prasarana wilayah untuk mendukung pertumbuhan ekonomi daerah, sesuai dengan daya dukung lingkungan dan tata ruang daerah menuju pembangunan berkelanjutan.

## 3. Kependudukan

Pada tahun 2024 total jumlah penduduk di Desa Sadar Sriwijaya mencapai 7624 jiwa dengan rincian, laki-laki sebanyak 3962 jiwa dan

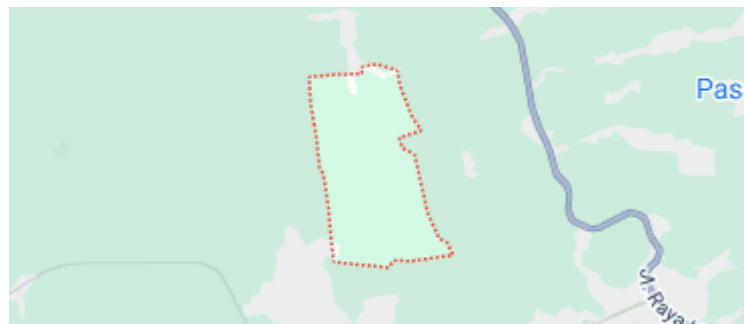


perempuan 3662 jiwa. Mayoritas mata pencaharian penduduk di Desa Sadar Sriwijaya bergerak dibidang pertanian.

#### 4. Letak Geografis

Letak desa Sadar Sriwijaya berada disebelah utara Bandar Sribhawono yang merupakan Ibu Kota Kecamatan, jarak dari desa Sadar Sriwijaya ke Pemerintahan Kabupaten sekitar 48 km, dengan batas-batas sebagai berikut:

Sebelah Utara	: Desa Mekar Jaya
Sebelah Timur	: Desa Rajabasa Baru
Sebelah Selatan	: Desa Sri Pendowo
Sebelah Barat	: Register 38



**Gambar 4.1**  
**Peta Desa Sadar Sriwijaya Kecamatan Bandar Sribhawono**

#### B. Temuan Khusus

Berikut hasil wawancara dengan orang tua di RT 24 Desa Sadar Sriwijaya Kecamatan Bandar Sribhawono mengenai peran orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini, antara lain sebagai berikut:

### a) Peran Orang Tua Sebagai Panutan

Sebagai panutan, orang tua memiliki tanggung jawab besar dalam membentuk sikap anak terhadap penggunaan *gadget* yang baik. Orang tua tidak sekadar memberikan aturan, tetapi menunjukkan praktik penggunaan teknologi digital yang bijaksana melalui contoh langsung dalam kehidupan sehari-hari.

Orang tua harus menggunakan *gadget* secara bijak didepan anak, karena anak-anak akan melihat bagaimana orang tuanya saat menggunakan *gadget* tersebut, jadi sebagai orang tua harus memberikan contoh yang baik, karena anak akan meniru apa yang ia lihat disekitarnya. Berikut wawancara dengan orang tua:

Ibu Ayu mengatakan bahwa:

“Saya coba jadi contoh dengan membatasi waktu anak main *gadget* (*handphone*). Kalau saya sendiri pakai *gadget* (*handphone*), biasanya untuk hal penting saja, seperti belanja atau mencari resep. Jadi, anak saya nggak terlalu terbiasa liat saya pegang *gadget* sepanjang waktu.”<sup>55</sup>

Ibu Indah mengatakan bahwa:

“Kalau saya lagi butuh *gadget* (*handphone*), saya pastikan itu hanya untuk hal-hal yang produktif. Saya ajak anak untuk lebih banyak aktivitas fisik atau main bersama tanpa *gadget* (*handphone*). Tapi, ya, kadang sulit juga kalau anak sudah minta *gadget* (*handphone*).”<sup>56</sup>

Ibu Pupah mengatakan bahwa:

“Saya udah berusaha memberi contoh, tapi kadang nggak berhasil. Anak saya sering melihat saya main *gadget* (*handphone*), jadi dia juga sering minta.”<sup>57</sup>

---

<sup>55</sup> Wawancara dengan Ibu Ayu, pada tanggal 06 November 2024

<sup>56</sup> Wawancara dengan Ibu Indah, pada tanggal 06 November 2024

<sup>57</sup> Wawancara dengan Ibu Pupah, pada tanggal 06 November 2024

Ibu Muslimah mengatakan bahwa:

“Saya merasa kadang saya sendiri terlalu banyak menggunakan *gadget (handphone)*. Anak saya sering lihat dan ikut-ikutan, meskipun saya sudah coba batasi.”<sup>58</sup>

Ibu Siti mengatakan bahwa:

“Saya coba memberi contoh dengan nggak terlalu sering menggunakan *gadget (handphone)*, terutama di depan anak. Saya lebih sering ajak anak bermain di luar atau kegiatan yang tidak melibatkan layar, supaya dia juga terbiasa tanpa *gadget (handphone)*.”<sup>59</sup>

Berdasarkan hasil wawancara menunjukkan bahwa orang tua berupaya memberikan teladan yang baik dalam menggunakan gadget kepada anak-anak mereka, meskipun menghadapi berbagai kendala. Sebagian besar orang tua mencoba membatasi penggunaan gadget, baik untuk diri sendiri maupun anak-anak, dan berusaha menunjukkan bahwa gadget sebaiknya digunakan hanya untuk keperluan yang penting atau produktif..

#### **b) Peran Orang Tua Sebagai Pembimbing**

Sebagai pembimbing, orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam mendampingi anak-anak saat menggunakan *gadget*. Mereka perlu memberikan arahan dan contoh yang baik dalam penggunaan teknologi digital. Pendampingan orang tua tidak hanya sebatas mengawasi, tetapi juga mendidik anak tentang cara

---

<sup>58</sup> Wawancara dengan Ibu Muslimah, pada tanggal 08 November 2024

<sup>59</sup> Wawancara dengan Ibu Siti, pada tanggal 08 November 2024

menggunakan *gadget* secara bijak, aman, dan bertanggung jawab.

Berikut wawancara dengan orang tua:

Ibu Ayu mengatakan:

“Saya selalu memilihkan aplikasi yang mengajarkan hal-hal dasar seperti mengenal binatang, warna, atau angka. Aplikasinya harus mudah dimengerti dan nggak mengandung konten negatif.”<sup>60</sup>

Ibu Indah mengatakan:

“Saya lebih suka aplikasi yang ada interaksi, bukan cuma anak nonton, tapi dia bisa ikut aktif. Misalnya, aplikasi yang ngajarin mengenal angka, huruf, atau bentuk, yang punya banyak gambar dan suara untuk menarik perhatian anak.”<sup>61</sup>

Ibu Pupah mengatakan:

“Saya biasanya lihat apakah aplikasi itu mengajarkan hal-hal yang bermanfaat, seperti mengenal binatang, warna, atau musik. Desain aplikasinya juga harus menarik, supaya anak saya betah main.”<sup>62</sup>

Ibu Muslimah mengatakan:

“Saya selalu pilih aplikasi yang punya desain visual yang cerah dan menarik, aplikasi yang mudah dimengerti oleh anak, jadi saya lebih pilih yang sederhana dan nggak terlalu banyak teks.”<sup>63</sup>

Ibu Siti mengatakan:

“Saya lebih suka aplikasi yang ngajarin angka dan huruf, tapi dengan cara yang seru, kayak game atau lagu-lagu edukatif.”<sup>64</sup>

Dari hasil wawancara tersebut, terlihat bahwa beberapa orang tua, lebih memilih konten yang sesuai dengan usia anak, seperti kartun

---

<sup>60</sup> Wawancara dengan Ibu Ayu, pada tanggal 06 November 2024

<sup>61</sup> Wawancara dengan Ibu Indah, pada tanggal 06 November 2024

<sup>62</sup> Wawancara dengan Ibu Pupah, pada tanggal 06 November 2024

<sup>63</sup> Wawancara dengan Ibu Muslimah, pada tanggal 08 November 2024

<sup>64</sup> Wawancara dengan Ibu Siti, pada tanggal 08 November 2024

yang mengajarkan hal-hal sederhana seperti berhitung atau mengenal binatang. Meski demikian, mereka tetap merasa kesulitan dalam memilih konten yang tepat karena banyaknya video yang tidak sesuai dengan usia atau tujuan edukatif yang diinginkan. Pada akhirnya, para ibu mencoba menyeimbangkan antara memilih konten yang menarik bagi anak dengan yang dapat memberikan manfaat edukatif.

### c) Peran Orang Tua Sebagai Pengawas

Peran orang tua sebagai pengawas dalam penggunaan *gadget* sangat penting untuk memastikan anak menggunakan teknologi dengan bijak. Orang tua harus memantau durasi penggunaan *gadget*, memilih konten yang sesuai dengan usia anak, dan menetapkan batasan yang jelas.

