

**UPAYA ORANG TUA DALAM MENGATASI KECANDUAN  
PENGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI DI DESA SUAK  
BATANG GANDUS KECAMATAN GANDUS KOTA PALEMBANG**



**SKRIPSI**

**Diajukan untuk memenuhi syarat kelulusan Sarjana S1**

**di Universitas Muhammadiyah Palembang**

**Oleh**

**ARI PRATAMA**

**NIM : 622017001**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**FAKULTAS AGAMA ISLAM**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG**

**2021**

Hal: Penghantar Skripsi

Kepada Yth,

Bapak Dekan

Fakultas Agama Islam

Universitas Muhammadiyah Palembang

Di

Tempat

Assalammu'alaikum Wr.Wb

Setelah kami periksa dan diadakan perbaikan-perbaikan seperlunya, maka skripsi berjudul **“UPAYA ORANG TUA DALAM MENGATASI KECANDUAN PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI DI DESA SUAK BATANG GANDUS KECAMATAN GANDUS KOTA PALEMBANG”**. Ditulis oleh saudara Ari Pratama, NIM 62 2017 001, telah dapat diajukan dalam sidang munaqasyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Palembang.

Demikian terima kasih

Wassalammu'alaikum Wr. Wb

Palembang, 19 Februari 2021

**PEMBIMBING I**



**Dr. Antoni, M.H.I**

**NBM/NIDN 748955/0214046502**

**PEMBIMBING II**



**Drs. Ruskam Sua'di, M.H.I**

**NBM/NIDN 760204/0228075801**

**UPAYA ORANG TUA DALAM MENGATASI KECANDUAN  
PENGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI DI DESA SUAK  
BATANG GANDUS KECAMATAN GANDUS KOTA PALEMBANG**

Yang ditulis oleh saudara ARI PRATAMA, NIM 62.2017.001

Telah dimunaqosyahkan dan dipertahankan

Di depan panitia penguji skripsi pada tanggal 08 Maret 2021

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat

Memperoleh

Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Palembang, 08 Maret 2021

Universitas Muhammadiyah Palembang

Fakultas Agama Islam

Panitia Penguji Skripsi

Ketua,

**Dr. Rulitawati, M.Pd.I**

**NBM/NIDN : 895938/0206057201**

Sekretaris,

**Helyadi, S.H., M.H**

**NBM/NIDN : 995861/0218036801**

Penguji I

**Idmar Wijaya, S.Ag., M.Hum**

**NBM/NIDN : 723799/0215116802**



Penguji II

**Yahya, Lc., M.PI**

**NBM/NIDN : 1196089/0206048701**

Mengesahkan

Dean Fakultas Agama Islam



**Dr. Purmansyah Ariadi, S.Ag., M.Hum**

**NBM/NIDN 731454/ 0215126904**

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul: “Upaya Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Desa Suak Batang Gandus Kecamatan Gandus Kota Palembang” adalah hasil karya sendiri. Apabila ternyata terbukti bukan merupakan hasil kerja saya, saya bersedia diberikan sanksi sesuai dengan Pasal 70 Undang- Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang “Sistem Pendidikan Nasional” yang berbunyi “Lulusan karya ilmiah yang digunakan untuk mendapatkan gelar akademik, profesi, atau vokasi sebagaimana dimaksudkan Pasal 25 Ayat 2 terbukti merupakan jiplakan dipidana penjara paling lama dua tahun atau denda paling banyak Rp200.000.000 (Dua Ratus Juta Rupiah)”.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Palembang, 18 Februari 2021

Peneliti



Ari Pratama

NIM. 62 2017 001

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO:

***“Tak ada RAHASIA untuk MENGGAPAI KESUKSESAN, Sukses itu dapat terjadi karena PERSIAPAN, KERJA KERAS, DO’A yang ikhlas dan mau belajar dari KEGAGALAN.” (Ari Pratama)***

### PERSEMBAHAN:

- ❖ Allah SWT. Segala puji hamba panjatkan atas berkah, rahmat dan hidayahnya kepada hamba sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini tepat waktunya.
- ❖ Kedua orang tuaku yang tersayang Ayahanda Rohman dan Ibunda Martini yang tak henti-hentinya mendoakan ananda disetiap waktu dan selalu memberikan dukungan baik dari segi materi, moral maupun motivasi demi kesuksesan dan keberhasilan ananda, ananda bangga memiliki orang tua seperti kalian.
- ❖ Istriku tercinta Nus Sari Utami dan Anakku Muhammad Sayyid Hamid yang menjadi penyemangat bagiku dan selalu memberikan dorongan serta berharap agar saya menjadi orang yang sukses dunia dan akhirat.
- ❖ Dosen Pembimbing I dan II. Bapak Dr. Antoni, M.H.I dan Bapak Drs. Ruskam Sua’idi, M.H.I yang telah sabar dalam membimbingku dalam penulisan skripsi ini.
- ❖ Dosen-dosen Fakultas Agama Islam Khususnya prodi PAI yang telah mengajarkan dan mendidik ananda agar dapat menjadi seorang pendidik yang berkompeten nantinya.
- ❖ Sahabat-sahabat dan keluargaku yang telah memberi semangat sehingga aku dapat menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Teman seperjuangan teman-teman seangkatanku yang tidak dapat aku sebutkan satu-persatu yang aku sayangi.
- ❖ Almamaterku Tercinta Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Palembang yang aku banggakan.

