

**UPAYA ORANG TUA DALAM MENCEGAH KECANDUAN GAWAI
PADA ANAK SEKOLAH DASAR DI DUSUN KRANDEGAN
KEPATIHAN PONOROGO**

SKRIPSI



Disusun oleh:

Ainu Rizqi

NIM. 303200038

Pembimbing:

Mayrina Eka Prasetyo Budi M. Psi

NIP. 198304112018012001

JURUSAN BIMBINGAN PENYULUHAN ISLAM

FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB, DAN DAKWAH

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PONOROGO

2024

ABSTRAK

Ainu Rizqi . 2024. Upaya Orang Tua Dalam Mencegah Kecanduan Gawai Pada Anak Sekolah Dasar Di Dusun Krandegan Kepatihan Ponorogo. **Skripsi.** Jurusan Bimbingan Penyuluhan Islam. Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah. Pembimbing Mayrina Eka Prasetyo Budi M. Psi.

Kata Kunci : kecanduan gawai, anak sekolah dasar, mencegah kecanduan gawai

Kemajuan teknologi, khususnya gawai, telah menjadi bagian tidak terpisahkan dari kehidupan anak, bahkan yang berusia sekolah dasar. Pengawasan orang tua memainkan peran penting dalam mengarahkan anak agar menggunakan gawai dengan bijak. Penelitian ini bertujuan untuk memahami faktor yang menyebabkan kecanduan gawai pada anak sekolah dasar dan cara orang tua mencegahnya kecanduan gawai pada anak di Dusun Krandegan Kepatihan Ponorogo.

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Jenis penelitiannya fenomenologi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan dokumentasi, yang melibatkan sepuluh narasumber yakni orang tua dan anaknya. Teknik pengolahan data adalah dengan mereduksi atau mengkategorisasi data lalu menyajikan data dan menarik kesimpulan. Teknik analisis data melalui reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Untuk mengecek keabsahan temuan, dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber data dan triangulasi teknik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor yang menyebabkan anak kecanduan gawai menurut orang tua di Dusun Krandegan Kepatihan Ponorogo seperti kurangnya interaksi sosial, kurangnya aktivitas di waktu luang, konten yang menarik seperti bermain game, *tiktok*, *youtube*. Cara orang tua dalam mencegah kecanduan gawai pada anak usia sekolah dasar di Dusun Krandegan Kepatihan Ponorogo menerapkan berbagai strategi yakni memberi batasan waktu bermain gawai, mengecek apa yang dilihat oleh anak, memberi edukasi kepada anak tentang bahaya dalam menggunakan gawai, menyiapkan aktivitas lain seperti bermain dan jalan-jalan, dan memberi batasan konten yang boleh dilihat.

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Ainu Rizqi

NIM : 303200038

Jurusan : Bimbingan Penyuluhan Islam

Judul : Upaya Orang Tua Dalam Mencegah Kecanduan Gawai Pada Anak

Sekolah Dasar Di Dusun Krandegan Kepatihan Ponorogo

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqosah

Ponorogo, 13 Mei 2024

Mengetahui,
Ketua Jurusan

Menyetujui,
Pembimbing

Bimbingan Penyuluhan Islam




Mavrina Eka Prasetyo Budi M. Psi
NIP. 198304112018012001

NOTA PEMBIMBING

Hal : Persetujuan Munaqosah Skripsi
Kepada : Yth. Bapak Dekan fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah,
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, meneliti, dan mengadakan perbaikan sesuai petunjuk dan arakah kami, maka berpendapat bahwa skripsi saudara:

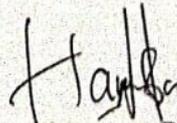
Nama : AINU RIZQI
NIM : 303200038
Jurusan : Bimbingan Penyuluhan Islam
Fakultas : Ushuluddin, Adab, dan Dakwah
Judul : Upaya Orang Tua Dalam Mencegah Kecanduan Gawai Pada Anak Sekolah Dasar Di Dusun Krandegan Kepatihann Ponorogo

Telah memenuhi syarat untuk diajukan dalam sidang munaqosah skripsi Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Untuk itu kami ikut mengharap atas persetujuan munaqosahnya. Atas perhatiannya, kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Ponorogo, 6 Mei 2024

Pembimbing,



Mavrina Eka Prasetyo Budi M. Psi

NIP. 198304112018012001



KEMENTERIAN AGAMA RI

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB, DAN DAKWAH**

PENGESAHAN

Nama : Ainu Rizqi
NIM : 303200038
Jurusan : Bimbingan Penyuluhan Islam
Judul : Upaya Orang Tua Dalam Mencegah Kecanduan Gawai Pada Anak Sekolah Dasar di Dusun Krandegan Kepatihan Ponorogo

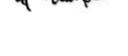
Skripsi ini telah dipertahankan pada sidang Munaqosah Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 30 Mei 2024

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana dalam ilmu Bimbingan Penyuluhan Islam (S.Sos) pada:

Hari : Senin
Tanggal : 5 Juni 2024

Tim Penguji:

Ketua Sidang : Fendi Krisna Rusdiana, M.Psi ()
Penguji 1 : Mohammad Rozi I, M.Fil.I. ()
Penguji 2 : Mayrina Eka Prasetyo Budi, M.Psi. ()

Ponorogo, 5 Juni 2024
Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : AINU RIZQI
NIM : 303200038
Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah
Jurusan : Bimbingan Penyuluhan Islam
Judul : Upaya Orang Tua Dalam Mencegah Kecanduan Gawai Pada Anak Sekolah Dasar Di Dusun Krandegan Kepatihan Ponorogo

Menyatakan bahwa naskah skripsi telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di etheses.iainponorogo.ac.id. Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggungjawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 19 Juni 2024



AINU RIZQI

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ainu Rizqi

NIM : 303200038

Jurusan : Bimbingan Penyuluhan Islam

Judul : Upaya Orang Tua Dalam Mencegah Kecanduan Gawai Pada

Anak Sekolah Dasar Di Dusun Krandegan Kepatihan Ponorogo

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul Upaya Orang Tua Dalam Mencegah Kecanduan Gawai Pada Anak Sekolah Dasar di Dusun Krandegan Kepatihan Ponorogo adalah hasil atau karya saya sendiri, kecuali bagian yang dirujuk sumbernya.

Ponorogo, 13 Mei 2024

Pembuat pernyataan,



AINU RIZQI

NIM : 303200038

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi saat ini dapat merubah gaya hidup masyarakat dalam berbagai hal, teknologi berdampak pada perilaku dan cara berpikir masyarakat dalam situasi sosial serta cara mereka bertransformasi dari zaman teknologi ke zaman berikutnya. Penggunaan teknologi hampir setiap aspek kehidupan inilah yang membedakan tahap perkembangan teknologi digital saat ini. Manusia sekarang menggunakan teknologi setiap hari untuk berbagai keuntungan, seperti berbelanja, mengobrol, dan belajar, kini dapat dilakukan secara *online* tanpa membuang waktu atau tenaga.

Perubahan zaman ini memberikan dampak besar terhadap pendidikan dan pengasuhan anak, terutama bagi mereka yang hidup di era saat ini.¹ Dengan pesatnya perkembangan zaman, juga muncul berbagai jenis teknologi seperti gawai (gawai). Pengguna gawai tidak lagi terbatas pada orang dewasa dan remaja, bahkan anak-anak usia dini di *playgroup* dan sekolah dasar pun sudah *familiar* dengan penggunaan gawai. Di dalam gawai ini, terdapat berbagai aplikasi seperti Facebook, Twitter, game *online*, dan beberapa aplikasi lainnya yang memengaruhi cara anak-anak mengekspresikan diri dan berinteraksi dengan lingkungan mereka.

¹ Mufaro' Ah, Titin Sumarni, and Ika Kurnia Sofiani, "Pengaruh Gawai Dalam Pola Asuh Orang Tua Terhadap Anak Usia Dini (Studi Kasus Orang Tua Dari Anak Usia 5 Tahun Di TKIT Ibu Harapan Kecamatan Bengkalis)," *Jurnal Pendidikan-ISSN*, vol. 11, 2019.