Orang tua dapat menentukan aturan yang jelas mengenai kapan dan seberapa lama anak dapat menggunakan *gadget*. Misalnya waktu yang ditentukan oleh orang tua yaitu anak hanya boleh bermain *gadget* 30 menit sehari, dan pastikan anak dapat memahami aturan yang sudah diberikan oleh orang tuanya. Berikut wawancara dengan orang tua:

Ibu Ayu berpendapat

“Saya sebenarnya berusaha ngawasi, tapi kadang saya juga sibuk dengan pekerjaan rumah. Jadi, anak sering main *gadget* (*handphone*) tanpa saya tahu persis apa yang dia lakukan.”<sup>65</sup>

---

<sup>65</sup> Wawancara dengan Ibu Ayu, pada tanggal 06 November 2024

Ibu Indah berpendapat

“Saya sering mengawasi, tapi saya juga merasa kadang saya nggak cukup ketat. Anak sering main *gadget (handphone)* dengan waktu yang lebih lama dari yang saya tentukan.”<sup>66</sup>

Ibu Pupah berpendapat

“Saya berusaha mengawasi, tapi kadang nggak bisa setiap waktu. Anak sering minta main *gadget (handphone)*, dan saya cuma pastikan dia nggak kebanyakan waktu di depan layar.”<sup>67</sup>

Ibu Muslimah berpendapat

“Saya selalu pastikan anak nggak main *gadget* terlalu lama. Saya batasi waktu mainnya, dan sering ngecek apa yang dia tonton atau mainkan. Kalau sudah lebih dari setengah jam, saya pasti stop.”<sup>68</sup>

Ibu Siti berpendapat

“Biasanya saya kasih batasan waktu, jadi anak nggak terlalu lama. Saya juga sering tanya ke dia apa yang dia mainkan atau tonton.”<sup>69</sup>

Dari wawancara dengan para orang tua, dapat disimpulkan bahwa meskipun mereka berusaha mengawasi anak-anak mereka saat bermain *gadget*, Sebagian besar orang tua mencoba untuk membatasi waktu penggunaan *gadget*, memastikan anak tidak terlalu lama di depan layar, dan sering memeriksa konten yang mereka akses. Namun, ada beberapa ibu yang merasa kesulitan dalam mengawasi secara ketat karena kesibukan mereka dengan pekerjaan rumah tangga, yang membuat mereka kadang tidak tahu pasti apa yang anak lakukan saat menggunakan *gadget*.

---

<sup>66</sup> Wawancara dengan Ibu Indah, pada tanggal 06 November 2024

<sup>67</sup> Wawancara dengan Ibu Pupah, pada tanggal 06 November 2024

<sup>68</sup> Wawancara dengan Ibu Muslimah, pada tanggal 08 November 2024

<sup>69</sup> Wawancara dengan Ibu Siti, pada tanggal 08 November 2024

#### d) Peran Orang Tua Sebagai Fasilitator

Salah satu aspek penting dari peran ini adalah memberikan bimbingan kepada anak-anak tentang bagaimana menggunakan *gadget* untuk tujuan belajar. Orang tua dapat mengenalkan berbagai aplikasi edukatif yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman anak. Dengan cara ini, orang tua dapat menunjukkan kepada anak bahwa *gadget* bukan hanya alat untuk bermain, tetapi juga sumber informasi dan pengetahuan yang berharga.

Orang tua dapat memilihkan aplikasi, program, atau situs yang akan diakses dan dimainkan oleh anak. Saat memilihkan aplikasi untuk anak, orang tua harus memilihkan aplikasi yang bermanfaat, salah satunya yaitu aplikasi youtube kids yang memang digunakan untuk anak-anak secara eksklusif menampilkan video-video anak. Berikut wawancara dengan orang tua:

Ibu Ayu mengatakan:

“Saya berusaha memberikan waktu yang seimbang, nggak terlalu lama di *gadget (handphone)*, dan saya pilihkan video atau aplikasi yang membantu belajar. Misalnya, aplikasi yang ngajarin nyanyi lagu anak-anak atau belajar menghitung.”<sup>70</sup>

Ibu Indah mengatakan:

“Saya biasanya pilih aplikasi edukasi yang mengajarkan angka dan huruf. Tapi, saya batasi waktunya, nggak lebih dari 30 menit per hari, supaya anak nggak kecanduan *gadget (handphone)*.”<sup>71</sup>

---

<sup>70</sup> Wawancara dengan Ibu Ayu, pada tanggal 06 November 2024

<sup>71</sup> Wawancara dengan Ibu Indah, pada tanggal 06 November 2024

Ibu Pupah mengatakan:

“Saya lebih suka pilih aplikasi yang ngajarin huruf, angka, dan lagu anak-anak. Tapi nggak setiap hari, karena saya nggak mau anak terlalu sering pakai *gadget (handphone)*.”<sup>72</sup>

Ibu Muslimah mengatakan:

"Saya biasanya kasih anak saya akses ke aplikasi edukasi seperti **YouTube Kids** dan beberapa aplikasi yang ngajarin huruf dan angka. Saya juga pilihkan video yang mengajarkan hal-hal sederhana, seperti nama-nama hewan atau warna.”<sup>73</sup>

Ibu Siti mengatakan:

“Anak saya suka banget main *gadget (handphone)*, jadi saya usahakan dia nonton yang bermanfaat, seperti video yang ngajarin huruf atau angka. Saya juga install beberapa aplikasi edukasi.”<sup>74</sup>

Dari wawancara dengan para narasumber, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar orang tua berusaha untuk memfasilitasi anak-anak mereka dalam mengakses konten yang bermanfaat melalui *gadget* dengan cara yang berbeda, namun tetap berfokus pada edukasi. Mereka umumnya memilih aplikasi atau video yang dapat membantu anak belajar hal-hal dasar seperti angka, huruf, atau lagu anak-anak. Beberapa orang tua juga menggunakan platform khusus seperti YouTube Kids untuk memastikan konten yang ditonton aman dan mendidik.

---

<sup>72</sup> Wawancara dengan Ibu Pupah, pada tanggal 06 November 2024

<sup>73</sup> Wawancara dengan Ibu Muslimah, pada tanggal 08 November 2024

<sup>74</sup> Wawancara dengan Ibu Siti, pada tanggal 08 November 2024



### C. Pembahasan

#### 1. Peran Orang Tua Sebagai Panutan dalam Penggunaan *Gadget* pada anak Usia Dini

Berdasarkan hasil temuan penelitian orang tua berusaha untuk menjadi teladan bagi anak-anak mereka dengan membatasi waktu penggunaan *gadget* dan lebih memilih menggunakan *gadget (handphone)* jika ada hal penting saja, karena orang tua menyadari bahwa anak-anak sangat mudah meniru apa yang dilakukan oleh orang tua. Tetapi anak akan tetap meminta *gadget (handphone)* ketika mereka melihat orang tua mereka menggunakannya, yang menunjukkan bahwasanya perilaku orang tua sangat mempengaruhi kebiasaan anak.

Penelitian yang dilakukan oleh Ria Novianti menjelaskan, bahwa perilaku orang tua dalam menggunakan *gadget* secara langsung di depan anak akan mempengaruhi bagaimana anak-anak mereka menggunakan perangkat tersebut. Anak-anak cenderung meniru durasi dan pola penggunaan *gadget* orang tua mereka, menunjukkan pentingnya memberikan contoh yang baik dalam penggunaan teknologi.

Sejalan dengan teori Albert Bandura yang menekankan bahwa anak-anak belajar melalui pengamatan dan peniruan terhadap orang-orang di sekitar mereka, terutama orang tua. Jika orang tua sering menggunakan *gadget* tanpa batasan, maka anak-anak akan menganggap perilaku tersebut sebagai sesuatu yang wajar. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk

konsisten menunjukkan penggunaan *gadget* yang sehat, seperti tidak menggunakannya saat makan bersama atau sebelum tidur.

Akan tetapi pada kenyataannya upaya orang tua menjadi panutan belum sepenuhnya berhasil, karena sebagian anak tetap memiliki kecenderungan meminta *gadget* meskipun waktu penggunaan telah dibatasi. Hal ini mengindikasikan perlunya pendekatan yang lebih tegas dan disiplin untuk memperkuat peran panutan tersebut.

Dapat disimpulkan peran orang tua sebagai teladan dalam penggunaan gadget pada anak usia dini sangat berpengaruh terhadap cara mereka berinteraksi dengan teknologi. Di usia dini, anak-anak cenderung meniru perilaku orang dewasa di sekitar mereka, termasuk dalam hal penggunaan *gadget*.

## 2. Peran Orang Tua Sebagai Pembimbing dalam Penggunaan *Gadget* pada anak Usia Dini

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, orang tua membimbing anak untuk memilihkan konten yang edukatif bagi anak-anak, meskipun anak-anak sering lebih tertarik pada video yang kurang mengedukasi. Beberapa orang tua tetap berusaha memastikan konten yang diberikan mendukung perkembangan anak, seperti mengajarkan berhitung atau mengenal binatang melalui aplikasi *youtube*.

Penelitian oleh Nurhidayah menjelaskan bahwa membimbing anak ketika sedang menggunakan *gadget* adalah suatu hal yang penting

dilakukan oleh orang tua, untuk mengarahkan anaknya mengakses konten-konten yang memang sesuai dengan perkembangan anak.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Asmawati, ketika orang tua mendampingi dan membimbing anak saat menggunakan gadget, hal ini memberikan dampak positif. Pendampingan ini penting karena meskipun anak-anak dapat dengan mudah mengakses berbagai konten di gadget, pengawasan orang tua membantu memastikan bahwa konten yang diakses anak tetap terkendali dan sesuai.

Dalam teori Jean Piaget menekankan bahwa anak usia dini membutuhkan lingkungan yang mendukung perkembangan kognitif melalui pengalaman yang terstruktur. *Gadget* dapat menjadi alat yang efektif jika orang tua mampu membimbing anak memilih aplikasi atau konten yang merangsang kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

Peran orang tua sebagai pembimbing dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini sangat penting untuk memastikan bahwa teknologi digunakan secara bijak dan mendukung perkembangan anak. Pada usia dini, anak-anak cenderung terpapar pada *gadget* yang memiliki berbagai konten yang dapat memengaruhi perkembangan fisik, kognitif, dan sosial mereka. Oleh karena itu, orang tua perlu terlibat aktif dalam membimbing dan memberikan arahan dalam menggunakan *gadget* agar tidak berdampak negatif pada anak.