## KATA PENGANTAR



*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Alhamdulillah segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, taufik seta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Upaya Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Desa Suak Batang Gandus Kecamatan Gandus Kota Palembang”**. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi kita Muhammad SAW, keluarga, sahabat, dan para pengikutnya hingga akhir zaman.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan Agama Islam (S.Pd) pada program studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Palembang.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari banyak mengalami kesulitan-kesulitan dan hambatan-hambatan, namun berkat pertolongan Allah SWT, serta bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebanyak-banyaknya kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Abid Djazuli, S.E., M.M., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Palembang yang telah memimpin dan memberikan banyak perubahan yang positif terhadap kampus dan mahasiswa.

2. Bapak Dr. Purmansyah Ariadi, S.Ag., M.Hum. selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Palembang yang telah banyak memfasilitasi sarana dan prasarana didalam melakukan perkuliahan dan memberikan izin penelitian.
3. Bapak Azwar Hadi, S.Ag., M.Ag dan Ibu Dra. Yuslimi, M.Pd. Selaku Ketua Program Studi PAI dan Sekretaris Program Studi PAI yang telah memberikan arahan kepada peneliti selama kuliah di Universitas Muhammadiyah Palembang.
4. Bapak Dr. Antoni, M.H.I selaku pembimbing I dan dan Bapak Drs. Ruskam Sua'idi, M.H.I selaku pembimbing II yang selalu tulus dan ikhlas untuk membimbing, memotivasi, serta memberikan arahan dan masukan-masukan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Palembang yang telah mengajarkan, mendidik, membina dan memberikan ilmunya selama peneliti melakukan perkuliahan.
6. Ibunda tercinta Martini dan Ayahnda terhebat Rohman yang selalu memberikan segalanya untuk anaknya yang selalu medoakan yang terbaik buat ananda, selalu memberi arah menjadi orang yang berguna dan bermanfaat serta sukses di dunia maupun akhirat.
7. Istriku tercinta Nus Sari Utami dan Anakku Muhammad Sayyid Hamid yang menjadi penyemangat bagiku dan selalu memberikan dorongan serta berharap agar saya menjadi orang yang sukses dunia dan akhirat.
8. Teman-teman seperjuanganku PAI angkatan 2017, Semoga kita semua

menjadi sarjana yang berguna bagi nusa dan bangsa serta kita menjadi pendidik yang berkompeten nantinya menjadikan Al Qur'an dan Al-Hadist sebagai Pedoman hidup kita.

Semoga bantuan mereka dapat menjadi amal shaleh dan diterima oleh Allah SWT, sebagai bekal dan mendapatkan pahala disisi-Nya. *Amin Ya Robbal A'lamien*. Akhirnya penulis mengharapkan saran dan kritikan yang bersifat konstruktif untuk penyempurnaan skripsi ini, semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Palembang, 18 Februari 2021  
Peneliti

Ari Pratama  
Nim. 62 2017 001

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>PENGANTAR SKRIPSI</b> .....	ii
<b>PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT</b> .....	iv
<b>MOTTO</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiii
<b>ABSTRAK</b> .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
<u>A.</u> Latar belakang masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Definisi Operasioanal.....	7
G. Metode Penelitian.....	9
H. Sistematika Penulisan.....	14
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	16
A. Upaya Orang Tua.....	16
<u>1.</u> Pengertian Upaya.....	16
2. Orang Tua .....	17
3. Upaya Orang Tua.....	19
4. Fungsi Orang Tua .....	22
5. Pengaruh dan Peran Orang Tua .....	37
B. Anak Usia Dini .....	41

1. Pengertian Anak Usia Dini .....	41
2. Karakteristik Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun.....	43
C. Kecanduan Gadget .....	47
1. Pengertian Kecanduan .....	47
2. Pengertian Gadget.....	48
3. Jenis-Jenis Gadget.....	50
4. Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini.....	52
5. Intensitas pemakaian gadget pada anak usia dini .....	54
6. Dampak penggunaan gadget .....	56
7. Cara Mengatasi dan Kendala Orangtua Terhadap Kecanduan Gadget pada Anak.....	60
<b>BAB III GAMBARAN UMUM DESA SUAK BATANG GANDUS KECAMATAN GANDUS KOTA PALEMBANG .....</b>	<b>63</b>
A. Sejarah Desa Suak Batang Gandus Kecamatan Gandus Kota Palembang <b>Error! Bookmark not defined.</b>	
B. Kondisi Geografis .....	65
C. Kondisi Sosial Ekonomi .....	66
D. Kondisi Pendidikan.....	68
E. Kondisi Sosial Keagamaan .....	69
F. Kondisi Sosial Budaya .....	71
<b>BAB IV DATA PENELITIAN DAN ANALISIS .....</b>	<b>73</b>
A. Pengaruh Kecanduan Gadget Pada Perkembangan Anak .....	73
B. Dampak Kecanduan Gadget Pada Anak .....	77
C. Upaya Orangtua Dalam Menghadapi Anak Yang Kecanduan Gadget.....	84
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>90</b>
A. Kesimpulan.....	90
B. Saran-Saran.....	91
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>93</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

## **DAFTAR TABEL**

<b>1. Tabel 2.1.....</b>	<b>55</b>
<b>2. Tabel 3.1.....</b>	<b>64</b>
<b>3. Tabel 3.2.....</b>	<b>64</b>
<b>4. Tabel 3.3.....</b>	<b>67</b>
<b>5. Tabel 3.4.....</b>	<b>68</b>
<b>6. Tabel 3.5.....</b>	<b>69</b>
<b>7. Tabel 3.6.....</b>	<b>71</b>