Tanpa disadari, para pengguna teknologi yang telah terjat dalam berbagai aplikasi tampaknya telah mengembangkan budaya tersendiri dalam berekspresi diri, bahkan dari saat mereka bangun tidur hingga kembali tidur. Beberapa di antara mereka bahkan memiliki ritual yang berubah, jika sebelumnya mereka biasa berdoa sebelum makan, kini beberapa pengguna media sosial seakan merasa perlu untuk mengambil foto hidangan mereka sebelum menyantapnya, lalu membagikannya secara *online*. Perilaku ini bertujuan untuk memperlihatkan kepada orang lain apa yang sedang mereka lakukan. Keterikatan dengan teknologi dapat membuat seseorang merasa gelisah jika terpisah dari perangkat tersebut, terutama pada anak-anak.

Penggunaan gawai membawa berbagai manfaat bagi penggunanya. Dengan menggunakan gawai, seseorang dapat dengan mudah mendapatkan informasi melalui berita *online*, dan gawai juga berfungsi sebagai alat komunikasi yang memungkinkan interaksi antar individu. Meskipun gawai memberikan dampak positif, namun demikian, penggunaan gawai juga berpotensi menimbulkan dampak negatif. Menurut Sahriana yang dikutip oleh Kadek Hengki penggunaan gawai memberikan dampak positif sebagai berikut: (1) menambah pengetahuan, (2) memperluas jaringan persahabatan, (3) mempermudah komunikasi, dan (4) melatih kreativitas anak.² Selain itu, penggunaan *gawai* juga memberikan dampak negatif,

² Kadek Hengki Primayana and Putu Yulia Angga Dewi, "Hubungan Pola Asuh Demokratis Dan Intensitas Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no.1 2020

diantaranya: (1) mengganggu kesehatan, (2) mengganggu perkembangan anak, (3) rawan terhadap tindak kejahatan, dan (4) mempengaruhi perilaku anak.³

Dengan mempertimbangkan dampak negatif dari gawai, maka upaya orang tua sangatlah penting. Ada beberapa cara yang dapat dilakukan orang tua, antara lain: (1) memilihkan fitur pada *gawai* yang sesuai dengan usia anak, (2) mendampingi anak selama penggunaan gawai, (3) memberi batasan waktu anak untuk menggunakan gawai, (4) menghindari kecanduan *gawai* pada anak dengan memberikan aturan, dan (5) membantu anak menyesuaikan diri dengan lingkungan dan perkembangan.⁴

Gawai dapat membuat anak mengalami ketagihan, sampai dengan fase kecanduan. Anak akan membuang waktu sia-sianya dengan bermain *game*, bahkan anak menahan rasa lapar, haus, dan keinginan untuk melakukan toileting. Anak-anak mulai malas melakukan aktivitasnya seperti belajar, bermain, makan, melakukan aktivitas seperti bermain bola pada anak laki-laki, sedangkan pada anak perempuan bermain bersama teman sebayanya. Jika anak terlalu lama terpapar dalam penggunaan gawai, dan menjadikan gawai sebagai aktifitas rutin yang dilakukan sehari-hari

³ Kadek Hengki Primayana and Putu Yulia Angga Dewi, "Hubungan Pola Asuh Demokratis Dan Intensitas Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no.1 2020

⁴ *Ibid.*

maka hal ini menjadi salah satu faktor penyebab kecanduan gawai pada anak.⁵

Sebagian besar waktu mereka hanya dihabiskan untuk bermain gawai. Akibatnya tidak hanya kurangnya kedekatan antara orang tua dan anak melainkan juga cenderung menjadi *introvert*. Gawai dapat memudahkan berinteraksi dan bermain game *online* atau sebagainya walau dengan jarak yang cukup jauh baik dengan siapapun. Gawai bisa menurunkan daya konsentrasi dan meningkatkan kecanduan anak untuk dapat mengerjakan berbagai hal yang semestinya dapat mereka lakukan sendiri. Semakin terbukanya akses internet dalam gawai yang menampilkan segala hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak mengandung akibat negatif yang membahayakan anak karena banyak fitur atau aplikasi yang tidak sesuai dengan usia anak tersebut.⁶

Oleh karena itu, orang tua yang menjadi pendidik utama di dalam keluarga perlu mendampingi dan membimbing anaknya saat sedang menggunakan gawai. Dalam hal ini, peran orang tua sebagai fasilitator bagi anak adalah mendisiplinkan anak dan menjalin kedekatan serta komunikasi yang baik terhadap anak. Peran tersebut dilaksanakan oleh orang tua agar pendampingan yang berikan tidak sia-sia, sehingga tidak

⁵ Dwi Wulandari,, “Deteksi Din Gangguan Mental dan Emosional Pada Anak Yang Mengalami Kecanduan Gawai ”, *Jurnal Keperawatan Silampari: Universitas Dehasen Bengkulu*, Vol. 3, No. 1 2019

⁶ Nurfadilah Fathia Dkk, “Upaya Orang Tua Untuk Mencegah Ketergantungan Anak Terhadap Penggunaan Gawai ”, *Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini* 2019

menimbulkan ketergantungan pada perkembangan anak dalam penggunaan gawai. Maraknya pengguna gawai pada anak tidak terlepas dengan adanya peran orang tua dalam mengasuh anak. Dalam hal ini orang tua memiliki upaya yang sangat penting dalam membimbing, megajarkan, menentukan perilaku dan cara pandang anak, khususnya pada anak yang menggunakan gawai.

Orang tua seharusnya mendampingi anak dan memberikan arahan atau pengawasan dalam menggunakan gawai supaya anak dapat bijak dalam menggunakan gawai. Dengan dampingan dan arahan dari orang tua akan lebih mudah mengenalkan kepada anak mana penggunaan gawai yang baik dan bermanfaat, misalnya dengan memberikan pengenalan pada aplikasi yang bermanfaat dan mendidik.⁷ Dampingan dan pengawasan dari orang tua, secara tidak langsung menjadikan anak lebih terbatas dalam menggunakan gawai serta mengetahui apa yang boleh diakses dan apa yang tidak boleh diakses sesuai dengan usianya, selain dapat mengenalkan mana pengguna gawai yang baik dan tidak orang tua juga dapat mengontrol kecanduan anak terhadap penggunaan gawai. Orang tua perlu menerapkan aturan kepada anak-anaknya dalam menggunakan gawai. Penggunaan gawai efektif penting dilakukan dengan pendampingan orang tua dalam

⁷ Nurfadilah Fathia Dkk, “Upaya Orang Tua Untuk Mencegah Ketergantungan Anak Terhadap Penggunaan Gawai”, *Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini* 2019

menjelaskan kepada anak mengenai konten yang digunakan, dan batasan dalam mengakses data.⁸

Berdasarkan hasil observasi yang saya lakukan terhadap sejumlah orang tua di Dusun Krandegan, Kelurahan Kepatihan, Ponorogo, terlihat bahwa anak-anak usia sekolah dasar sudah mulai menggunakan gawai, meskipun mereka menggunakan gawai yang dimiliki oleh orang tua mereka. Berdasarkan data yang di dapat dari kantor kelurahan sekitar 368 anak usia 7 hingga 12 tahun di Dusun Krandegan, sebagian besar telah terampil dalam mengoperasikan gawai. Anak-anak tersebut sudah mengetahui fitur dari beberapa aplikasi gawai secara mahir tanpa dibantu orang tua. Oleh karena itu, upaya orang tua sangatlah penting dalam hal ini. Dampaknya, beberapa anak di Dusun Krandegan, Kelurahan Kepatihan, Ponorogo, sudah menunjukkan tanda-tanda kecanduan terhadap penggunaan gawai, namun, terdapat beberapa anak yang tidak menunjukkan tanda-tanda kecanduan. Anak-anak yang tidak menunjukkan tanda-tanda kecanduan ini menarik untuk diteliti lebih jauh berkaitan dengan upaya orang tua dalam mencegah kecanduan gawai pada anak khususnya diusia sekolah dasar. Oleh karena itu peneliti mengambil judul Upaya Orang Tua Dalam Mencegah Kecanduan Gawai Pada Anak Sekolah Dasar Di Dusun Krandegan

⁸ Dwi Wulandari, Dkk., “Deteksi Din Gangguan Mental dan Emosional Pada Anak Yang Mengalami Kecanduan Gawai ”, *Jurnal Keperawatan Silampari: Universitas Dehasen Bengkulu*, Vol. 3, No. 1, Desember 2019.