### 3. Peran Orang Tua Sebagai Pengawas dalam Penggunaan *Gadget* pada anak Usia Dini

Berdasarkan hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa orang tua masih kesulitan dalam memantau aktivitas anak ketika bermain *gadget* (*handphone*) karena kesibukan sehari-hari. 2 dari 5 orang tua sudah berusaha untuk lebih disiplin dalam membatasi *gadget* pada anak, meskipun orang tua mencoba menggunakan aplikasi seperti Family Link, untuk membantu mengatur waktu bermain *gadget* (*handphone*). Akan tetapi aplikasi tersebut tidak sepenuhnya kurang efektif dalam mengawasi konten yang diakses anak.

Pendapat dari Jastin Marcellino Panduagri, orang tua perlu menjadi kontrol untuk anaknya dalam bermain *gadget* (*handphone*). Karena sekarang sebagian besar digunakan untuk menjelajahi internet, jadi mengawasi apa yang dilakukan waktu menggunakan *gadget* menjadi peran penting bagi orang tua.

Hal ini sesuai dengan teori yang menyebutkan bahwa pengawasan orang tua harus mencakup pemantauan waktu layar, konten yang diakses, dan memastikan anak tidak terpapar konten negatif. Sunaryo dalam teorinya menyebutkan bahwa pengawasan orang tua mencakup pemantauan aktivitas anak secara konsisten untuk melindungi mereka dari dampak negatif lingkungan, termasuk teknologi. Namun, pada kenyataannya sebagian orang tua merasa tidak selalu bisa mengawasi dengan ketat, sehingga anak-anak terkadang menggunakan *gadget* tanpa

kontrol yang memadai. Misalnya, beberapa orang tua mengaku bahwa anak-anak mereka menonton video di YouTube tanpa pendampingan, yang berisiko memperkenalkan anak pada konten yang tidak sesuai.

Peran orang tua sebagai pengawas dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini sangat penting dalam menjaga keseimbangan antara manfaat teknologi dan dampak negatif yang mungkin timbul. Mengingat anak usia dini masih mudah terpengaruh oleh berbagai hal, termasuk konten digital, orang tua harus aktif memantau penggunaan gadget mereka. Dengan begitu, perkembangan anak baik secara fisik, mental, maupun kemampuan bersosialisasi tetap berjalan dengan baik.

#### 4. Peran Orang Tua Sebagai Fasilitator dalam Penggunaan *Gadget* pada anak Usia Dini

Hasil temuan penelitian menunjukkan bahwasanya para orang tua berusaha untuk memberikan akses konten edukatif kepada anak melalui gadget, seperti aplikasi belajar huruf dan video interaktif. Mereka juga membatasi waktu penggunaan *gadget (handphone)* antara 30 hingga 45 menit per hari untuk mencegah anak terlalu lama bermain. Akan tetapi jika waktu yang telah ditentukan habis anak akan rewel dan menangis.

Menurut pendapat dari Asosiasi dokter anak di Amerika Serikat dan Kanada menjelaskan, orang tua sebaiknya tegas dan konsisten dalam mengatur penggunaan gadget untuk anak-anak. Untuk anak usia 0-2 tahun sebaiknya tidak diberikan *gadget sama sekali*. Anak usia 3-5 tahun hanya diperbolehkan menggunakan gadget selama maksimal 1 jam per hari,

sementara anak usia 6-18 tahun sebaiknya dibatasi hanya 2 jam per hari. Namun yang terjadi di lapangan banyak anak yang menghabiskan waktu menggunakan gadget jauh lebih lama, hingga 4-5 kali lebih banyak dari durasi yang disarankan. Penelitian yang dilakukan oleh Syifa juga menjelaskan bahwa anak yang menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 2 jam perhari dapat menimbulkan perubahan perilaku pada anak.

Dalam Teori John Bowlby menunjukkan bahwa keterlibatan orang tua dalam menyediakan lingkungan yang aman dan mendukung dapat memperkuat ikatan emosional antara orang tua dan anak. Dalam konteks *gadget*, peran fasilitator tidak hanya tentang memberikan akses ke konten edukatif, tetapi juga menciptakan pengalaman positif melalui interaksi langsung dengan anak saat menggunakan *gadget*.

Peran fasilitator ini didukung oleh teori perkembangan anak yang menekankan pentingnya lingkungan belajar yang kondusif. Oleh karena itu, sebagai fasilitator, orang tua tidak hanya berperan sebagai pengawas atau pembimbing, tetapi juga sebagai pihak yang menyediakan akses kepada anak terhadap berbagai sumber belajar yang dapat meningkatkan keterampilan dan pengetahuan mereka.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa peran orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini di Desa Sadar Sriwijaya Kecamatan Bandar Sribhawono memiliki peran yang penting dalam mendukung perkembangan anak. Berikut ini penjelasan peran orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini: orang tua sebagai panutan, orang tua berusaha memberikan contoh yang baik dalam penggunaan *gadget* dengan tidak menggunakan *gadget* di depan anak, orang tua sebagai pembimbing, orang tua berusaha memilihkan konten edukatif untuk anak-anak, meskipun anak terkadang lebih tertarik pada video-video yang kurang mengedukasi, orang tua sebagai pengawas, orang tua berusaha memastikan konten yang diberikan mendukung perkembangan anak, sambil mengawasi penggunaan *gadget* dari jarak jauh, orang tua sebagai fasilitator, orang tua cenderung memberikan akses terbatas pada anak-anak untuk menggunakan *gadget*, serta membatasi penggunaan untuk mencegah dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan

Keterlibatan aktif orang tua sangat diperlukan untuk memastikan bahwa penggunaan *gadget* memberikan dampak positif bagi perkembangan anak usia dini, sekaligus meminimalkan risiko negatif, seperti kecanduan atau gangguan kesehatan. Dengan strategi yang tepat, *gadget* dapat dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran yang mendukung kreativitas dan kemampuan anak.

## **B. Saran**

1. Kepada orang tua: diharapkan orang tua dapat mempertahankan peran mereka dalam memberikan contoh yang baik bagi anak saat menggunakan *gadget*, serta meningkatkan kemampuan mereka dalam memilih konten edukatif, menentukan durasi penggunaan *gadget*, dan terlibat aktif dalam mengawasi anak saat menggunakan *gadget*.
2. Kepada penelitian selanjutnya: diharapkan penelitian selanjutnya dapat lebih mendalam dalam mengkaji pengaruh penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Hal ini dapat dilakukan dengan meneliti secara lebih spesifik pengaruh berbagai jenis konten, jenis aplikasi, dan platform *gadget* terhadap perkembangan anak, serta menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi peran orang tua dalam menggunakan *gadget*.



## DAFTAR PUSTAKA

- Afdalia, Andi Puti & Irwanto Gani. Dampak Pengaruh *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Al-Irsyad Al-Nafs: Jurnal Bimbingan Penyuluhan Islam*, Vol.10 No.1, Mei, 2023.
- Amrullah, Taufik dkk. Peran Orang Tua di Era Digital, *Zuriah: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol.1 No.1, 2020.
- Anatasya, Ervina dkk. Peran Orang Tua Dalam Pengawasan Penggunaan Teknologi Digital Pada Anak. *Jurnal Sadewa*, Vol.2 No.1, Februari, 2024.
- Anggraini, Eka. “*Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*”. Serayu Publishing. 2019
- Anggraeni, Ria Nur, Fina Fakhriyah, Muhammad Noor Ahsin. “Peran Orang Tua Sebagai Fasilitator Anak dalam Proses Pembelajaran Online di Rumah”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Vol. VIII No. 2, July 2021.
- Arikunto, Suharsini. *Prosedur Pendekatan dan Praktik* (Jakarta:Bina Aksara,). 2007.
- Asmawati. Peran Orang Tua dalam Pemanfaatan Teknologi Digital pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi* Vol 6 No 1, 2022.
- Damayanti, Eka, dkk. Dampak Negatif Penggunaan *Gadget* Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak, *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak*, Vol.4 No. 1, Juli, 2023.
- Darnis, Syefriani . *Parenting Anak Usia Dini*. Psikosain: Yogyakarta, 2018.
- Daradjat, Zakiah. *Ilmu Pendidikan Islam*. (Jakarta: Bumi Aksara), 2006.
- Fathoni, Abdurrahmat. *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*, (Jakarta:Rineka Cipta), 2006.
- Febriyono. Tindakan Preventif Pengaruh Negatif *Gadget* Terhadap Anak. *Noura*, Vol 1 No 1, Juni, 2017.
- Farizal, Ekry Binti. Hubungan Pengatahuan Orang Tua Tantang Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia 2-5 Tahun terhadap Dampak Penggunaan *Gadget* di Wilayah Kerja Puskesmas Baseri Pangkalan Kerinci Kabupaten Palelawan Tahun 2018. *Jurnal Menara Ilmu*, Vol. XII. No.12, Oktober 2018.