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>1. Pedoman Wawancara.....</b>	<b>93</b>
<b>2. Dokumentasi Observasi Dan Wawancara.....</b>	<b>94</b>
<b>3. SK Pembimbing 1.....</b>	<b>96</b>
<b>4. Daftar Konsultasi Pembimbing I.....</b>	<b>97</b>
<b>5. Daftar Konsultasi Pembimbing II.....</b>	<b>98</b>
<b>6. Surat Izin Penelitian.....</b>	<b>99</b>
<b>7. Bukti Konsultasi Skripsi Penguji I.....</b>	<b>100</b>
<b>8. Bukti Konsultasi Skripsi Penguji II.....</b>	<b>101</b>
<b>9. Surat Keterangan Pelunasan Seluruh BPP.....</b>	<b>102</b>

## **ABSTRAK**

### **UPAYA ORANG TUA DALAM MENGATASI KECANDUAN PENGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI DI DESA SUAK BATANG GANDUS KECAMATAN GANDUS KOTA PALEMBANG**

**Oleh :**

**ARI PRATAMA**

Saat ini pengguna gadget sudah merambah ke dunia anak-anak yang masih dengan keterbatasan-keterbatasan pengetahuan, yaitu anak usia dini. Anak usia dini merupakan peniru yang paling baik. Sehingga ketika anak mendapatkan stimulus baik anak akan menjadi baik namun jika anak mendapatkan stimulus yang tidak baik akan mengganggu proses perkembangan anak. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1) Apakah kecanduan gadget berpengaruh pada perkembangan anak; 2) Apa saja dampak kecanduan gadget pada anak; 3) Bagaimana upaya orangtua dalam menghadapi anak yang kecanduan gadget. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kecanduan gadget pada perkembangan anak, dampak kecanduan gadget pada anak dan upaya orangtua dalam menghadapi anak yang kecanduan gadget.

Metode penelitian yang digunakan adalah Jenis penelitian kualitatif teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, teknik wawancara dan dokumentasi. Metode observasi digunakan untuk mengetahui keadaan objek secara langsung. Metode wawancara digunakan untuk memperoleh informasi pendukung dan dokumentasi digunakan untuk memperoleh hal-hal yang berhubungan dengan masalah penelitian di Desa Suak Batang Gandus Kecamatan Gandus Kota Palembang.

Berdasarkan hasil penelitian, pengaruh kecanduan gadget pada perkembangan anak yaitu: anak cenderung menghabiskan waktu di rumah untuk bermain gadget, anak menjadi ketergantungan pada gadget dan berpengaruh terhadap pola perilaku anak atau perkembangan sosial anak. Dampak kecanduan gadget pada anak yaitu: 1) dampak positif: menambah pengetahuan, melatih kreativitas anak, mempermudah berkomunikasi, anak bisa beradaptasi dengan zaman, dan berkembangnya imajinasi. 2) dampak negatif: gadget dapat mengganggu kesehatan anak, gadget dapat mengganggu perkembangan anak, mempengaruhi perilaku anak, membuat ketergantungan pada gadget, anak menjadi suka menyendiri dan penurunan konsentrasi pada anak. Upaya orangtua dalam menghadapi anak yang kecanduan gadget yaitu: pendampingan penggunaan gadget pada anak, batasi penggunaan gadget pada anak, beri jadwal penggunaan gadget pada anak, berikan contoh yang baik, jangan beri akses penuh penggunaan gadget pada anak, tetapkan wilayah bebas gadget dalam ajaran anak pentingnya menahan diri dalam penggunaan gadget.

**Kata kunci : Gadget, Anak Usia Dini, Orangtua**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi seperti saat ini perkembangan teknologi semakin canggih dan berkembang. Hal ini menyebabkan berbagai pengaruh pola hidup manusia baik pola pikir maupun perilaku. Salah satu perkembangan teknologi yang mempengaruhi pikiran manusia adalah gadget. Gadget adalah media yang digunakan sebagai sarana komunikasi modern. Gadget merupakan media seseorang untuk melakukan sebuah interaksi sosial dengan mudah, khususnya untuk melakukan kontak sosial maupun berkomunikasi satu dengan lainnya, hanya dengan menggunakan gadget seseorang dapat berinteraksi satu dengan yang lain.<sup>1</sup> Maraknya gadget di seluruh dunia terutama di Indonesia dapat dilihat dari hasil survei APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) pada tahun 2017 yang menyatakan bahwa :

Pengguna internet di Indonesia berjumlah 143,26 juta dari total 262 juta penduduk Indonesia. Berbeda lagi dengan survei sebelumnya, yang dilakukan oleh APJII tahun 2015 bahwa jumlah pengguna internet hanya sebesar 110,2 juta. Smartphone tentu saja menjadi perangkat yang paling banyak digunakan pengguna saat mengakses internet ketimbang komputer/laptop. Begini gambarnya, di area urban kepemilikan smartphone mencapai 70,96%, rural urban 45,42%, dan rural 42,06%. Pengguna komputer cenderung stagnan. Yakni urban area 31,55%, rural urban 22,42%, dan rural 23,83%<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> [https://www.kominfo.go.id/content/detail/10161/pengaruh-gadget-padaanak/0/sorotan\\_media](https://www.kominfo.go.id/content/detail/10161/pengaruh-gadget-padaanak/0/sorotan_media) Diakses tanggal 5 November 2020 Pada Pukul 19:45 Wib

<sup>2</sup> APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia), (2017). *Hasil Survey Internet APJII 2017*. <https://apji.or.id/survei2017/kirimlink>. Diakses tanggal 5 November 2020 Pada Pukul 19:55 Wib

Data tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan internet di Indonesia mengalami kenaikan yang signifikan hanya dalam kurun waktu 2 tahun. Hal ini dikarenakan gadget memiliki manfaat yang banyak dengan harga yang relatif murah.