Kepatihan Ponorogo karena tertarik cara orang tua mengasuh dan membatasi anak, terutama perkembangan teknologi sekarang.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang ada di atas, rumusan masalah yang akan di teliti adalah

1. Apa saja faktor yang menyebabkan anak kecanduan gawai menurut orang tua di Dusun Krandegan Kepatihan Ponorogo?
2. Bagaimana cara orang tua dalam mencegah kecanduan gawai pada anak usia sekolah dasar di Dusun Krandegan Kepatihan Ponorogo?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang peneliti rumuskan, maka tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui faktor yang menyebabkan anak kecanduan gawai menurut orang tua di Dusun Krandegan Kepatihan Ponorogo.
2. Untuk mengetahui cara orang tua dalam mencegah kecanduan gawai pada anak usia sekolah dasar di Dusun Krandegan Kepatihan Ponorogo

D. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan teoritis
 - a. Pengembangan ilmu psikologi terkait dengan *digital parenting*
Penelitian ini dapat menjadi landasan untuk pengembangan ilmu psikologi terkait dengan praktik pengasuhan digital atau *digital parenting*. Dengan memahami upaya orang tua dalam mencegah kecanduan gawai pada anak sekolah dasar, penelitian

ini dapat memberikan wawasan baru tentang strategi yang efektif dalam mengelola penggunaan teknologi pada tahap perkembangan anak. Ini dapat mengarah pada pengembangan teori-teori baru dalam psikologi perkembangan anak, khususnya dalam konteks pengaruh teknologi digital.

- b. Referensi bagi peneliti berikutnya yang meneliti topik yang sama

Penelitian ini juga dapat menjadi referensi penting bagi peneliti berikutnya yang tertarik untuk mengeksplorasi topik yang sama atau terkait. Dengan menyediakan hasil yang mendalam tentang upaya orang tua dalam mencegah kecanduan gawai pada anak sekolah dasar di Dusun Krandegan, penelitian ini dapat menjadi titik awal bagi peneliti lain untuk melaksanakan penelitian lebih lanjut. Referensi ini juga dapat membantu mengidentifikasi celah pengetahuan dan area yang perlu diteliti lebih lanjut dalam konteks *digital parenting*, terutama di wilayah pedesaan atau konteks budaya tertentu.

2. Kegunaan praktis

- a. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada masyarakat umum tentang pentingnya upaya orang tua dalam mencegah kecanduan gawai pada anak-anak sekolah dasar. Hal ini dapat membantu mengurangi risiko kecanduan gawai pada

anak-anak dan meningkatkan kualitas interaksi antara orang tua dan anak.

b. Bagi Anak

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi rekomendasi cara agar anak-anak tidak kecanduan gawai dengan melakukan interaksi sosial maupun aktifitas fisik, seperti bermain, olahraga, belajar, membantu pekerjaan orang tua, atau kegiatan lainnya, sehingga anak diharapkan mampu mengurangi aktifitas dengan gawainya yang berdampak negatif.

E. Telaah Pustaka

Berikut adalah telaah pustaka yang relevan dengan penelitian yang akan diteliti.

Pertama, dalam penelitian yang dilakukan oleh Isma Nasikhatin dengan Judul **Peran Orang Tua Dalam Pencegahan Kecanduan Bermain Gawai Anak Usia Dini (Studi Kasus Peserta Didik Di Ra Tahsinul Akhlaq Tedunan Demak Tahun 2021)** Mahasiswa dari Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang 2021. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Tujuan dalam penelitian ini adalah meneliti peran orang tua dalam mencegah perilaku kecanduan bermain *gawai* pada anak usia dini di RA Tahsinul Akhlaq Tedunan Demak tahun 2021. Ada empat kesimpulan dalam penelitian ini. Pertama, peran orang tua berinteraksi pada anak, seperti mengingatkan anak tentang tugasnya sebagai pelajar, dan

memberikan edukasi sedini mungkin pada anak tentang dampak negatif penggunaan gawai . Kedua, pengendalian dalam penggunaan *gawai* pada anak, memberikan batasan waktu yang sudah di sepakati antara anak dan orang tua dalam penggunaan *gawai* pada anak. Dengan begitu anak akan tetap aman menggunakan gawai . Ketiga, orang tua harus bersikap tegas dan disiplin, yaitu orang tua harus membuat komitmen dengan anak untuk mengurangi pemakaian gawai. Keempat, perbanyak aktivitas anak/mengajak anak bermain diluar, Pemilihan beragam aktivitas juga penting untuk menunjang kegiatan anak setiap hari baik itu dilingkungan rumah ataupun di lingkungan luar rumah. Ajak anak bermain diluar rumah sehingga akan mempercepat tumbuh kembang anak.⁹

Persamaan peneliti terdahulu ini dengan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama menjelaskan cara orang tua dalam mencegah kecanduan gawai dan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Perbedaan penelitian ini adalah penelitian terdahulu menggunakan jenis penelitiannya dengan studi kasus sedangkan peneliti yang akan dilakukan menggunakan jenis penelitiannya fenomenologi, dan subjek penelitian yang akan dilakukan adalah orang tua dan anak sekolah dasar usia 7-12 tahun.

⁹ Isma Nasikhatin, “Peran Orang Tua Dalam Pencegahan Kecanduan Bermain Gawai Anak Usia Dini” (Skripsi, UIN Walisongo, Semarang, 2021)

Kedua, penelitian yang disusun oleh Tutia Rahmi **“Peran Orangtua Dalam Membatasi Penggunaan Gawai Pada Anak-Anak Prasekolah Di Desa Keude Ulim Kecamatan Ulim”** Mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Filsafat Program Studi Sosiologi Agama. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode penelitian field research. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang faktor-faktor yang memengaruhi orang tua dalam mengizinkan penggunaan gawai pada anak-anak prasekolah, serta peran orang tua dalam mengontrol dan membatasi penggunaan gawai.

Ada empat kesimpulan dalam penelitian ini. Pertama, faktor-faktor yang memengaruhi orang tua dalam mengizinkan penggunaan gawai pada anak-anak prasekolah meliputi kesibukan orang tua, gawai sebagai alat bermain, dan gawai sebagai alat bantu edukasi dan kognitif anak. Kedua, peran orang tua dalam membatasi penggunaan gawai pada anak-anak prasekolah meliputi pembatasan waktu penggunaan, mengajak anak melakukan aktivitas di luar rumah, dan keterlibatan langsung orang tua dalam mengawasi penggunaan gawai. Ketiga, penggunaan gawai pada anak-anak prasekolah dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak jika digunakan dengan baik dan dalam pengawasan orang tua. Keempat, pentingnya kesadaran orang tua dalam mengontrol dan membatasi penggunaan gawai pada anak-anak prasekolah untuk mencegah ketergantungan yang berlebihan dan memastikan

penggunaan gawai tersebut memberikan manfaat yang positif bagi perkembangan anak.¹⁰

Persamaan peneliti terdahulu ini dengan penelitian yang dilakukan adalah sama sama meneliti tentang cara orang tua untuk megurangi waktu pnggunaan gawai. Perbedaannya dalam penelitian ini dengan penelitian yang akan di teliti membahas tentang peran orang tua dalam membatasi penggunaan gawai pada anak prasekolah, sedangkan penelitian ini membahas upaya orang tua dalam mencegah kecanduan gawai pada anak sekolah dasar

Ketiga, penelitian yang disusun oleh Shella Tasya Hidayatuladkia, Mohammad Kanzunudin, Sekar Dwi Ardianti dengan judul **“Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gawai pada Anak Usia 11 Tahun”** Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia. Dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif dan studi kasus. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peran orang tua dalam mengontrol penggunaan gawai pada anak usia 11 tahun serta untuk memahami dampak penggunaan gawai pada anak usia tersebut. Ada juga kesimpulan penelitian ini adalah bahwa peran orang tua dalam mengontrol penggunaan gawai pada anak usia 11 tahun sangat penting. Dampak penggunaan gawai pada anak dapat

¹⁰ Tutia Rahmi, “Peran Orang Tua dalam Membatasi Penggunaan Telepon Seluler pada Anak Prasekolah di Desa Keude Ulim Kecamatan Ulim”. (Skripsi, UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2022)

bersifat positif maupun negatif, oleh karena itu pengawasan dan pengendalian yang dilakukan oleh orang tua sangat diperlukan. Melalui komunikasi yang positif dan pengawasan yang tepat, orang tua dapat membantu mengurangi dampak negatif dari penggunaan gawai serta meningkatkan manfaat positifnya, seperti meningkatkan minat dan hasil belajar anak. Dengan pemahaman yang baik tentang peran orang tua dalam mengawasi penggunaan gawai pada anak, dapat membantu memperkuat hubungan antara orang tua dan anak serta memberikan dampak positif dalam perkembangan anak.¹¹

Persamaan peneliti terdahulu ini dengan penelitian yang dilakukan adalah penelitian ini membahas penggunaan gawai pada anak usia sekolah dasar. Sedangkan perbedaannya terletak pada subjek penelitiannya. Pada penelitian ini fokus hanya pada anak usia 11 tahun sedangkan milik peneliti pada anak usia 7-12 tahun.