- Farwa, dkk. Pengetahuan Orangtua Tentang Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Prasekolah Di RA Persis 16 Kecamatan Ciawi Kabupaten Tasikmalaya. *Jurnal STIKES Muhammadiyah Ciamis: Jurnal Kesehatan*, Vol 7, No 1, April, 2020.
- Fatmawati, Nur Ika. Literasi Digital ,Mendidik Anak di Era Digital Bagi Orang Tua Milenial. *Madani: Jurnal Politik dan Sosial Kemasyarakatan*, Vol. 11 No.2, Agustus 2019.
- Hardani, dkk. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, (Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu), 2020.
- Hasri, Salfen. *Manajemen Pendidikan Pendekatan Nilai dan Budaya Organisasi*, (Makassar: Yapma), 2005.
- Haryanto, Dias Amalia & Moh. Amin Tohari. “Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan *Gadget* Pada Anak Usia Dini Studi Kasus Di RT.002 RW.01, Pondok Pucung, Tangerang Selatan”. *RISOMA : Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Pendidikan* Volume. 2 No. 4 Juli 2024.
- Hidasari, Fitriana Puspa. Intensitas Penggunaan *Gadget* dan Aktivitas Motorik Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Altius: Jurnal Ilmu Olahraga dan Kesehatan*. Vol.8 No.2, 2019.
- Hijriyani, Yuli Salis & Ria Astuti. Penggunaan *Gadget* Oleh Anak Usia Dini Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Thufula*, Vol.8 N0.1, Januari-Juni 2020.
- Husna, Puji Asmaul. Pengaruh Penggunaan Media *Gadget* Pada Perkembangan Karakter Anak. *Jurnal Dinamika Penelitian Media Komunikasi Sosial Keagamaan*. Vol.17 No.2, November 2018.
- Hutabarat, July Trisnawati. Dkk. Pengabdian Masyarakat Kepada Pemuda Awal Mengenai Dampak *Gadget* di SMK St.Nahanson Parapat Sipoholon. *Perigel: Jurnal penyuluhan Masyarakat Indonesia*. Vol.1, No.4 Desember, 2022.
- Jamaludin, Dindin. *Paradigma Anak Dalam Islam*. (Bandung:Pustaka Setia), 2013.
- Kartika, Tika dkk. Intenitas Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Sosial Pada Anak Usia Dini (4-6 Tahun). *Jurnal Perawat Indonesia*. Volume 6 No 2, Agustus, 2022.

- Kurniawan, A. Pengaruh Keterlibatan Orang Tua dalam Pendidikan Terhadap Perkembangan Kognitif Anak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*, Vol 7 No 2, 2018.
- Lestari, Mita & RR. Deni Widjayatri. Peran Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Generasi Alpha. *Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 3 No 1, 2023.
- Maleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Bandung:Remaja Rosdakarya,), 2017.
- Martono, Nanang. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Analisis isi dan Analisis Data Sekunder. (Jakarta: Rajawali Press), 2011.
- Midaayana, dkk. Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi Kasus di TK Elekrina Kertapati Palembang). *Pernik Jurnal PAUD*. Vol 2 No 1, September, 2019.
- Novianti, Ria & Meyke Garzia. “Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini; Tantangan Baru Orang Tua Milenial”. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol.4 No.2, 2020.
- Novitasari, Nurul. “Strategi Pendampingan Orang Tua Terhadap Intensitas Penggunaan Gadget Pada Anak”. *Al Hikmah: Indonesian Journal Of Early Childhood Islamic Education*. Vol.3 No.2, 2019.
- Nurhaeda. “Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Dalam Pandangan Islam di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu”, *Early Childhood Education Indonesian Journal*, Vol.1 No.2, 2018
- Puspito, Indro & Rosiana. Pentingnya Peran Orang Tua Mendidik Anak. *Inculco journal of Christian Education*. Vol.2 No.3, September 2022.
- Rahayu, Nur Sri dkk. Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*. Vol 5 NO 2, Desember, 2021.
- Sahriana, Nanang. Pentingnya Orangtua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini, *JURNAL Smart PAUD*, Vol.2 No.1, Januari, 2019.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. (ALFABEPTA: Bandung), 2018.
- Sahir, Syafrida Hafni. *Metodologi Penelitian*. (Yogyakarta:KBM Indonesia), 2021.

- S, Margono. *Metode Penelitian Pendidikan Komponen MKDK*, (Jakarta: PT Rineka Cipta), 2007
- Syifa, Layyinat, dkk. "Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar". *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol.3 N0.4 November 2019
- Tafsir, Ahmad. *Metodelogi Pengajaran Agama Islam*. (Bandung: Remaja Rosdakarya), 1997.
- Ulwan, Abdullah Nashih. *Pendidikan Anak Dalam Islam*. (Jakarta: Pustaka Amani).
- Wulandari, Hayani & Kurniasih. *Gadget dan Anak Usia Dini*. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*. Vol 6 No 2, Juli, 2023.
- Yumarni, Vivi. Pengaruh *Gadget* Terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Literasiologi*. Vol 8 No 2 Juli- Desember, 2022.

# **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## Lampiran 1



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
 Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
 IAIN METRO**

Nama : Iin Wijayanti  
 NPM : 1801031008

Program Studi : PIAUD  
 Semester : XIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1	<del>12/10</del> Kamis 12/24 <del>10</del> 09	Edo Dwi Cahyo.M.Pd	Perbaiki cover sesuai buku Pedoman skripsi  Perbaiki kata pengantar  Daftar Isi belum ada nomor halaman  Perbaiki teknik penulisan	<i>Iin</i>

Mengetahui,  
 Ketua Program Studi PIAUD

*[Signature]*  
**Edo Dwi Cahyo, M.Pd.**  
 NIP. 19900715 201801 1 002

Dosen Pembimbing

*[Signature]*  
**Edo Dwi Cahyo, M.Pd.**  
 NIP. 19900715 201801 1 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
IAIN METRO**

Nama : Iin Wijayanti  
NPM : 1801031008

Program Studi : PIAUD  
Semester : XIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
2	Senin 16/10/24	Edo Dwi Cahyo, M.Pd.	Catar belakang belum menggambarkan permasalahan yang akan diangkat dalam penelitian  Lokasi pra-survei dilakukan dimana?  Tujuan penelitian disesuaikan dengan pertanyaan penelitian	<i>Iin</i>

Mengetahui,  
Ketua Program Studi PIAUD

Edo Dwi Cahyo, M.Pd.  
NIP. 19900715 201801 1 002

Dosen Pembimbing

Edo Dwi Cahyo, M.Pd.  
NIP. 19900715 201801 1 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
IAIN METRO**

Nama : Iin Wijayanti  
NPM : 1801031008

Program Studi : PIAUD  
Semester : XIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
3	Rabu 18/24 Ag		Tambahkan Indikator Peran orang tua  Semua sub-bab di bab II minimal 3 teori dari sumber yang berbeda bahasa asing di tulis miring	<i>Juwif</i>

Mengetahui,  
Ketua Program Studi PIAUD

**Edo Dwi Cahyo, M.Pd.**  
NIP. 19900715 201801 1 002

Dosen Pembimbing

**Edo Dwi Cahyo, M.Pd.**  
NIP. 19900715 201801 1 002





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
 Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
**IAIN METRO**

Nama : Iin Wijayanti  
 NPM : 1801031008

Program Studi : PIAUD  
 Semester : XIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
4	Jumat 20/2024 /9		<p>Penulisan daftar <sup>Pustaka</sup> <del>isi</del> <del>sesuai</del>kan dengan buku pedoman</p> <p>daftar <sup>Pustaka</sup> <del>isi</del> 1 spasi dalam 1 sumber</p> <p>Tambah teknik Pengumpulan data yaitu wawancara</p> <p>Tambahkan kesimpulan dari penelitian relevan</p>	<p><i>Jup</i></p> <p><i>Jup</i></p>

Mengetahui,  
 Ketua Program Studi PIAUD

Edo Dwi Cahyo, M.Pd.  
 NIP. 19900715 201801 1 002

Dosen Pembimbing

Edo Dwi Cahyo, M.Pd.  
 NIP. 19900715 201801 1 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Tringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
IAIN METRO**

Nama : Iin Wijayanti  
NPM : 1801031008

Program Studi : PIAUD  
Semester : XIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
5	Rabu 25/2024 9		ada Seminar Proposed	Juz
6	Kamis 30/2024 10		Revisi APD, tambahkan sub-Indikator terkait peran orangtua dan tambahkan materi pertanyaan	Juz
7	Senin 04/11 11		ACC APP dan Outline	Juz

Mengetahui,  
Ketua Program Studi PIAUD

**Edo Dwi Cahyo, M.Pd.**  
NIP. 19900715 201801 1 002

Dosen Pembimbing

**Edo Dwi Cahyo, M.Pd.**  
NIP. 19900715 201801 1 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Inngmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
IAIN METRO**

Nama : Iin Wijayanti  
NPM : 1801031008

Program Studi : PIAUD  
Semester : XIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
8	Senin 18/11/2024		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Perbaiki font cover depan skripsi</li> <li>- Sesuaikan dengan buku pedoman</li> <li>- Kata pengantar di tambah</li> <li>- Para dosen PIAUD <del>TARBIYAH</del> IAIN Metro</li> <li>- Perbaiki typo pada penulisan</li> </ul>	
9	Kamis 21/11/2024		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Abstrak belum menjelaskan permasalahannya</li> <li>- Pada bagian abstrak menjelaskan latar belakang, metode penelitian, dan hasil penelitian</li> </ul>	
10	Senin 25/11/2024		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisi latar belakang</li> <li>- perhatikan penulisan</li> </ul>	