Gadget yang awalnya hanya mampu dibeli oleh seseorang yang berpenghasilan tinggi, sekarang seseorang yang penghasilannya pas-pasan pun mampu membeli gadget dengan harga murah maupun dengan sistem pembayaran berkala. Saat ini pengguna gadget dapat menggunakan gadgetnya untuk menambah informasi dan sebagai media hiburan. Hal ini dikarenakan saat ini pengguna gadget dapat dengan mudah mengakses segala informasi dari masa lalu atau dari negara lain dengan cepat menggunakan gadget dan berkembangnya fitur-fitur gadget saat ini membuat gadget menjadi salah satu media hiburan yang murah bagi masyarakat karena dengan gadget dan aplikasi yang disediakan dalam satu perangkat seperti youtube, musik, kamera dan permainan dapat membuat semua orang merasa senang.

Banyaknya manfaat dari gadget dan tuntutan zaman yang saat ini mengharuskan setiap manusia menggunakan gadget dalam aktivitas sehari-hari, membuat banyak orang tua yang sudah mengenalkan gadget sejak anak usia dini. Sehingga saat ini sebagian besar anak usia dini sudah tidak asing lagi saat menggunakan gadget. Anak-anak umumnya, menggunakan gadget untuk menonton video, bermain game edukatif atau petualangan. Di zaman yang memang menuntut semua orang untuk melek dengan teknologi, pengenalan gadget sejak dini memang baik, karena gadget memiliki banyak manfaat yang dapat membantu manusia menjalankan aktivitasnya. Akan tetapi, pengenalan yang terlalu dini dikhawatirkan akan memberikan dampak kepada anak. Dampak ini dapat berupa dampak negatif ataupun dampak positif dan dapat membuat anak menjadi kecanduan. Dalam hal ini berarti bahwa pengaruh gadget memberikan dampak negatif terhadap interaksi sosial anak. Adapun dampak negatif yang dirasakan oleh anak yaitu dapat mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan terdekatnya. Namun ada juga orang tua yang beralasan bahwa

pemberian gadget oleh orangtua kepada anak mempunyai beberapa alasan yakni, mempermudah anak dalam mengakses informasi seputar pembelajaran, kemudian mendidik anak dengan mengikuti zaman juga menjadi alasan bagi orangtua masa kini. Dampak negatif atau dampak positif ini bergantung dengan bagaimana cara orang tua atau anak menyikapi penggunaan gadget sendiri.<sup>3</sup>

Di dalam gadget terdapat berbagai macam konten yang dapat diakses dengan mudah oleh anak. Konten ini dapat berupa konten negatif ataupun konten positif. Kementerian Komunikasi dan Informatika menuturkan bahwa telah memerintahkan 15 penyedia layanan internet (ISP) dan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) untuk memblokir gambar pornografi yang ada di mesin pencari. Pemblokiran dilakukan dengan menerapkan safe mode di seluruh mesin pencari ISP. Namun saat ini, gambar porno yang tampak di mesin pencari Google masih bisa diakses oleh pengguna di Indonesia. Sebagian konten porno itu bisa tersaring jika pengguna mengaktifkan fitur safe mode yang disediakan google di bagian setting pada laman mesin pencarinya. Tapi jika fitur ini tak diaktifkan, maka gambar-gambar tak senonoh itu akan tetap bermunculan. Dengan adanya perintah dari Kominfo agar ISP mengaktifkan fitur safe mode maka gambar-gambar itu akan tersaring meski pengguna tak mengaktifkan fitur safe mode di laman pencarian Google. Pemblokiran ini dikhususkan untuk gambar yang muncul di mesin pencarian. Sebab, meski situs sudah diblokir, namun gambar-gambar dari situs itu masih bisa dibuka ketika pengguna melihatnya di tab image ketika membuka laman pencarian Google. Oleh karena itu, Kominfo mengarahkan ISP dan Abji untuk fokus memblokir gambar yang dikategorikan pornografi sesuai dengan UU 44 Tahun 2008 tentang Pornografi.<sup>4</sup>

Akan tetapi, selain konten negatif ada juga konten-konten positif yang dapat dilihat oleh anak-anak yaitu dari gadget anak dapat mengikuti pembelajaran seperti menghafal Al-Qur'an, mengetahui kosakata bahasa Inggris, dan anak juga merasa terbantu dalam membaca ataupun menghafal. Dan juga penggunaan komputer di rumah ini selain untuk bermain games juga digunakan untuk belajar melalui e-learning. Semua dampak yang diterima oleh anak, tentu akan berpengaruh terhadap tahap perkembangan anak.<sup>5</sup>

Banyaknya konten yang dapat dilihat oleh anak tentu akan memberikan dampak yang akan diterima, baik itu dampak positif atau dampak negatif dari penggunaan gadget bergantung dengan kontrol yang dilakukan oleh orang tua kepada anak ketika anak sedang menggunakan gadget. Biasanya orang tua yang

---

<sup>3</sup> Pebriana, Putri H. (2017), *Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini*. Jurnal Obsesi, Vol 1, No.1. Diakses tanggal 5 November 2020 Pada Pukul 19:59 Wib

<sup>4</sup> CNN Indonesia Online. (2018) *Kominfo Beri Waktu Selasa ISP Blokir Konten Porno dari Google*. <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20180803171902-185-319329/kominfo-beri-waktu-selasa-isp-blokir-konten-porno-dari-google> Diakses tanggal 5 November 2020 Pada Pukul 20:30 Wib