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

¹¹ Shella Tasya Hidayatuladkia, Mohammad Kanzunnudin, Sekar Dwi Ardianti “Peran Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gawai Pada Anak Usia 11 Tahun” *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* Volume 5, Number 3, Tahun 2021

menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan metode wawancara, observasi dan dokumentasi. Kesimpulan dari penelitian tersebut adalah anak dibiasakan untuk disiplin dalam menggunakan gawai dengan waktu yang dibatasi oleh paraorang tua. Selain itu para orang tua juga memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain diluar rumah kecuali gawai, seperti bermain permainan tradisional bersama teman-teman sebayanya yang jarang dilakukan oleh anak-anak zaman modern ini. Tetapi berbeda dengan anak-anak di Desa Bukit Ulu yang masih membudayakan permainan tradisional dan yang terpenting para orang tua juga memberikan contoh yang baik kepada anak seperti menggunakan gawai saat anak lagi tidur atau seperti menggunakan gawai seperlunya saja disaat hal yang penting.¹²

Persamaan peneliti terdahulu ini dengan penelitian yang dilakukan adalah penelitian ini membahas cara orang tua dalam penggunaan gawai pada anak. Sedangkan perbedaannya terletak pada subjek penelitiannya. Pada penelitian ini fokus hanya pada anak usia 3-6 tahun.

Kelima, Skripsi yang disusun oleh Yunda Catur Bintoro dengan judul **“Upaya Orang tua Dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Dini di Desa Mandiraja Kecamatan Mandiraja, Kabupaten Banjarnegara”**. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya orang tua dalam menghadapi anak yang kecanduan bermain gawai

¹² Della Russiyana., “Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan Gawai Pada Anak Usia 3-6 Tahun Di Desa Bukit Ulu Kecamatan Karang Jaya Kabupaten Musi Rawas Utara”, (Skripsi, IAIN, Bengkulu 2019)

serta kendala orang tua dalam menghadapi anak yang juga kecanduan bermain gawai . Jenis metode penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah penelitian kualitatif. Hasil penelitian ini menemukan bahwa Upaya Orang Tua dalam Mengatasi Kecanduan Gawai Pada Anak yaitu (a) pendampingan penggunaan gawai pada anak, (b) batasi penggunaan gawai pada anak, (c) pilih sesuai usia anak, (d) berikan contoh yang baik.

Kendala yang dihadapi orangtua dalam menghadapi anak yang kecanduan gawai yaitu (a) meliputi sebagian ibu rumah tangga dalam hal aktivitas sehari-hari, seperti mengerjakan pekerjaan rumah tangga seperti memasak, mencuci dan beres-beres rumah, (b) kendala anak yaitu susah makan, hingga lupa waktu makan, susah tidur, anak akan cemberut hingga menangis jika tidak di pinjamkan atau di perbolehkan menggunakan gawai , selain itu anak akan rewel ketika ibu sedang melakukan pekerjaan rumah (c) kendala yang dialami sebagian orang tua yang bekerja yaitu keterbatasan waktu untuk berinteraksi dengan anak karena jarang di rumah.¹³

Persamaan peneliti terdahulu ini dengan penelitian yang dilakukan adalah membahas cara orang tua menggunakan gawai pada anak. Sedangkan perbedaannya terletak pada subjek penelitian. Penelitian ini membahas upaya orang tua dalam mengatasi kecanduan penggunaan gawai pada anak usia dini.

¹³ Yunda Catur Bintoro, Upaya Orang tua Dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Dini di Desa Mandiraja Kecamatan Mandiraja, Kabupaten Banjarnegara (Skripsi, UNNES, Banjarnegara 2019)

F. Metode Penelitian

a. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

Pendekatan pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Nasution menjelaskan penelitian kualitatif yakni mengamati orang dalam lingkungan, melakukan interaksi dengan mereka, serta menafsirkan pendapat mereka mengenai dunia disekelilingnya.¹⁴

Jenis penelitian ini termasuk kedalam penelitian fenomenologi. fenomenologi merupakan mengungkapkan bagaimana anggota masyarakat menggambarkan dunia sehari-hari, terutama bagaimana individu dengan sadarnya membangun makna dari hasil interaksi dengan individu lainnya. Jadi dalam fenomenologi ini, melihat objek dan peristiwa dari perspektif orang yang mengalami.

b. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan suatu tempat atau wilayah dimana penelitian tersebut akan dilakukan. Adapun lokasi penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah di Dusun Krandegan Kapatihan Ponorogo Jawa Timur Indonesia. Penelitian memilih tempat ini karena menarik diteliti sebab, diantara banyaknya orang tua yang pada umumnya kurang perhatian terhadap penggunaan gawai pada anak di jumpai beberapa orang tua yang perhatian dan peduli untuk mencegah kecanduan gawai

¹⁴ Nasution . Metode Penelitian NaturalistikKualitatif. Bandung: Tarsito. 2003

c. Data dan Sumber Data

Dalam penelitian ini terdapat dua jenis data dan sumber data yaitu:

a. Data Primer

Data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data atau Narasumber. Data diperoleh dari sumber pertama melalui prosedur dan teknik pengumpulan data yang berupa wawancara, observasi yang khusus dirancang sesuai dengan tujuannya.¹⁵

Data ini diperoleh melalui pendekatan purposive sampling, yang memungkinkan peneliti untuk memilih peserta berdasarkan kriteria. Orang tua yang dipilih sebagai narasumber dengan kriteria yang mempunyai anak sekolah dasar, orang tua yang perhatian terhadap anak, anak yang berumur 7-12 tahun, anak yang tidak kecanduan gawai. Adapun orang tua yang akan menjadi objek wawancara berjumlah lima orang dari lima keluarga.

b. Data sekunder

Menurut Sugiyono data sekunder merupakan sumber yang tidak secara langsung menyediakan data untuk pengumpulan data. Data sekunder ini diperoleh dari sumber-sumber yang dapat mendukung penelitian yakni buku Skripsi, Jurnal, dan Artikel.¹⁶

¹⁵ Sugiyono. *Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*. (Jakarta: Penerbit Alfabeta 2017)

¹⁶ Ibid

d. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti yakni: yang pertama Wawancara adalah bentuk komunikasi antara dua orang, melibatkan seseorang yang ingin memperoleh informasi dari seorang lainnya dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan, berdasarkan tujuan tertentu. Wawancara secara garis besar dibagi dua, yakni wawancara tidak terstruktur dan wawancara terstruktur. Wawancara tidak terstruktur sering juga disebut wawancara mendalam, wawancara intensif, wawancara kualitatif, dan wawancara terbuka. Sedangkan wawancara terstruktur sering disebut wawancara baku yang susunan pertanyaannya sudah ditetapkan sebelumnya dengan pilihan-pilihan jawaban yang sudah disediakan.¹⁷

Peneliti menggunakan teknik wawancara untuk mengetahui dan menggali lebih mendalam tentang faktor yang menyebabkan anak kecanduan gawai menurut orang tua di Dusun Krandegan Kepatihan Ponorogo dan cara orang tua dalam mencegah kecanduan gawai pada anak usia sekolah di Dusun Krandegan Kepatihan Ponorogo. bagaimana upaya orang tua pencegahan perilaku kecanduan bermain gawai pada anak usia 7-12 tahun di Dusun Krandegan Kelurahan Kepatihan Kabupaten Ponorogo.