Mengetahui,  
Ketua Program Studi PIAUD

**Edo Dwi Cahyo, M.Pd.**  
NIP. 19900715 201801 1 002

Dosen Pembimbing

**Edo Dwi Cahyo, M.Pd.**  
NIP. 19900715 201801 1 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
 Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
 Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
**IAIN METRO**

Nama : Iin Wijayanti  
 NPM : 1801031008

Program Studi : PIAUD  
 Semester : XIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
11	Jum'at 29/11/2024		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pada bab 2 tambahkan kesimpulan pada setiap sub-bab</li> <li>- Minimal 3 teori dalam setiap sub-bab</li> <li>- Penulisan kata bahasa Inggris menggunakan huruf miring</li> <li>- Perbaiki typo pada penulisan</li> </ul>	
12	Jum'at 6/12/2024		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pada hasil wawancara tambahkan coding atau menggunakan footnote</li> <li>- hasil wawancara ditulis dengan 1 spasi</li> <li>- Pembahasan tambahkan hasil penelitian atau teori penelitian terdahulu</li> </ul>	

Mengetahui,  
 Ketua Program Studi PIAUD

**Edo Dwi Cahyo, M.Pd.**  
 NIP. 19900715 201801 1 002

Dosen Pembimbing

**Edo Dwi Cahyo, M.Pd.**  
 NIP. 19900715 201801 1 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
 Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
 Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.ain@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
**IAIN METRO**

Nama : Iin Wijayanti  
 NPM : 1801031008

Program Studi : PIAUD  
 Semester : XIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
13	Selasa 10/2024 /12		- perbaiki kesimpulan dipersingkat saja → daftar pustaka diperbaiki lagi - perisi bab 4	

Mengetahui,  
 Ketua Program Studi PIAUD

Edo Dwi Cahyo, M.Pd.  
 NIP. 19900715 201801 1 002

Dosen Pembimbing

Edo Dwi Cahyo, M.Pd.  
 NIP. 19900715 201801 1 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

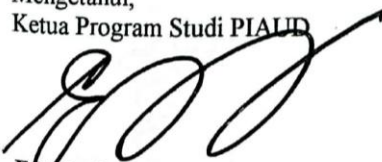
**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
IAIN METRO**

Nama : Iin Wijayanti  
NPM : 1801031008

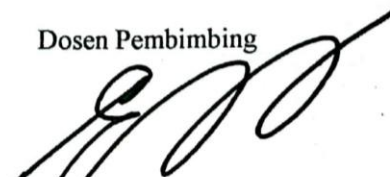
Program Studi : PIAUD  
Semester : XIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
14	Kamis 12/ 2024 11		All Munawaroh	Jun

Mengetahui,  
Ketua Program Studi PIAUD

  
**Edo Dwi Cahyo, M.Pd.**  
NIP. 19900715 201801 1 002

Dosen Pembimbing

  
**Edo Dwi Cahyo, M.Pd.**  
NIP. 19900715 201801 1 002

**OUTLINE****PERAN ORANG TUA DALAM PENGGUNAAN *GADGET* PADA ANAK USIA  
DINI DI DESA SADAR SRIWIJAYA****HALAMAN SAMPUL****HALAMAN JUDUL****HALAMAN PERSETUJUAN****HALAMAN NOTA DINAS****HALAMAN PENGESAHAN****ABSTRAK****ORISINILITAS PENELITIAN****MOTTO****PERSEMBAHAN****KATA PENGANTAR****DAFTAR ISI****DAFTAR TABEL****DAFTAR GAMBAR****DAFTAR LAMPIRAN****BAB I PENDAHULUAN**

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Pertanyaan Penelitian
- C. Tujuan dan Manfaat Penelitian
- D. Penelitian Relevan

## BAB II LANDASAN TEORI

- A. Peran Orang Tua
  - 1. Pengertian Orang Tua
  - 2. Peran Orang Tua di Era Digital
  - 3. Indikator Peran Orang Tua
  - 4. Tanggung Jawab Orang Tua
- B. Gadget
  - 1. Definisi *Gadget*.
  - 2. Fungsi dan Manfaat *Gadget*
  - 3. Jenis-jenis *Gadget*
  - 4. Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini
  - 5. Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak
- C. Peran Orang Tua Dalam Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini

## BAB III METODE PENELITIAN

- A. Jenis dan Sifat Penelitian
  - 1. Jenis Penelitian
  - 2. Sifat Penelitian
- B. Sumber data
  - 1. Sumber data Primer
  - 2. Sumber Data Sekunder
- C. Teknik Pengumpulan Data
  - 1. Wawancara
  - 2. Observasi
  - 3. Dokumentasi
- D. Teknik Penjamin Keabsahan Data
- E. Teknik Analisis Data

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- A. Temuan Umum
  - 1. Sejarah Singkat Berdirinya Desa Sadar Sriwijaya
  - 2. Visi dan Misi Desa Sadar Sriwijaya
  - 3. Kependudukan
  - 4. Letak Geografis
- B. Temuan Khusus
  - 1. Peran Orang Tua dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini di Desa Sadar Sriwijaya
    - a) Peran Orang Tua Sebagai Panutan
    - b) Peran Orang Tua Sebagai Pembimbing



- c) Peran Orang Tua Sebagai Pengawas
  - d) Peran Orang Tua Sebagai Fasilitator
- C. Pembahasan

## BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran

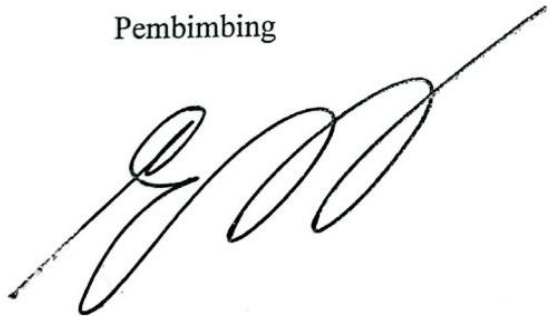
## DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN-LAMPIRAN

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Metro, Oktober 2024

Pembimbing



Edo Dwi Cahyo, M.Pd.

NIP. 19900715 201801 1 002

Peneliti



Iin Wijayanti

NPM. 1801031008

## ALAT PENGUMPULAN DATA

**PERAN ORANG TUA DALAM PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK  
USIA DINI DI DESA SADAR SRIWIJAYA KECAMATAN BANDAR  
SRIBHAWONO**

## A. WAWANCARA

		Indikator	Pertanyaan
1	Peran Orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini	Orang tua sebagai panutan	Bagaimana peran anda sebagai orang tua dalam memberikan contoh kepada anak dalam penggunaan <i>gadget</i> yang baik Bagaimana kebiasaan orang tua sehari-hari dalam menggunakan gadget? Apakah anak sering melihat orang tua menggunakan gadget?
3		Orang tua sebagai pembimbing	Bagaimana peran orang tua dalam memilihkan konten yang tepat untuk anak saat menggunakan <i>gadget</i> ? Apakah orang tua ikut serta dalam aktivitas yang dilakukan anak melalui gadget, seperti menonton video atau bermain game? Jika ya, bagaimana orang tua berperan dalam kegiatan tersebut?
4		Orang tua sebagai pengawas	Bagaimana peran orang tua dalam mengawasi anak ketika sedang bermain <i>gadget</i> ? Apa saja hal-hal yang orang tua awasi saat anak-anak menggunakan gadget (misalnya, jenis konten, durasi penggunaan, aktivitas online)? Apakah orang tua menggunakan pengaturan kontrol orang tua atau aplikasi khusus untuk mengawasi aktivitas anak di gadget? Jika ya, aplikasi apa yang orang tua gunakan dan bagaimana cara kerjanya?
5		Orang tua sebagai fasilitator	Bagaimana orang tua memfasilitasi anak dalam mengakses konten yang bermanfaat melalui gadget? Bagaimana cara mengatur waktu penggunaan gadget untuk anak, berapa lama waktu yang ditentukan ketika anak bermain gadget

## B. OBSERVASI

1. Observasi ini dilakukan di RT 24 Desa Sadar Sriwijaya Kecamatan Bandar Sribhawono
2. Observasi ini dilakukan untuk mengamati peran orang tua dalam penggunaan gadget (handphone) pada anak di RT 24 desa Sadar Sriwijaya

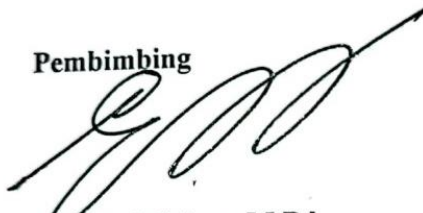
## C. DOKUMENTAS

Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data tentang

1. Data Orang Tua dan Anak di Desa Sadar Sriwijaya Kecamatan Bandar Sribhawono
2. Gambar (Foto-foto Kegiatan) di Desa Sadar Sriwijaya Kecamatan Bandar Sribhawono

Metro, Oktober 2024

Pembimbing



Edo Dwi Cahyo, M.Pd  
NIP. 19900715 201801 1 002

Peneliti



Iin Wijavanti  
NPM. 1801031008

## Lampiran 4

**HASIL WAWANCARA**

**PERAN ORANG TUA DALAM PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK  
USIA DINI DI DESA SADAR SRIWIJAYA KECAMATAN BANDAR  
SRIBHAWONO**

1.