<sup>5</sup> Sari, Tria P. Dan Mitsalia, A.A. (2016), *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di TKIT Al Mukmin*. Jurnal PROFESI, Vol.3, No. 2. Diakses tanggal 5 November 2020 Pada Pukul 20:39 Wib

terlalu sibuk dengan pekerjaannya tentu akan memberikan gadgetnya kepada anaknya supaya anak dapat bermain sendiri dengan tenang. Adapula ibu yang memiliki tingkat pendidikan tinggi cenderung turut terlibat secara langsung dan memanfaatkan gadget sebagai media pembelajaran sehingga anak cenderung lebih mudah dan senang dalam belajar membaca, belajar menulis, belajar berhitung, menghafal nama-nama warna dan benda, menghafal bacaan Alqur'an, serta menghafal lagu. Sedangkan ibu yang memiliki tingkat pendidikan rendah lebih kepada membebaskan anaknya dalam bermain gadget sehingga kegiatan anak cenderung tanpa batasan waktu dan membuka konten-konten negatif. Dalam hal ini peneliti juga menemukan bahwa perilaku pendampingan ayah maupun ibu yang selalu memberikan gadget untuk menenangkan anak saat tantrum, justru membuat anak menjadi semakin tantrum saat tidak diberikan gadget. Selain itu, ada juga orang tua yang tidak memberikan izin kepada anaknya untuk menggunakan gadget.<sup>6</sup>

Rasulullah SAW bersabda:

كُلُّ مَوْلُودٍ يُوَلَّدُ عَلَى الْفِطْرَةِ فَأَبَوَاهُ يُهَوِّدَانِهِ أَوْ يُنَصِّرَانِهِ أَوْ يُمَجِّسَانِهِ (رواه بخارى ومسلم)

Artinya: “tiap-tiap anak yang dilahirkan dalam keadaan suci, maka orang tuanyalah yang berperan menjadikan anaknya Yahudi, Nasrani dan majusi (H.R Bukhori dan Muslim)”<sup>7</sup>

Hadits ini menjelaskan bahwa anak dilahirkan itu telah membawa potensi untuk menerima apa-apa yang di dengar dan dilihatnya. Dalam kata lain bagaikan kertas yang putih, jadi tergantung kedua orang tuanya lah mau di warnai dengan warna apa, mau menjadi anak yang soleh atau pun solehah itu adalah tanggung jawab dari orang tuanya bagaimana orang tua mendidik dan mengajarkan anaknya.<sup>8</sup>

Ketidakmampuan orang tua untuk mengawasi anaknya yang sedang bermain gadget, tentu akan memberikan kesempatan kepada anak untuk melihat konten-konten negatif, yang berupa kekerasan atau pornografi. Selain konten, durasi penggunaan gadget pada anak juga harus diperhatikan. Menurut Asosiasi dokter anak Amerika Serikat dan Kanada menganjurkan para orang tua harus

<sup>6</sup> Irmayanti, Yuli. (2018), *Peran Orang Tua dalam Mendampingi Penggunaan Gawai pada Anak Usia Prasekolah*. Skripsi. Fakultas Psikologi :Universitas Muhammadiyah Surakarta. Diakses Pada Tanggal 5 November 2020 Pada Pukul 21:02 Wib

<sup>7</sup> Habiah Salim, 1985. *Terjemahan Mukhtarul Hadits*, Bandung: Al-Ma' arif, hal. 157.

<sup>8</sup> Al-Gazali, 1986. *Pendidikan dan Ilmu*, Bandung: Diponegoro, hal.50.

tegas dan konsisten untuk tidak memberikan gadget pada anak usia 0-2 tahun. Anak 3-5 tahun dibatasi satu jam per hari, dan dua jam untuk anak 6-18 tahun. Namun pada kenyataannya jauh dari teori yang ada, anak-anak justru menggunakan gadget melebihi durasi yang direkomendasikan oleh para ahli empat hingga lima kali. Seorang Psikolog dari Klinik Terpadu Universitas Indonesia, Anna Surti Ariani mengatakan bahwa jika anak terlalu sering bermain gadget dapat menurunkan wawasan dan kecerdasan anak. Hal senada diungkap oleh dokter anak spesialis neurologi anak, dr. Setyo Handryastuti, Sp.A(K) tentang ketidak setujuannya terhadap perilaku orang tua yang telah memberikan gadget kepada anaknya terutama yang masih usia balita.<sup>9</sup> Timbulnya dampak kecanduan gadget pada anak tetap bertitik tolak dari komitmen dan konsisten orang tua kapan mereka memberikan dan mengijinkannya. Berdasarkan permasalahan yang ada dan ketertarikan peneliti terhadap penggunaan gadget, peneliti akan melakukan penelitian tentang **“Upaya Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini di Desa Suak Batang Gandus Kecamatan Gandus, Kota Palembang”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Orang tua atau keluarga adalah tahap pertama sekali dalam memberikan pelajaran kepada anak sehingga setiap apa-apa yang diucapkan dan dilakukan oleh orang tua atau keluarga itulah yang nantinya akan ditiru oleh seorang anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya orang tua dalam menghadapi

---

<sup>9</sup> Indriyani, Maulita. (2018). *Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 5-6 tahun*. Skripsi. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Lampung. Diakses Pada Tanggal 5 November 2020 Pada Pukul 21:15 Wib

anak yang kecanduan gadget dan mengetahui kendala orang tua dalam menghadapi anak yang kecanduan gadget. Dalam penelitian ini, terdapat rumusan masalah yaitu :

1. bagaimana upaya orangtua dalam menghadapi anak yang kecanduan gadget?
2. apa saja kendala orangtua dalam menghadapi anak yang kecanduan gadget?
3. bagaimana pendampingan penggunaan gadget pada anak?
4. bagaimana cara membatasi penggunaan gadget pada anak?
5. apakah kecanduan gadget berpengaruh pada perkembangan anak?
6. bagaimana cara mengatasi anak yang rewel ketika tidak diberikan gadget?
7. bagaimana memberikan durasi penggunaan gadget pada anak?
8. apa saja dampak kecanduan gadget pada anak?
9. apakah orang tua harus bersikap tegas untuk tidak memberikan gadget pada anak usia dini?
10. cara apa saja yang harus dilakukan orang tua agar anak tidak melihat konten negatif pada gadget?
11. cara apa saja yang dilakukan agar anak tidak kecanduan gadget pada anak?