¹⁷ Ridwan, Belajar mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula (Bandung: Alfabeta, 2018)

Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara terstruktur. Tujuan dari wawancara jenis ini adalah untuk menggali permasalahan secara lebih terbuka, dimana subjek atau narasumber diminta mengemukakan pendapat, gagasan atau pemikiran yang dimiliki tentang pengasuhan gawai. Kedua dokumentasi dalam penelitian adalah proses mencatat secara sistematis semua informasi yang berkaitan dengan perencanaan, pelaksanaan, dan hasil dari suatu penelitian. Tujuan dokumentasi adalah untuk menciptakan catatan yang jelas dan terstruktur mengenai seluruh tahapan penelitian, sehingga memudahkan peneliti dan untuk memahami, mengulang, atau mengevaluasi penelitian.¹⁸

e. Teknik Pengolahan Data

Teknik pengolahan data dalam skripsi sangat penting untuk memastikan bahwa data yang telah dikumpulkan dapat dianalisis dengan benar dan menghasilkan hasil yang relevan. Terdapat 3 bagian dalam kegiatan analisis data yaitu:

1. Reduksi Data

Pengurangan data adalah langkah memilih, memfokuskan perhatian pada penyederhanaan, pengabstraksian, serta transformasi informasi awal yang berasal dari catatan tertulis lapangan. Proses ini berlangsung berkelanjutan sepanjang

¹⁸ ¹⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D) (Bandung: CV Alfabeta, 2018)

penelitian, bahkan sebelum data terkumpul sepenuhnya, sebagaimana tercermin dalam kerangka konseptual penelitian, permasalahan studi, dan metode pengumpulan data yang dipilih oleh peneliti.¹⁹

2. Model Data

Penyajian data adalah cara untuk mengatur, menyatukan, dan menyimpulkan informasi penyajian data di sini juga membantu memahami konteks penelitian karena melakukan analisis yang lebih mendalam. Ada beberapa yang bisa digunakan antara lain: deskriptif singkat, diagram, hubungan antar kategori.

3. Penarikan/ Verifikasi Kesimpulan

Upaya menarik kesimpulan terus dilakukan oleh para peneliti di lapangan. Dari awal koleksi data, peneliti kualitatif mulai mencari makna dalam berbagai hal, membuat catatan keteraturan pola (dalam catatan teori), penjelasan, kemungkinan konfigurasi, garis sebab akibat, dan mengusulkan. Namun kesimpulan-kesimpulan ini diperlakukan secara ambigu, keterbukaan dan skeptisisme, tetapi kesimpulan telah tercapai. Pertama belum jelas tapi nanti akan bertambah untuk lebih detail dan berlabuh dengan kuat.

¹⁹ Ahmad Rijali, "Analisis Data Kualitatif." *Al-hadharah: Jurnal Ilmu Dakwah* 17.33 2019

f. Teknik Analisis Data

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

Data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan bahan-bahan lainnya dari para orang tua dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan dalam unit-unit, menyusun ke dalam pola, serta membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri.²⁰

g. Pengecekan Keabsahan Data

Dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik triangulasi untuk pengecekan keabsahan data. Metode triangulasi merupakan metode dalam pengumpulan informasi serta sumber yang sudah terdapat.²¹

Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua teknik triangulasi yaitu: Triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan untuk menguji kredibilitas data dengan cara mengecek data

²⁰ Midles Dan Huberman, *Analisis Data Kualitatif*, (Jakarta: Universitas Indonesia Press,1992)

²¹ Andarusni Alfansyur and Mariyani, "Seni Mengelola Data : Penerapan Triangulasi Teknik , Sumber Dan Waktu Pada Penelitian Pendidikan Sosial," *HISTORIS: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah* 5, no. 2 2020

yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. 2. Triangulasi teknik dilakukan untuk menguji kredibilitas data dengan cara mengecek data terhadap sumber yang sama dengan teknik yang berbeda.²²

h. Sistematika Pembahasan

Dalam penelitian ini, penulis membagi sistematika pembahasan menjadi lima bab. Semua bab tersebut berhubungan dan mendukung penulisan satu sama lain. Gambaran pada masing-masing bab tersebut sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab ini mencakup tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, telaah pustaka, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

BAB II: KAJIAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang pengertian kecanduan gawai, ciri-ciri kecanduan, penyebab kecanduan, cara mencegah kecanduan gawai, jenis-jenis gawai dan pengertian anak sekolah dasar.

BAB III: PAPARAN DATA

Pada bab ini mendeskripsikan tentang hasil penelitian lapangan meliputi data umum dan data khusus. Data umum berisikan tentang deskripsi singkat profil lokasi penelitian yang berada di Desa Krandegan, Kelurahan Kepatihan, Kecamatan Ponorogo, Kabupaten

²² *Ibid.*

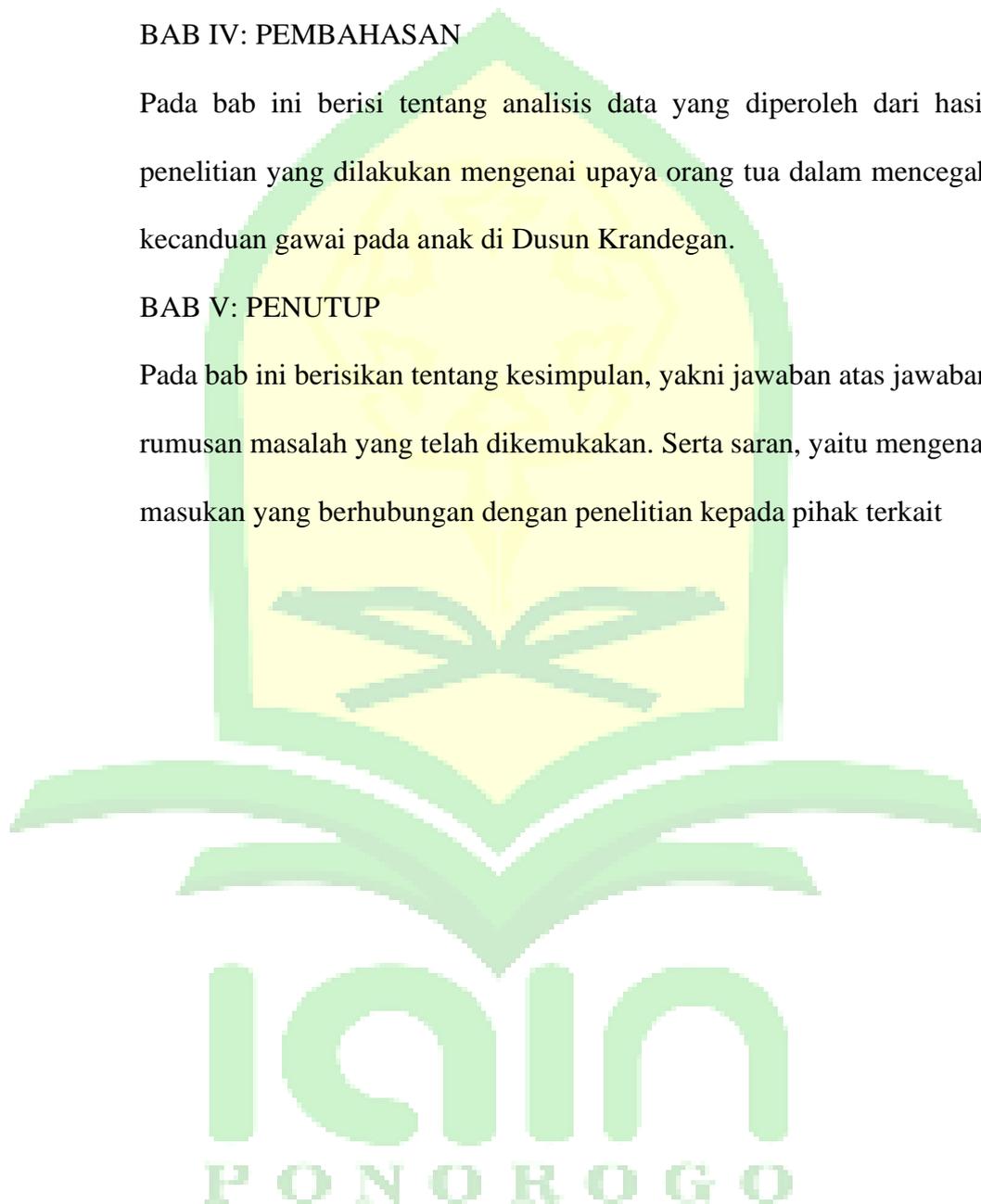
Ponorogo. Adapun data khusus yang berisikan tentang temuan yang diperoleh mengenai upaya orang tua dalam mencegah kecanduan gawai pada anak di dusun krandegan.