Nama Orang Tua : Ibu Ayu

Nama Anak : Ferdi

Hari/Tanggal : Rabu, 06 November 2024

<b>No</b>	<b>Pertanyaan</b>	<b>Jawaban</b>
1	bagaimana peran orang tua dalam memberikan contoh kepada anak dalam menggunakan gadget yang baik?	saya coba jadi contoh dengan membatasi waktu anak main gadget. Kalau saya sendiri pakai gadget, biasanya untuk hal penting saja, seperti belanja atau mencari resep.
2	bagaimana kebiasaan orang tua sehari-hari dalam menggunakan gadget? Apakah anak sering melihat Anda menggunakannya?	setiap hari saya pakai gadget buat browsing atau belanja online. Anak saya sering lihat, dan kadang dia ikut minta ponsel. Saya coba batasi, terutama saat sedang makan atau waktu keluarga.
3	Bagaimana peran orang tua dalam memilihkan konten yang tepat untuk anak saat menggunakan gadget?	Saya selalu pilih aplikasi yang mengajarkan hal-hal dasar seperti mengenal binatang, warna, atau angka. Aplikasinya harus mudah dimengerti dan nggak mengandung konten negatif
4	apakah orang tua ikut serta dalam aktivitas yang dilakukan anak melalui gadget, seperti menonton video atau bermain game? Jika ya, bagaimana	kadang-kadang saya ikut, tapi lebih untuk ngawasi. Kalau anak main game atau nonton video, saya pastikan itu nggak berlebihan.

	Anda berperan dalam kegiatan tersebut.	
5	Bagaimana peran orang tua dalam mengawasi anak ketika sedang bermain gadget?	saya sebenarnya berusaha ngawasi, tapi kadang saya juga sibuk dengan pekerjaan rumah. Jadi, anak sering main gadget tanpa saya tahu persis apa yang dia lakukan.
6	Apa saja hal-hal orang tua awasi saat anak-anak menggunakan gadget?	saya awasi konten yang mereka lihat, pastikan nggak ada yang berbahaya. Selain itu, saya juga kontrol waktu bermain gadget, biasanya saya kasih waktu 30 menit aja.
7	apakah orang tua menggunakan pengaturan kontrol orang tua atau aplikasi khusus untuk mengawasi aktivitas anak di gadget? Jika ya, aplikasi apa yang digunakan?	saya dulu pernah coba pakai Family Link juga, buat batasi waktu mereka main gadget. Tapi, ya, itu aja sih yang bisa saya kontrol, waktu. Untuk aplikasi yang mereka pakai atau konten yang mereka akses, saya nggak bisa benar-benar mengawasinya
8	bagaimana orang tua memfasilitasi anak dalam mengakses konten yang bermanfaat melalui gadget?	saya berusaha memberikan waktu yang seimbang, nggak terlalu lama di gadget, dan saya pilihkan video atau aplikasi yang membantu belajar. Misalnya, aplikasi yang ngajarin nyanyi lagu anak-anak atau belajar menghitung.
9	bagaimana cara mengatur waktu penggunaan gadget untuk anak, berapa lama waktu yang ditentukan ketika anak bermain gadget?	saya sebenarnya agak kewalahan ngatur anak main HP. Soalnya kalo udah pegang HP susah banget dilepasnya. Paling saya kasih waktu 30 menit aja sehari, itupun harus dibujuk-bujuk dulu kalo mau diambil HPnya. Kadang sampe nangis kalo ga dikasih.

Nama Orang Tua : Ibu Indah  
 Nama Anak : Habsy  
 Hari/Tanggal : Rabu, 06 November 2024

No	Pertanyaan	Jawaban
1	bagaimana peran orang tua dalam memberikan contoh kepada anak dalam menggunakan gadget yang baik?	kalau saya lagi butuh gadget, saya pastikan itu hanya untuk hal-hal yang produktif. Saya ajak anak untuk lebih banyak aktivitas fisik atau main bersama tanpa gadget. Tapi, ya, kadang sulit juga kalau anak sudah minta gadget.
2	bagaimana kebiasaan orang tua sehari-hari dalam menggunakan gadget? Apakah anak sering melihat Anda menggunakannya?	saya pakai gadget untuk belanja online atau cek kabar. Anak memang sering lihat saya pakai ponsel, tapi saya coba batasi waktunya supaya dia nggak jadi sering minta gadget juga
3	Bagaimana peran orang tua dalam memilihkan konten yang tepat untuk anak saat menggunakan gadget?	Saya lebih suka aplikasi yang ada interaksi, bukan cuma anak nonton, tapi dia bisa ikut aktif. Misalnya, aplikasi yang ngajarin mengenal angka, huruf, atau bentuk, yang punya banyak gambar dan suara untuk menarik perhatian anak.
4	apakah orang tua ikut serta dalam aktivitas yang dilakukan anak melalui gadget, seperti menonton video atau bermain game? Jika ya, bagaimana Anda berperan dalam kegiatan tersebut.	saya nggak terlalu ikut, biasanya saya cuma ngingetin aja supaya dia nggak terlalu lama main gadget.
5	bagaimana peran orang tua dalam mengawasi anak ketika sedang bermain gadget?	saya sering mengawasi, tapi saya juga merasa kadang saya nggak cukup ketat. Anak sering main gadget dengan waktu yang lebih lama dari yang saya tentukan
6	apa saja hal-hal orang tua awasi saat anak-anak menggunakan gadget?	saya selalu awasi aplikasi yang anak saya buka dan video yang dia tonton. Selain itu, saya juga pastikan dia nggak terlalu lama main gadget

7	apakah orang tua menggunakan pengaturan kontrol orang tua atau aplikasi khusus untuk mengawasi aktivitas anak di gadget? Jika ya, aplikasi apa yang digunakan?	pernah sih pakai Family Link juga buat batasi waktu, tapi saya nggak terlalu yakin itu cukup. Saya bisa atur kapan gadget harus mati, tapi untuk ngontrol aplikasi atau konten, saya nggak tahu apa yang sebenarnya mereka lihat
8	bagaimana orang tua memfasilitasi anak dalam mengakses konten yang bermanfaat melalui gadget?	saya biasanya pilih aplikasi edukasi yang mengajarkan angka dan huruf. Tapi, saya batasi waktunya, nggak lebih dari 30 menit per hari, supaya anak nggak kecanduan gadget.
9	bagaimana cara mengatur waktu penggunaan gadget untuk anak, berapa lama waktu yang ditentukan ketika anak bermain gadget?	Sebenarnya sih aturannya 45 menit sehari, tapi ya namanya juga anak-anak, kadang suka nyolong-nyolong main HP pas saya lagi masak atau beres-beres rumah.

Nama Orang Tua : Ibu Pupah  
 Nama Anak : Alvin  
 Hari/Tanggal : Rabu, 06 November 2024

No	Pertanyaan	Jawaban
	bagaimana peran orang tua dalam memberikan contoh kepada anak dalam menggunakan gadget yang baik?	saya udah berusaha memberi contoh, tapi kadang nggak berhasil. Anak saya sering melihat saya main gadget, jadi dia juga sering minta.
	bagaimana kebiasaan orang tua sehari-hari dalam menggunakan gadget? Apakah anak sering melihat Anda menggunakannya?	biasanya saya sering pakai gadget buat cari resep masakan atau cek media sosial. Anak sering lihat saya pegang ponsel, tapi saya usahakan nggak terlalu lama, terutama pas lagi bareng mereka.
	bagaimana peran orang tua dalam memilahkan konten yang tepat untuk anak saat menggunakan gadget?	Saya biasanya lihat apakah aplikasi itu mengajarkan hal-hal yang bermanfaat, seperti mengenal binatang, warna, atau musik. Desain aplikasinya juga harus menarik, supaya anak saya betah main.
	apakah orang tua ikut serta dalam aktivitas yang dilakukan anak melalui gadget, seperti menonton video atau bermain game? Jika ya, bagaimana Anda berperan dalam kegiatan tersebut?	jujur, saya jarang ikut. Anak saya lebih sering main sendiri, saya lebih sering ngasih batasan waktu. Kalau dia terlalu lama main, saya cuma ingetin aja untuk berhenti.
	bagaimana peran orang tua dalam mengawasi anak ketika sedang bermain gadget?	saya berusaha mengawasi, tapi kadang nggak bisa setiap waktu. Anak sering minta main gadget, dan saya cuma pastikan dia nggak kebanyakan waktu di depan layar.
	apa saja hal-hal yang orang tua awasi saat anak-anak menggunakan gadget	saya berusaha awasi video yang dia tonton, tapi banyak sekali video yang nggak sesuai umur dan kadang saya nggak sempat mengeceknya
	apakah orang tua menggunakan pengaturan	saya sebenarnya udah coba pakai <b>Family Link</b> dari Google. Bisa sih atur waktu, tapi



kontrol orang tua atau aplikasi khusus untuk mengawasi aktivitas anak di gadget? Jika ya, aplikasi apa yang digunakan?	sayangnya saya nggak bisa ngontrol aplikasi apa yang mereka buka.
bagaimana orang tua memfasilitasi anak dalam mengakses konten yang bermanfaat melalui gadget?	saya lebih suka pilih aplikasi yang ngajarin huruf, angka, dan lagu anak-anak. Tapi nggak setiap hari, karena saya nggak mau anak terlalu sering pakai gadget.
bagaimana cara mengatur waktu penggunaan gadget untuk anak, berapa lama waktu yang ditentukan ketika anak bermain gadget	Biasanya, saya kasih waktu maksimal 30 menit sehari. Tapi kalau lagi nggak ada kegiatan lain, bisa aja dia minta lebih.