### **C. Batasan Masalah**

Mengingat begitu pentingnya peran orang tua dalam mengatasi kecanduan gadget pada anak maka dari itu penulis membatasi masalah yang diteliti yaitu

tentang **“Upaya Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini di Desa Suak Batang Gandus Kecamatan Gandus Kota Palembang”**

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang dan yang telah diuraikan di atas, maka masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian adalah :

1. Apakah kecanduan gadget berpengaruh pada perkembangan anak ?
2. Apa saja dampak kecanduan gadget pada anak ?
3. Bagaimana upaya orangtua dalam menghadapi anak yang kecanduan gadget ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

1. Tujuan Penelitian
  - a. Untuk mengetahui pengaruh kecanduan gadget pada perkembangan anak.
  - b. Untuk mengetahui dampak kecanduan gadget pada anak.
  - c. Untuk mengetahui upaya orangtua dalam menghadapi anak yang kecanduan gadget.

#### **F. Definisi Operasioanal**

1. Upaya

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia upaya adalah usaha ikhtiar untuk mencapai suatu maksud, memecahkan persoalan, mencari jalan keluar. Upaya juga merupakan bagian dari aspek yang dinamis dalam kedudukan (status) terhadap sesuatu. Apabila seseorang telah melakukan hak dan kewajibannya sesuai dengan kedudukannya, maka ia dinyatakan sudah melakukan suatu upaya. Jadi upaya merupakan bagian dari usaha atau suatu cara yang sudah terencana dan terarah untuk menjaga sesuatu hal agar tercapai apa yang diinginkan.<sup>10</sup>

## 2. Orang Tua

Orang tua adalah seorang ayah dan ibu yang dianggap tua dan memiliki tanggung jawab merawat dan mendidik anak menjadi manusia yang dewasa. Ibu dan ayah juga yang mengasuh dan yang telah membimbing anaknya dengan cara memberikan contoh yang baik dalam menjalani kehidupan sehari-hari, selain itu orang tua juga telah memperkenalkan anaknya kedalam hal-hal yang terdapat di dunia ini dan menjawab secara jelas tentang sesuatu yang tidak dimengerti oleh anak. Orang tua merupakan pendidikan pertama yang figur dan contohnya selalu ditiru oleh anak.<sup>11</sup>

## 3. Kecanduan Gadget

### a. Pengertian Kecanduan

Kecanduan merupakan aspek perilaku yang kompleks, adanya ketergantungan, dan kurangnya kontrol. Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas, termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi. Salah satunya yaitu kecanduan terhadap Gadget. Aspek-aspek kecanduan Gadget yaitu merasa sibuk dengan gadgetnya, merasa membutuhkan menggunakan internet dengan meningkatkan jumlah waktu untuk mencapai kepuasan, berulang kali melakukan upaya untuk mengontrol, mengurangi atau menghentikan penggunaan gadget namun selalu gagal, merasa geelisah atau marah ketika mencoba untuk mengurangi ataupun menghentikan penggunaan gadget.<sup>12</sup>

### b. Pengertian Gadget

Pada era globalisasi seperti saat ini, teknologi sudah berkembang sangat pesat sehingga memunculkan banyak perangkat baru yang dibuat untuk mempermudah manusia dalam mengerjakan kegiatan sehari-hari. Salah satunya yaitu gadget. Manusia tidak lepas dari yang namanya gadget. Hampir semua

---

<sup>10</sup> Elfi Mu'awanah 2012 *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Bandung: Amalia, hal. 420

<sup>11</sup> Wahib, Abdul. (2015), *Konsep Orang Tua Dalam Membangun Kepribadian Anak*. *Jurnal Paradigma*, Vol 2, No. 1. Diakses tanggal 6 November 2020 Pada Pukul 04:21 Wib

<sup>12</sup> Ibid

orang di dunia memegang alat canggih ini. Mulai dari yang perempuan, laki-laki, orang tua, orang dewasa, hingga anak-anak yang belum saatnya memegang gadget, saat ini mulai mempunyai. Gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya Ipteks pada zaman sekarang. Tentunya dengan berkembangnya Ipteks, hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku. Tentunya dengan bantuan teknologi seperti gadget dapat mempermudah kegiatan manusia agar tidak memakan waktu yang lama. Selain itu, penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mempengaruhi perilaku orang dewasa, anak-anak pun tidak luput dari pengaruh penggunaan gadget. Gadget adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. Gadget semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya gadget. Diantaranya smartphone seperti iPhone dan netbook.<sup>13</sup>

#### 4. Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berusia nol tahun atau sejak lahir sampai berusia kurang lebih delapan tahun (0-8). Di Indonesia pengertian anak usia dini ditujukan kepada anak yang berusia 0-6 tahun, seperti dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 ayat 14 yang menyatakan pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diperuntukkan bagi anak sejak lahir sampai usia 6 tahun. Sedangkan Anak usia dini menurut *NAEYC (National Association for The Education of Young Children)*, adalah anak yang berusia antara 0 sampai 8 tahun yang mendapatkan layanan pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak dalam keluarga, pendidikan prasekolah baik negeri maupun swasta, taman kanak-kanak (TK) dan sekolah dasar (SD). Hal ini dapat disebabkan pendekatan pada kelas awal sekolah dasar kelas I, II dan III hampir sama dengan usia TK 4-6 tahun.<sup>14</sup>

### G. Metode Penelitian

Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif melalui wawancara dan observasi terhadap objek yang diteliti. Penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan apa-apa yang saat ini berlaku. didalamnya terdapat upaya

---

<sup>13</sup> Ibid hal. 31.