BAB IV: PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang analisis data yang diperoleh dari hasil penelitian yang dilakukan mengenai upaya orang tua dalam mencegah kecanduan gawai pada anak di Dusun Krandegan.

BAB V: PENUTUP

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan, yakni jawaban atas jawaban rumusan masalah yang telah dikemukakan. Serta saran, yaitu mengenai masukan yang berhubungan dengan penelitian kepada pihak terkait



BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kecanduan Gawai

1. Pengertian Kecanduan Gawai

Kecanduan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berasal dari kata *candu* yang berarti sesuatu yang menjadi kegemaran dan membuat orang ketagihan maka kecanduan adalah ketagihan, ketergantungan atau kejangkitan pada suatu kegemaran sehingga melupakan hal yang lain-lain.

Menurut Smfart kecanduan berasal dari kata *candu* yang artinya sesuatu yang membuat seseorang ingin melakukannya secara terus menerus. Istilah lain kecanduan datang untuk menggantikan istilah seperti tidak dapat menguasai diri atau seperti dalam keadaan mabuk dengan kadar alkohol yang berlebihan dan penggunaan opium.²³

Menurut Hovart, kecanduan tidak hanya terhadap zat saja tapi juga aktivitas tertentu yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan dampak negatif. Kecanduan gawai dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu: kecanduan ringan dan kecanduan berat.²⁴

²³ Smart.. Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Permainan internet. Yogyakarta. A Plus Books, 2010

²⁴ Luqman Affandi, Dkk., “Sistem Pakar Klasifikasi Kecanduan Gawai Menggunakan Teori Arthurt T. Hovart Dengan Metode Naïve Bayes Classifier Untuk Anak Sekolah Dasar”, *Seminar Informatika Aplikatif Polinema (SIAP) 2020*.

Kecanduan gawai merupakan gangguan kontrol pada hasrat atau keinginan untuk menggunakan gawai dan ketidakmampuan individu untuk mengontrol waktu. Kecanduan merupakan kondisi terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak mampu lepas dari keadaan tersebut. Kepala Departemen Medik Kesehatan Jiwa Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia Rumah Sakit Umum Pusat Nasional Cipto Mangunkusumo (FKUI-RSCM) Kristiana Siste Kurnia santi mengatakan, tidak semua anak yang bermain gim langsung disebut mengalami adiksi atau kecanduan game. Penggunaan gawai pada anak dan remaja lebih dari 3 jam sehari menyebabkan mereka rentan kecanduan gawai.²⁵

Kecanduan gawai merupakan perilaku penggunaan media yang maladaptif dalam waktu yang berlebihan menyebabkan ketidaknyamanan dan terganggunya aktivitas sehari-hari. Kecanduan gawai dapat didefinisikan yaitu sikap berlebihan dalam menggunakan gawai sehingga individu yang memiliki sikap tersebut hanya akan fokus pada gawai saja tanpa memperhatikan kesehariannya dan tidak memiliki nilai manfaat dalam penggunaannya.

²⁵ Koinfo. 23 juli 2018. Kecanduan Gawai Ancaman Anak. (online), https://www.koinfo.go.id/content/detail/13547/kecanduan-gawai-ancam-anak-anak/0/sorotan_media, diakses pada 8 april 2023.

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

- a. Merasa sibuk dengan gawainya
- b. Merasa membutuhkan menggunakan internet dengan meningkatkan jumlah waktu untuk mencapai kepuasan.
- c. Berulang kali melakukan upaya untuk mengontrol
- d. Mengurangi, atau menghentikan penggunaan gawai namun selalu gagal.
- e. Merasa gelisah, murung, depresi, atau marah ketika mencoba untuk mengurangi atau menghentikan penggunaan gawai, bermain gawai lebih lama dari pada yang direncanakan.²⁶

2. Ciri-ciri kecanduan gawai

Berikut adalah beberapa ciri kecanduan gawai pada anak:

- a. Terlalu asyik bermain gawai : anak yang kecanduan gawai cenderung terlalu asyik dan *engrossed* dalam bermain gawai , sehingga sulit untuk dipisahkan dari perangkat tersebut.

²⁶ Kharisma Bismi Alrasheed, Melani Aprianti, "Kecanduan Gawai Dan Kaitannya Dengan Kecerdasan Emosi Remaja (Sebuah Studi Pada Siswa Smp Di Kecamatan Setiabudi Jakarta Selatan)" *Jurnal Sains Psikologo* Vol 7, No 2 (2018)

- b. Perilaku tidak nyaman tanpa gawai : anak menunjukkan perilaku yang tidak nyaman atau gelisah ketika tidak diperbolehkan atau tidak dapat bermain gawai . Mereka mungkin merasa cemas atau tidak nyaman tanpa gawai di tangan.
- c. Waktu bermain gawai yang terus meningkat: anak yang kecanduan gawai cenderung menghabiskan waktu yang semakin lama untuk bermain gawai , bahkan melebihi batas waktu yang seharusnya .
- d. Gagal mengurangi atau berhenti bermain gawai : meskipun menyadari dampak negatifnya, anak yang kecanduan gawai seringkali gagal untuk mengurangi atau berhenti bermain gawai meskipun telah diingatkan.
- e. Kehilangan ketertarikan dengan dunia luar: anak yang kecanduan gawai dapat kehilangan ketertarikan dengan aktivitas di dunia nyata, seperti berinteraksi sosial, bermain di luar, atau belajar secara konvensional.
- f. Berbohong mengenai penggunaan gawai : anak mungkin berbohong kepada orang tua tentang seberapa lama mereka menggunakan gawai , karena merasa bersalah atau takut untuk kehilangan akses ke gawai
- g. Menggunakan gawai untuk mengalihkan perasaan: anak yang kecanduan gawai cenderung menggunakan gawai sebagai alat

untuk mengalihkan perasaan negatif atau stres, daripada menghadapi masalah atau emosi secara langsung.²⁷

3. Penyebab Kecanduan Gawai

Ada banyak faktor yang membuat anak kecanduan perangkat elektronik. Yuwanto dalam penelitiannya tentang pecandu ponsel mengemukakan beberapa faktor penyebab kecanduan gawai yaitu:

a) Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang menggambarkan karakteristik individu. Faktor internal merupakan faktor yang paling mempengaruhi individu dalam kecanduan gawai. Faktor ini terdiri atas faktor-faktor yang menggambarkan karakteristik individu, yaitu :

- (1) Tingkat sensation seeking yang tinggi. Sensation seeking atau biasa disebut pencarian sensasi adalah sifat yang didefinisikan sebagai kebutuhan-kebutuhan yang beragam, baru, dan sensasi-sensasi kompleks serta keinginan untuk mengambil resiko, baik secara fisik maupun secara sosial .
- (2) Self-esteem yang rendah. Self esteem itu sendiri adalah evaluasi diri dari individu terhadap kualitas diri atau keberhargaan dirinya sebagai manusia. Kepribadian yang dimiliki oleh individu dengan self-esteem yang rendah

²⁷ Mayrina Eka Prasetyo Budi. "Pelaksanaan kelas digital parenting bertema cara mencegah kecanduan gawai di masa golden age." *ROSYADA: Islamic Guidance and Counseling* 1.1 (2021).

biasanya akan merasa minder dengan orang-orang yang berada di sekitarnya dan cenderung menilai negatif dirinya sendiri atau berfikir yang tidak masuk akal. Anak dengan self-esteem yang rendah cenderung akan mengungkapkan diri mereka secara negatif. Namun, mereka akan merasa berharga dan nyaman pada saat berinteraksi dengan orang lain ketika menggunakan gawai.

(3) Kontrol diri yang rendah, kontrol diri adalah kemampuan individu untuk menyusun, membimbing, mengatur, dan mengarahkan langkah-langkah dan tindakannya untuk mencapai sesuatu yang diinginkan

b) Faktor Situasional

Faktor ini terdiri atas faktor-faktor penyebab yang mengarah pada penggunaan telepon genggam sebagai sarana membuat individu merasa nyaman secara psikologis ketika menghadapi situasi yang tidak nyaman, seperti pada saat stres, mengalami kesedihan, merasa kesepian, mengalami kecemasan, mengalami kejenuhan belajar, dan leisure boredom (tidak adanya kegiatan saat waktu luang) dapat menjadi penyebab kecanduan telepon genggam

c) Faktor Sosial

Terdiri atas faktor penyebab kecanduan smartphone sebagai sarana berinteraksi dan menjaga kontak dengan orang lain.