Nama Orang Tua : Ibu Muslimah  
 Nama Anak : Alifa  
 Hari/Tanggal : Jum'at 08 November 2024

No	Pertanyaan	Jawaban
1	bagaimana peran orang tua dalam memberikan contoh kepada anak dalam menggunakan gadget yang baik?	saya merasa kadang saya sendiri terlalu banyak menggunakan gadget. Anak saya sering lihat dan ikut-ikutan, meskipun saya sudah coba batasi.
2	bagaimana kebiasaan orang tua sehari-hari dalam menggunakan gadget? Apakah anak sering melihat Anda menggunakannya?	saya kadang kelamaan pakai gadget buat cek sosial media. Anak sering lihat saya pakai ponsel, dan terkadang saya merasa dia jadi lebih sering minta gadget juga.
3	bagaimana peran orang tua dalam memilihkan konten yang tepat untuk anak saat menggunakan gadget?	Saya selalu pilih aplikasi yang punya desain visual yang cerah dan menarik, aplikasi yang mudah dimengerti oleh anak, jadi saya lebih pilih yang sederhana dan nggak terlalu banyak teks
4	apakah orang tua ikut serta dalam aktivitas yang dilakukan anak melalui gadget, seperti menonton video atau bermain game? Jika ya, bagaimana Anda berperan dalam kegiatan tersebut?	kadang saya ikut nonton video, tapi cuma sebentar. Saya nggak terlalu suka dia main gadget, jadi kalau saya ikut, cuma buat ngingetin supaya nggak kebablasan waktunya.
5	bagaimana peran orang tua dalam mengawasi anak ketika sedang bermain gadget?	saya selalu pastikan anak nggak main gadget terlalu lama. Saya batasi waktu mainnya, dan sering ngecek apa yang dia tonton atau mainkan. Kalau sudah lebih dari setengah jam, saya pasti stop
6	Apa saja hal-hal yang orang tua awasi saat anak-anak menggunakan gadget?	Saya biasanya coba awasi konten yang dia lihat, apa ada unsur negatifnya nggak

7	apakah orang tua menggunakan pengaturan kontrol orang tua atau aplikasi khusus untuk mengawasi aktivitas anak di gadget? Jika ya, aplikasi apa yang digunakan?	Iya saya coba pakai aplikasi <b>Family Link</b> dari Google. Aplikasi ini bisa atur waktu bermain gadget, jadi anak saya nggak bisa main gadget lama lama
8	bagaimana orang tua memfasilitasi anak dalam mengakses konten yang bermanfaat melalui gadget?"	saya biasanya kasih anak saya akses ke aplikasi edukasi seperti <b>YouTube Kids</b> dan beberapa aplikasi yang ngajarin huruf dan angka. Saya juga pilihkan video yang mengajarkan hal-hal sederhana, seperti nama-nama hewan atau warna
9	bagaimana cara mengatur waktu penggunaan gadget untuk anak, berapa lama waktu yang ditentukan ketika anak bermain gadget	saya batasi cuma 30 menit sehari. Tapi kadang kalau dia lagi bosan banget, bisa sampai lebih, ya saya kasih aja supaya dia nggak rewel

Nama Orang Tua : Ibu Siti

Nama Anak : Fitra

Hari/Tanggal : Jum'at, 08 November 2024

No	Pertanyaan	Jawaban
1	bagaimana peran orang tua dalam memberikan contoh kepada anak dalam menggunakan gadget yang baik?	saya coba memberi contoh dengan nggak terlalu sering menggunakan gadget, terutama di depan anak. Saya lebih sering ajak anak bermain di luar atau kegiatan yang tidak melibatkan layar, supaya dia juga terbiasa tanpa gadget.
2	bagaimana kebiasaan orang tua sehari-hari dalam menggunakan gadget? Apakah anak sering melihat Anda menggunakannya?	Anak saya sering lihat ketika saya sedang menggunakan gadget, dan kadang saya merasa dia jadi lebih banyak nonton YouTube daripada berinteraksi langsung dengan temannya
3	bagaimana peran orang tua dalam memilihkan konten yang tepat untuk anak saat menggunakan gadget?	Saya lebih suka aplikasi yang ngajarin angka dan huruf, tapi dengan cara yang seru, kayak game atau lagu-lagu edukatif
4	apakah orang tua ikut serta dalam aktivitas yang dilakukan anak melalui gadget, seperti menonton video atau bermain game? Jika ya, bagaimana Anda berperan dalam kegiatan tersebut?	sebenarnya saya jarang ikut, lebih sering mengawasi dari jauh. Anak saya memang sering minta main game atau nonton video, tapi saya cuma membatasi waktu dan lebih banyak ngajak dia untuk aktivitas lain.
5	bagaimana peran orang tua dalam mengawasi anak ketika sedang bermain gadget?	biasanya saya kasih batasan waktu, jadi anak nggak terlalu lama. Saya juga sering tanya ke dia apa yang dia mainkan atau tonton
6	apa saja hal-hal yang orang tua awasi saat anak-anak menggunakan gadget?	saya biasanya awasi konten video, tapi sering saya ketiduran atau sibuk, jadi anak saya nonton yang nggak saya pilih.

7	apakah orang tua menggunakan pengaturan kontrol orang tua atau aplikasi khusus untuk mengawasi aktivitas anak di gadget? Jika ya, aplikasi apa yang digunakan?	saya pakai aplikasi Family Link, yang bisa ngatur durasi gadget mereka. Tapi, untuk konten yang mereka akses, saya merasa kurang puas.
8	bagaimana orang tua memfasilitasi anak dalam mengakses konten yang bermanfaat melalui gadget?"	anak saya suka banget main gadget, jadi saya usahakan dia nonton yang bermanfaat, seperti video yang ngajarin huruf atau angka. Saya juga install beberapa aplikasi edukasi.
9	bagaimana cara mengatur waktu penggunaan gadget untuk anak, berapa lama waktu yang ditentukan ketika anak bermain gadget	saya kasih setengah jam aja, itu pun cuma buat nonton kartun atau main game yang nggak terlalu berat. Tapi, kadang suka ngambek kalau waktunya udah habis.

## Lampiran 5

**LEMBAR OBSERVASI**

**PERAN ORANG TUA DALAM PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK  
USIA DINI DI DESA SADAR SRWIJAYA KECAMATAN BANDAR  
SRIBHAWONO**

Nama Orang Tua	Nama Anak	Deskripsi Observasi
Ibu Ayu	Ferdie	Anak sering melihat orang tuanya menggunakan gadget dan kadang meminta <i>handphone</i> . Orang tua berusaha membatasi penggunaan <i>gadget</i> terutama saat waktu makan atau berkumpul dengan keluarga. Orang tua berusaha memilihkan aplikasi edukatif yang mengajarkan hal-hal dasar seperti mengenal binatang, warna, dan angka, sehingga anak dapat belajar sambil bermain.
Ibu Indah	Habsy	Orang tua berusaha membatasi waktu penggunaan <i>gadget (handphone)</i> agar anak tidak terlalu sering meminta ponsel. Orang tua lebih suka aplikasi yang interaktif dan mendidik, yang memungkinkan anak untuk belajar sambil bermain. Meskipun orang tua tidak terlalu ikut dalam aktivitas anak saat bermain <i>gadget (handphone)</i> , orang tua sering mengingatkan agar anak tidak bermain terlalu lama dan tetap fokus pada kegiatan lain.

Ibu Pupah	Alvin	Orang tua berusaha mengawasi konten yang diakses oleh anak dan memilih aplikasi yang bermanfaat. Meskipun orang tua merasa kesulitan untuk selalu mengawasi, orang tua tetap berusaha memastikan anak tidak menghabiskan waktu terlalu lama di depan layar dan memberikan arahan saat menggunakan <i>gadget (handphone)</i> .
Ibu Muslimah	Alifa	Orang tua mengakui kadang terlalu banyak menggunakan <i>gadget (handphone)</i> , dan anak sering melihatnya. Orang tua berusaha memilih aplikasi yang menarik dan mudah dimengerti oleh anak. orang tua kadang ikut menonton video bersama anaknya, tetapi hanya sebentar. Orang tua memastikan bahwa anak tidak bermain <i>gadget (handphone)</i> terlalu lama dan membatasi waktu penggunaan <i>gadget (handphone)</i> hingga 30 menit.
Ibu Siti	Fitra	Orang tua berusaha memberikan contoh dengan tidak terlalu sering menggunakan <i>gadget (handphone)</i> di depan anak. Meskipun anak sering meminta untuk menggunakan <i>gadget (handphone)</i> , orang tua membatasi waktu penggunaan hingga setengah jam. Orang tua juga memilih konten yang edukatif, seperti video yang mengajarkan huruf dan angka, untuk memastikan anak mendapatkan manfaat dari penggunaan <i>gadget (handphone)</i> .