<sup>14</sup> Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional* Pasal 1 ayat (14).

mendeskripsikan, mencatat, analisis dan menginterpretasikan kondisi-kondisi yang sekarang ini terjadi atau ada. Penelitian deskriptif juga bertujuan untuk, memperoleh informasi-informasi mengenai keadaan saat ini dengan melihat kaitan antara variabel-variabel yang ada.<sup>15</sup> Jika dihubungkan dengan penelitian ini, maka jelas bahwa metode deskriptif kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan, mencatat, menganalisa, dan menginterpretasikan serta memperoleh informasi mengenai upaya orang tua dalam mengatasi kecanduan penggunaan gadget pada anak usia dini di desa suak batang gandus kecamatan gandus kota Palembang.

#### 1. Jenis Dan Sumber Data

##### a. Jenis Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data Kualitatif. Data kualitatif adalah, data yang dapat dideskripsikan dalam bentuk kata-kata, dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah.<sup>16</sup> Dan data ini biasanya berbentuk uraian seperti data latar belakang desa suak batang gandus dan data nilai-nilai pendidikan yang diberikan orang tua pada anak usia dini di desa suak batang gandus kecamatan gandus kota palembang.

##### b. Sumber Data

---

<sup>15</sup> J. Moleong, Lexy.2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif* edisi ke-28. Remaja Rosda Karya,. Bandung. Hal. 6

<sup>16</sup> Ibid. Hal. 8

Sumber data adalah semua sumber baik berupa data, bahan, atau orang yang diperlukan dalam penelitian.<sup>17</sup>

#### 1) Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari informan yaitu orang tua anak usia dini di desa suak batang gandung kecamatan gandung kota Palembang.

#### 2) Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diambil dari buku dan kepustakaan yang relevan dengan penelitian.

### 2. Teknik Pengumpulan Data

#### a. Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Pengamatan dan pencatatan ini dilakukan terhadap objek ditempat terjadi atau berlangsungnya peristiwa.<sup>18</sup> Teknik observasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data tentang keadaan anak usia dini di Desa Suak Batang Gandus, Kecamatan Gandus Kota Palembang.

#### b. Wawancara

---

<sup>17</sup> Ibid. Hal. 28

<sup>18</sup> Joko Subagyo, 2015. *Metode Penelitian Dalam Teori dan Praktik*, (Jakarta: Cv Rineka Cipta,). Hal.. 63

Wawancara adalah tehnik pengumpulan data dengan cara komunikasi langsung dengan narasumber.<sup>19</sup> dalam hal ini dilakukan kepada orang tua yang memiliki anak usia dini untuk mendapatkan keterangan tentang upaya orang tua dalam mengatasi kecanduan gadget pada anak di Desa Suak Batang Gandus, Kecamatan Gandus Kota Palembang.

c. Dokumentasi

Dokumentasi dimaksudkan untuk mendapat data pendukung seperti proses tanya jawab dengan orang tua anak usia dini serta data lain yang dianggap perlu guna kelengkapan penelitian ini.<sup>20</sup>

d. Pustaka

Pustaka adalah sebagai sebuah konsep mengenai sarana dan himpunan pengetahuan untuk praktik-praktik berpengetahuan. Pengertian ini berkaitan dengan bidang Ilmu Perpustakaan dan Informasi yang mengkaji tentang bagaimana masyarakat berupaya memahami mengenai diri dan lingkungannya secara bersama-sama. Dalam konteks inilah pustaka berperan mendukung masyarakat untuk berpengetahuan.

---

<sup>19</sup> Zulkifli. 2001. *Dasar-Dasar Penyusunan Proposal Penelitian Bidang Ilmu Agama Islam*. Unsri. Palembang. Hal. 65

<sup>20</sup> Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta, Jakarta. Hal. 145

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) daring memuat lema pustaka dengan dua makna (polisem).

Penjelasan makna pustaka yang pertama berupa definisi sinonim. Kata pustaka dianggap bersinonim dengan tiga kata benda, yaitu: kitab, buku, dan buku primbon.<sup>21</sup>

Sedangkan makna pustaka yang kedua dideskripsikan sebagai sebuah konsep dalam bidang ilmu komputer dan teknologi informasi, yakni kumpulan bahan-bahan rujukan dan perkakas perangkat lunak.

### 3. Teknis Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang di peroleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan kesimpulan sehingga mudah di pahami oleh diri sendiri maupun orang lain.<sup>22</sup>

Namun dalam penelitian kualitatif, analisis data lebih di fokuskan selama proses di lapangan bersamaan dengan pengumpulan data. Adapun komponen dalam analisis data yaitu:

#### a. Reduksi Data (Data Reduction)

---

<sup>21</sup> WJS. Poerwadarminta, 1989, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka

<sup>22</sup> Ibid. Hal. 16-18

Dalam tahapan ini, penulis memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting pada penelitiannya serta dicari tema dan pola penelitiannya. Dengan demikian data yang telah di reduksi akan memberikann gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah penulis untuk melakukan penelitian selanjutnya. Sehingga hasil data yang telah di reduksi dapat di sajikan sedangkan data yang tidak di perlukan dapat di buang.

b. Penyajian Data (Data Display)

Dalam tahap ini, penulis mencoba menyajikan data dari hasil penelitian, sebagaimana fakta-fakta yang didapatkan dilokasi melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan penulis.

c. Penarikan Kesimpulan (Concluction Drawing)

Dalam tahap ini, penulis memberikan kesimpulan dari hasil akhir penelitian yang dilakukan serta pemberian saran atas hasil penelitian tersebut.