Dalam hal ini individu selalu menggunakan ponsel untuk berinteraksi dan cenderung malas untuk berkomunikasi secara langsung dengan individu yang lain.

d) Faktor Eksternal

Faktor ini merupakan faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor initerkait dengan tingginya paparan media tentang telepon genggam dan berbagai fasilitasnya. Semakin tinggi paparan media tentang iklan telepon genggam maka makin besar kemungkinan menyebabkan mobile phone addict.²⁸

4. Cara Mencegah Kecanduan Gawai

Dalam upaya mencegah kecanduan gawai pada anak-anak, terdapat beberapa faktor yang dapat menjadi strategi pencegahan yang efektif. Menurut Mayrina ada beberapa cara pencegahan kecanduan gawai yang dapat diterapkan:

a. Pengaturan Waktu Penggunaan

Menetapkan batas waktu yang jelas untuk penggunaan gawai oleh anak merupakan salah satu langkah penting dalam mengelola penggunaan teknologi di kalangan anak-anak. Pembatasan waktu ini bertujuan untuk mengontrol seberapa lama anak menggunakan gawai setiap harinya. Berikut adalah penjelasan lebih lanjut mengenai

²⁸ Listyo Yuwanto "Mobile Phone Addict Surabaya", *Jurnal Psikologi Indonesia Putra Media Nusanta* Vol.27 No 4 2012.

pentingnya menetapkan batas waktu penggunaan gawai : pertama mengurangi risiko kecanduan gawai dengan menetapkan batas waktu penggunaan gawai, anak diajarkan untuk menggunakan teknologi secara terkontrol dan seimbang. Dengan demikian, anak tidak akan terlalu tergantung pada gawai dan mengurangi risiko terjadinya kecanduan gawai.

Kedua mendorong aktivitas lain yang Bermanfaat Dengan adanya batas waktu penggunaan gawai, anak akan didorong untuk melakukan aktivitas lain yang lebih bermanfaat, seperti bermain di luar rumah, membaca buku, berinteraksi sosial, atau berpartisipasi dalam kegiatan kreatif. Hal ini membantu anak mengembangkan beragam keterampilan dan minat yang tidak hanya terfokus pada penggunaan gawai.

Ketiga menjaga keseimbangan aktivitas: Dengan batas waktu yang jelas, anak diajarkan untuk menjaga keseimbangan antara waktu yang dihabiskan di dunia digital dan dunia nyata. Ini penting untuk memastikan bahwa anak tidak terlalu terpaku pada gawai sehingga masih memiliki waktu untuk berinteraksi sosial, belajar, dan berpartisipasi dalam aktivitas fisik.

Keempat membantu anak mengatur waktu: Dengan batas waktu yang ditetapkan, anak diajarkan untuk mengatur waktu mereka sendiri dengan lebih baik. Mereka belajar untuk memprioritaskan aktivitas yang perlu dilakukan dan mengelola waktu dengan efektif, sehingga tidak hanya menghabiskan waktu untuk bermain gawai

b. Pengawasan Orang Tua

Pengawasan dan kontrol orang tua terhadap penggunaan gadget anak sangat penting dalam era digital saat ini. Dengan mengawasi dan mengontrol penggunaan gadget anak, orang tua dapat memastikan bahwa anak menggunakan teknologi secara sehat dan tidak berlebihan. Berikut adalah beberapa alasan mengapa pengawasan orang tua penting: Pertama, pengawasan orang tua membantu melindungi anak dari konten yang tidak sesuai dengan usia dan nilai-nilai keluarga. Dengan memantau aktivitas online anak, orang tua dapat mencegah anak mengakses konten yang berbahaya atau tidak pantas.

Kedua, pengawasan juga membantu mengontrol durasi penggunaan gadget anak. Dengan membatasi waktu yang dihabiskan anak untuk menggunakan gadget, orang tua dapat mencegah anak terlalu lama terpaku pada layar dan mengurangi risiko dampak negatif dari penggunaan gadget

yang berlebihan. Selain itu, pengawasan orang tua juga dapat mendorong interaksi sosial anak di dunia nyata. Dengan mengarahkan anak untuk lebih banyak berinteraksi sosial di luar dunia digital, orang tua membantu anak mengembangkan keterampilan sosial dan emosional yang penting untuk pertumbuhan mereka. Selain itu, pengawasan juga memberikan kesempatan bagi orang tua untuk memberikan bimbingan dan pendidikan kepada anak mengenai penggunaan gadget yang sehat dan bertanggung jawab.

Terakhir, pengawasan yang dilakukan secara positif dan terbuka membantu membangun hubungan yang sehat antara orang tua dan anak. Dengan adanya komunikasi yang baik mengenai penggunaan gadget, anak merasa didukung dan dipandu dalam menggunakan teknologi, sementara orang tua dapat memahami lebih baik kebutuhan dan aktivitas anak di dunia digital.

c. Edukasi tentang Dampak Negatif

Memberikan edukasi kepada anak tentang dampak negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan penting untuk mendidik mereka tentang penggunaan teknologi yang sehat dan bertanggung jawab. Hal ini termasuk menyadari gangguan tidur akibat cahaya biru gadget, gangguan belajar

karena kurangnya fokus, dan masalah kesehatan mental seperti kecemasan dan depresi. Orang tua perlu membantu anak memahami konsekuensi dari penggunaan gadget yang berlebihan agar mereka dapat mengatur penggunaan teknologi dengan bijak. Edukasi ini juga membantu anak memahami pentingnya keseimbangan antara teknologi dan aktivitas lain untuk menjaga kesejahteraan fisik dan mental mereka.

d. Aktivitas Alternatif

Menyediakan berbagai aktivitas alternatif yang menarik dan bermanfaat bagi anak di luar penggunaan gawai. Aktivitas seperti bermain di luar rumah, membaca buku, atau bermain permainan tradisional dapat membantu mengurangi ketergantungan pada gawai. Dengan menyediakan berbagai aktivitas alternatif yang menarik dan bermanfaat bagi anak, orang tua dapat membantu mengalihkan perhatian anak dari penggunaan gadget yang berlebihan. Aktivitas-aktivitas tersebut tidak hanya memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar dan berkembang secara holistik, tetapi juga membantu menjaga keseimbangan antara penggunaan teknologi dan aktivitas fisik serta sosial dalam kehidupan sehari-hari anak.

e. Komunikasi Terbuka

Membangun komunikasi yang terbuka antara orang tua dan anak tentang penggunaan gawai . Dengan berbicara secara terbuka, anak akan lebih memahami pentingnya menjaga keseimbangan antara waktu bermain gawai dan aktivitas lainnya.

f. Pengaturan Konten

Mengatur pengaturan konten dan aplikasi yang boleh diakses oleh anak. Pastikan konten yang diakses sesuai dengan usia dan nilai-nilai yang diinginkan, sehingga anak terhindar dari konten yang tidak sesuai.

Dengan menerapkan cara pencegahan kecanduan gawai ini secara konsisten dan terpadu, orang tua dapat membantu anak mengembangkan kebiasaan yang sehat dalam menggunakan teknologi dan mencegah terjadinya kecanduan gawai pada masa *golden age*.²⁹

5. Jenis-Jenis Gawai

gawai saat ini sudah sangat berkembang, hal ini dibuktikan dengan banyaknya model gawai yang dapat kita temukan dengan mudah. Barang ini merupakan barang yang familiar, bahkan dapat

²⁹ Mayrina Eka Prasetyo Budi. "Pelaksanaan kelas digital parenting bertema cara mencegah kecanduan gawai di masa golden age." *ROSYADA: Islamic Guidance and Counseling* 1.1 (2021).

digunakan oleh siswa SD. Macam-macam gawai yang berbeda yaitu:

a. Telepon Seluler (HP)/Smartphone

Ponsel merupakan salah satu jenis perangkat yang paling banyak digunakan. Seiring dengan perkembangannya, telepon seluler pun banyak jenisnya. Faktanya, kini era *smartphone* dan *feature phone* sudah mulai ditinggalkan. Ponsel ada yang menggunakan sistem operasi android dan ada pula yang menggunakan *ios*, *ada juga windowsphone*, *titan* dan lain-lain.

b. Laptop/Notebook

Selain telepon seluler, perangkat lain yang banyak digunakan adalah laptop, komputer, atau notebook. Utilitas jenis ini paling banyak digunakan untuk menunjang pekerjaan. Sistem operasi yang mendukung utilitas ini juga sangat beragam, antara lain *Windows*, *Mac*, *Linux*, *Unix*, *Solaris* dan sistem operasi lainnya.

c. Tablet

Memiliki bentuk yang sedikit lebih lebar dari pada telepon genggam dan disebut dengan tablet. Tentu saja keunggulan tablet dibandingkan ponsel adalah layarnya yang lebih besar

sehingga lebih nyaman bagi pengguna untuk bermain game, streaming, belajar, dan menggunakan jejaring sosial.³⁰

Dampak gawai terhadap perkembangan anak memang banyak sekali. Dampak yang diberikan bisa berupa positif dan negatif.