## Lampiran 6

**DOKUMENTASI PENELITIAN**

**Wawancara dengan Ibu Ayu orang tua dari Ferdi**



**Wawancara dengan Ibu Indah orang tua dari Habsy**





**Wawancara dengan Ibu Pupah orang tua dari Alvin**



**Wawancara dengan Ibu Muslimah orang tua dari Alifa**



**Wawancara dengan Ibu Siti orang tua dari Fitra**

## Lampiran 7



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

M E T R O Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : 4307/In.28/J/TL.01/09/2024  
 Lampiran : -  
 Perihal : **IZIN PRASURVEY**

Kepada Yth.,  
 KEPALA DESA DESA SADAR  
 SRIWIJAYA  
 di-  
 Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Bapak/Ibu KEPALA DESA DESA SADAR SRIWIJAYA berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

Nama	: <b>IIN WIJAYANTI</b>
NPM	: 1801031008
Semester	: 13 (Tiga Belas)
Jurusan	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul	: PERAN ORANG TUA DALAM PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI DI DESA SADAR SRIWIJAYA

untuk melakukan prasurvey di DESA SADAR SRIWIJAYA, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu KEPALA DESA DESA SADAR SRIWIJAYA untuk terselenggaranya prasurvey tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Metro, 26 September 2024  
 Ketua Jurusan,



**Edo Dwi Cahyo M.Pd**  
 NIP 19900715 201801 1 002



**PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TIMUR**  
**KECAMATAN BANDAR SRIBHAWONO**  
**DESA SADAR SRIWIJAYA**

*Sekretariat : Jl. S. Parman Desa Sadar Sriwijaya Kec. Bandar Sribhawono Kab. Lampung Timur*

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 470 / 023 / 15.2002 / X / 2024

Berdasarkan surat izin penelitian nomor: 3407/in.28/J/TL.01/09/2024, perihal izin pra survey, yang akan dilaksanakan di Desa Sadar Sriwijaya Kecamatan Bandar Sribhawono Kabupten Lampung Timur atas nama:

Nama : IIN WIJAYANTI  
 NPM : 1801031008  
 Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
 Judul Penelitian : *Peran orang tua dalam penggunaan Gadget pada anak usia dini di Desa Sadar Sriwijaya.*

Dengan ini mengizinkan mahasiswa tersebut diatas untuk melakukan penilitian di Desa Sadar Sriwijaya Kecamatan Bandar Sribhawono Kabupten Lampung Timur.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dibuat di : Sadar Sriwijaya  
 Tanggal : 01 Oktober 2024

Kepala Desa Sadar Sriwijaya,



**MOH. ABDUR ROHMAN WAHID, M.E**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: [www.tarbiyah.metrouniv.ac.id](http://www.tarbiyah.metrouniv.ac.id); e-mail: [tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id](mailto:tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id)

Nomor : 5054/In.28.1/J/TL.00/11/2024  
 Lampiran : -  
 Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,  
 Edo Dwi Cahyo (Pembimbing 1)  
 (Pembimbing 2)  
 di-

Tempat  
*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama : **IIN WIJAYANTI**  
 NPM : 1801031008  
 Semester : 13 (Tiga Belas)  
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
 Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
 Judul : **PERAN ORANG TUA DALAM PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI DI DESA SADAR SRIWIJAYA KECAMATAN BANDAR SRIBHAWONO**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
  - a. Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV setelah diperiksa oleh pembimbing 2;
  - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1;
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Metro, 05 November 2024  
 Ketua Jurusan,



**Edo Dwi Cahyo M.Pd**  
 NIP 19900715 201801 1 002

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik. Untuk memastikan keasliannya, silahkan scan QRCode dan pastika diarahkan ke alamat <https://sismik.metrouniv.ac.id/v2/cek-suratbimbingan.php?npm=1801031008>. Token = 1801031008

<https://sismik.metrouniv.ac.id/page/mahasiswa/bimbingan/mhs-daftar-bimbinganskripsi1-qrcode.php>

## SURAT TUGAS



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**SURAT TUGAS**

Nomor: B-5694/In.28/D.1/TL.01/12/2024

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : IIN WIJAYANTI  
 NPM : 1801031008  
 Semester : 13 (Tiga Belas)  
 Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di SADAR SRIWIJAYA, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PERAN ORANG TUA DALAM PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK ANAK USIA DINI DI DESA SADAR SRIWIJAYA KECAMATAN BANDAR SRIBHAWONO".
  2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro  
 Pada Tanggal : 13 Desember 2024

Wakil Dekan Akademik dan  
 Kelembagaan,



**Dra. Isti Fatonah MA**  
 NIP 19670531 199303 2 003





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : B-5695/In.28/D.1/TL.00/12/2024  
Lampiran : -  
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,  
**KEPALA SADAR SRIWIJAYA**  
di-  
Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-5694/In.28/D.1/TL.01/12/2024, tanggal 13 Desember 2024 atas nama saudara:

Nama : **IIN WIJAYANTI**  
NPM : 1801031008  
Semester : 13 (Tiga Belas)  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Maka dengan ini kami sampaikan kepada **KEPALA SADAR SRIWIJAYA** bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di **SADAR SRIWIJAYA**, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PERAN ORANG TUA DALAM PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI DI DESA SADAR SRIWIJAYA KECAMATAN BANDAR SRIBHAWONO".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Metro, 13 Desember 2024  
Wakil Dekan Akademik dan  
Kelembagaan,



**Dra. Isti Fatonah MA**  
NIP 19670531 199303 2 003

Lampiran 12



**PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TIMUR**  
**KECAMATAN BANDAR SRIBHAWONO**  
**DESA SADAR SRIWIJAYA**

*Sekretariat : Jl. S. Parman Desa Sadar Sriwijaya Kec. Bandar Sribhawono Kab. Lampung Timur*

Nomor : 470 / 025 / 15.2002 / XII/ 2024  
 Lampiran : -  
 Perihal : Balasan Surat Riset

Kepada Yth:

*Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan*  
**IAIN METRO**

Di \_Tempat

Berdasarkan surat izin penelitian nomor: B-5695/In.28/D.1/TL.00/12/2024 perihal izin pra survey/Pra Riset yang akan dilaksanakan di Desa Sadar Sriwijaya Kecamatan Bandar Sribhawono Kabupaten Lampung Timur atas nama:

Nama : IIN WIJAYANTI  
 NPM : 1801031008  
 Prodi/Fakultas : Pendidikan Islam Anak Usia Dini/Tarbiyah dan keguruan  
 Judul Penelitian : *Peran orang tua dalam penggunaan Gadget pada anak usia dini di Desa Sadar Sriwijaya.*

Dengan ini mengizinkan mahasiswa tersebut diatas untuk melakukan penelitian di Desa Sadar Sriwijaya Kecamatan Bandar Sribhawono Kabupaten Lampung Timur.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dibuat di : Sadar Sriwijaya  
 Tanggal : 27 Desember 2024

Kepala Desa Sadar Sriwijaya,

**MOH. ABDUR ROHMAN WAHID, M.E**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
UNIT PERPUSTAKAAN**

NPP: 1807062F0000001

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id; pustaka.iain@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA  
Nomor : P-1292/In.28/S/U.1/OT.01/12/2024**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : Iin Wijayanti  
NPM : 1801031008  
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / PIAUD

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2024/2025 dengan nomor anggota 1801031008

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.



Metro, 23 Desember 2024  
Kepala Perpustakaan

Dr. Asad, S. Ag., S. Hum., M.H., C.Me.  
NIP.19750505 200112 1 002





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon. (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: iain@metrouniv.ac.id

**BUKTI BEBAS PUSTAKA PROGRAM STUDI PIAUD**

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa:

Nama : Iin Wijayanti  
NPM : 1801031008  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Yang berjudul : PERAN ORANG TUA DALAM PENGGUNAAN *GADGET*  
PADA ANAK USIA DINI DI DESA SADAR SRIWIJAYA  
KECAMATAN BANDAR SRIBHAWONO

Bahwa yang namanya tersebut di atas, benar-benar telah menyelesaikan bebas pustaka Program Studi pada Ketua Program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Institut Agama Islam Negeri Metro.

Demikian keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana semestinya.

Metro, 23 Desember 2024  
Ketua Program Studi PIAUD

**Edo Dwi Cahyo, M.Pd**  
NIP. 19900715 201801 1 002

# skripsii\_Iin\_Wijayanti- 1736091564805

*by* By Turnitin

---

**Submission date:** 05-Jan-2025 10:41PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2559934657

**File name:** skripsii\_Iin\_Wijayanti-1736091564805.docx (4.39M)

**Word count:** 13634

**Character count:** 83792

## skripsii\_Iin\_Wijayanti-1736091564805

## ORIGINALITY REPORT

<b>8%</b> SIMILARITY INDEX	<b>9%</b> INTERNET SOURCES	<b>5%</b> PUBLICATIONS	<b>3%</b> STUDENT PAPERS
-------------------------------	-------------------------------	---------------------------	-----------------------------

## PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<b>repository.metrouniv.ac.id</b> Internet Source	<b>3%</b>
<b>2</b>	<b>repository.uinsaizu.ac.id</b> Internet Source	<b>2%</b>
<b>3</b>	<b>repository.uin-suska.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>4</b>	<b>repository.poltekkes-tjk.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>ecampus.iainbatusangkar.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>eprints.walisongo.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>

Exclude quotes  OnExclude matches  < 1%Exclude bibliography  On

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama lengkap Iin Wijayanti lahir di Sadar Sriwijaya, pada tanggal 14 november 1999, anak terakhir dari tiga bersaudara, dari pasangan Bapak Sunar Pranata dan Ibu Nur Halimah. Pendidikan peneliti dimulai di RA Al-Istiqomah pada tahun 2004 selesai pada tahun 2005, kemudian peneliti melanjutkan sekolah di MI Nurul Huda kemudian lulus pada tahun 2011. Kemudian melanjutkan sekolah di MTs Sriwijaya lulus pada tahun 2014. Selanjutnya peneliti melanjutkan ke sekolah di MA Sriwijaya dan lulus pada tahun 2017. Pada tahun 2018 peneliti diterima menjadi mahasiswi di IAIN Metro dengan program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan melalui jalur UM-PTKIN.