## **H. Sistematika Penulisan**

Sitematika penulisan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

**BAB I:** Pendahuluan meliputi: Latar belakang masalah, Identifikasi masalah, Batasan masalah, Rumusan masalah, Tujuan penelitian, Defenisi oprasional, Metodologi penelitian dan Sistematika penulisan.

**BAB II:** Landasan Teori yang meliputi: Pengertian upaya orang tua, pengertian orang tua, pengertian pengaruh dan peran orang tua, pengertian anak usia dini, pengertian karakteristik anak usia dini, pengertian kecanduan, pengertian gadget, dampak penggunaan gadget, cara mengatasi dan kendala orang tua terhadap kecanduan gadget pada anak.

**BAB III:** Gambaran Umum lokasi penelitian yang meliputi: profil desa suak batang gandus kecamatan gandus kota Palembang.

**BAB IV:** Analisis data meliputi: data tentang pengaruh kecanduan gadget terhadap perkembangan anak, dampak kecanduan gadget pada anak dan upaya orang tua dalam menghadapi kecanduan gadget pada anak.

**BAB V:** Merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan dan saran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Ayoby, M.Hafiz. (2017). *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*. Skripsi. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universtas Lampung.
- Al-Gazali, 1986. *Pendidikan dan Ilmu*, Bandung: Diponegoro.
- Aisyah, Feni. N. A. (2016). *Peran Orang Tua Dalam Menanamkan Sikap Keberagaman Anak Usia Sekolah Dasar*. Skripsi. Fakultas Terbiyah Dan Keguruan. UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Alia, Tesa dan Irwansyah. (2018). *Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital*. A Journal of Language, Literature, Culture, and Education POLYGLOT. Vol.14, No.1.
- APJII, (2017). *Hasil Survey Internet APJII 2017*. <https://apjii.or.id/survei2017/kirimlink>.
- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta, Jakarta.
- CNN Indonesia Online. (2018) *Kominfo Beri Waktu Selasa ISP Blokir Konten Porno dari Google*. <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20180803171902-185-319329/kominfo-beri-waktu-selasa-isp-blokir-konten-porno-dari-google>
- Elfi, Mu'awanah. 2012 *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Bandung: Amalia.
- Ferliana, Jovita Maria. (2016). *Anak dan Gadget Yang Penting Aturan Main*. <https://nakita.grid.id/read/027841/anak-dan-gadget-yang-penting-aturanmain?page=2>.
- Fitria, Putri. 2015. *6 Tips Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. <https://id.theasianparent.com/6-tips-mengatasi-kecanduan-gadget-padaanak>.

Habiah Salim, 1985. *Terjemahan Mukhtarul Hadits*, Bandung: Al-Ma'arif.

[https://www.kominfo.go.id/content/detail/10161/pengaruh-gadget-padaanak/0/sorotan\\_media](https://www.kominfo.go.id/content/detail/10161/pengaruh-gadget-padaanak/0/sorotan_media)

Indriyani, Maulita. (2018). *Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 5-6 tahun*. Skripsi. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Lampung.

Irmayanti, Yuli. (2018), *Peran Orang Tua dalam Mendampingi Penggunaan Gawai pada Anak Usia Prasekolah*. Skripsi. Fakultas Psikologi :Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Islami, Nur. (2017). *Pengaruh Gadget Pada Anak*. Kominfo.go.id. [https://www.kominfo.go.id/content/detail/10161/pengaruh-gadget-padaanak/0/sorotan\\_media](https://www.kominfo.go.id/content/detail/10161/pengaruh-gadget-padaanak/0/sorotan_media).

Joko Subagyo, 2015. *Metode Penelitian Dalam Teori dan Praktik*, (Jakarta: Cv Rineka Cipta,).

J. Moleong, Lexy.2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif* edisi ke-28. Remaja Rosda Karya,. Bandung.

Novrinda, Kurniah. N, dkk. (2017). *Peran Orang Tua Dalam Pendidikan Anak Usia Dini Ditinjau Dari Latar Belakang Pendidikan*. Jurnal Potensia, PGPAUD FKIP UNIB, Vol.2, No.1.

Pebriana, Putri H. (2017), *Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini*. Jurnal Obsesi, Vol 1, No.1.

Sari, Tria P. Dan Mitsalia, A.A. (2016), *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di TKIT Al Mukmin*. Jurnal PROFESI, Vol.3, No. 2.

Siregar, Nina Siti. S, (2013). *Persepsi Orang Tua Terhadap Pentingnya Pendidikan Bagi Anak*. Jurnal Ilmu Pemerintahan dan Sosial Politik.

- Sunita, Indiana dan Mayasari, E. (2017). *Yes or Not Gadget buat si buah hati*. Yogyakarta. Deepublish.
- Surbakti. (2012). *Parenting Anak-Anak*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia.
- Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional* Pasal 1 ayat (14).
- Wahib, Abdul. (2015), *Konsep Orang Tua Dalam Membangun Kepribadian Anak*. *Jurnal Paradigma*, Vol 2, No. 1.
- WJS. Poerwadarminta, 1989, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Zulkifli. 2001. *Dasar-Dasar Penyusunan Proposal Penelitian Bidang Ilmu Agama Islam*. Unsri. Palembang.