B. Anak Sekolah Dasar

1. Pengertian Anak Sekolah Dasar

Anak sekolah dasar adalah anak yang berusia antara 6-12 tahun atau di sebut masa usia sekolah ini adalah masa pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan umum pada jenjang pendidikan dasar. Anak sekolah dasar memiliki karakteristik yang berbeda-beda, seperti pengetahuan yang berkembang pesat, minat yang berfokus pada suatu dinamis dan keterampilan yang semakin beragam.

Ada fase perkembangan anak SD dapat dilihat dari beberapa aspek utama kepribadian individu anak, yaitu aspek 1) fisik-motorik, 2) kognisi, 3) sosio-emosional, 4) bahasa, dan 5) moral keagamaan yang akan Fase perkembangan anak dijelaskan sebagai berikut:

- a. Pertumbuhan fisik anak pada usia SD ditandai dengan anak menjadi lebih tinggi, berat, dan kuat dibandingkan pada saat anak berada di PAUD/TK, hal ini tampak pada perubahan

³⁰ July Trisnawati Hutabarat, "Pengabdian Masyarakat Kepada Pemuda Awal Mengenai Dampak gawai Di Smk St.Nahanson Parapat Sipoholon", *Perigel: Jurnal Penyuluhan Masyarakat Indonesia Vol. 1, No.4. 2022*

sistem tulang, otot dan keterampilan gerak. Anak lebih aktif dan kuat untuk melakukan kegiatan fisik seperti berlari, memanjat, melompat, berenang dan kegiatan luar rumah lainnya. Kegiatan fisik ini dilakukan oleh anak dalam upaya melatih koordinasi, motorik, kestabilan tubuh maupun penyaluran energi yang tertumpuk.³¹

Perkembangan fisik anak SD laki-laki dan perempuan berbeda. Anak perempuan biasanya lebih ringan dan lebih pendek daripada anak laki-laki.³² Aspek perkembangan fisik-motorik ini berpengaruh terhadap aspek perkembangan lainnya, sebagai contoh, keadaan fisik anak yang kurang normal misalnya anak terlalu tinggi atau terlalu pendek, anak terlalu kurus atau gemuk akan mempengaruhi rasa kepercayaan diri anak. Rasa kepercayaan ini akan berkaitan dengan emosi, kepribadian, dan sosial anak.³³

- b. Perkembangan kognisi merupakan perkembangan yang berhubungan dengan kemampuan kognitif yang dimiliki oleh anak, yakni kemampuan untuk berpikir dan memecahkan masalah. Anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik berpikir yang khas. Cara berpikir mereka berbeda dengan anak

³¹ Izzaty, "Perkembangan Anak Usia 7-12 Tahun". *Jurnal Pengabdian Universitas Negeri Yogyakarta* 2008.

³² Slavin, "Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik." (Jakarta: PT Indeks 2011)

³³ Latifa, "Aspek Perkembangan pada Anak Sekolah Dasar: Masalah dan Perkembangannya." *Jurnal Academica*. 2017

pra sekolah dan orang dewasa. Cara mengamati lingkungan sekitar dan mengorganisasi dunia pengetahuan yang mereka dapatpun berbeda dengan anak prasekolah dan orang dewasa.

Teori perkembangan Piaget merupakan salah satu teori perkembangan kognitif yang terkenal. Dalam teorinya, Piaget menjelaskan anak usia SD yang pada umumnya berusia tujuh sampai 11 tahun, berada pada tahap ketiga dalam tahapan perkembangan kognitif yang dicetuskannya yaitu tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak dinilai telah mampu melakukan penalaran logis terhadap segala sesuatu yang bersifat konkret, tetapi anak belum mampu melakukan penalaran untuk hal-hal yang bersifat abstrak³⁴. Anak usia SD akan mengalami perkembangan kognitif yang pesat. Anak akan mulai belajar membentuk sebuah konsep, melihat hubungan, dan memecahkan masalah terhadap situasi yang bersifat konkret.

- c. Perkembangan sosio-emosional. Ciri khas dari fase ini ialah meningkatnya intensitas hubungan anak dengan teman-teman sebayanya serta ketergantungan anak terhadap keluarga menjadi berkurang. Pada fase ini hubungan atau kontak sosial lebih baik dari sebelumnya sehingga anak lebih senang bermain dan berbicara dalam lingkungan sosialnya. Dari penjelasan tersebut

³⁴ Rima Trianingsih. "Pengantar Praktik Mendidik Anak Usia Sekolah Dasar". *Jurnal Al Ibtida*. Vol 3. No.2. 2016.

dapat disimpulkan bahwa teman sebaya memiliki peranan yang penting dalam perkembangan sosial anak, karena melalui teman sebaya anak bisa belajar dan mendapat informasi mengenai dunia anak di luar keluarga.³⁵

Hal lainnya yang tampak pada fase ini ialah anak sudah mulai membentuk konsep diri sebagai anggota kelompok sosial di luar keluarga. Hubungan sosial anak dengan orang dewasa di luar keluarga memberikan pengaruh penting dalam pengembangan kepercayaan diri anak. Ketidakpercayaan diri pada anak akan timbul jika anak tidak mampu mengerjakan tugas seperti temannya.

- d. Perkembangan bahasa merupakan suatu alat untuk berkomunikasi dalam suatu interaksi sosial. Perkembangan bahasa anak akan berkembang dari awal masa sekolah dasar dan mencapai kesempurnaan pada akhir masa remaja. Pada usia late primary (7-8 tahun), bahasa anak mengalami perkembangan yang sangat pesat. Anak telah memahami tata bahasa, sekalipun terkadang menemui kesulitan dan menunjukkan kesalahan tetapi anak dapat memperbaikinya. Anak telah mampu menjadi pendengar yang baik. Anak mampu menyimak cerita yang didengarnya, dan selanjutnya mampu mengungkapkan kempali

³⁵ Murni. "Perkembangan Fisik, Kognitif, Dan Psikososial Pada Masa Kanak-Kanak Awal 2-6 Tahun". *Jurnal Ar raniry. Banda Aceh* Vol 3. No.1. 2017

dengan urutan dan susunan yang logis. Anak telah menunjukkan niatanya terhadap puisi, dan juga mampu mengungkapkan perasaan dan pikirannya dalam bentuk puisi. Anak memiliki kemampuan untuk memahami lebih dari satu arti, dan memperkaya kata menjadi sebuah humor.

Salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa anak SD ialah faktor lingkungan. Anak SD telah banyak belajar dari orang disekitar lingkungannya khususnya lingkungan keluarga yang merupakan lingkungan terdekat anak. Oleh karena itu, hendaknya orang tua dan masyarakat menggunakan istilah bahasa yang lebih selektif dan lebih baik jika berada disekitar anak, karena pada dasarnya bahasa anak akan dipengaruhi oleh lingkungan tempat tinggalnya.³⁶

- e. Perkembangan moral keagamaan lingkungan keluarga dan lingkungan sosial yang lebih luas di luar keluarga menjadi pusat dari pelajaran perkembangan moral bagi anak. Konsep perkembangan moral menjelaskan bahwa norma dan nilai yang ada dilingkungan sosial siswa akan mempengaruhi diri siswa untuk memiliki moral yang baik atau buruk. Pada masa perkembangan kanak-kanak awal, moral anak belum berkembang pesat karena disebabkan oleh perkembangan

³⁶ Adriana, "Memahami Pola Perkembangan Bahasa Anak Dalam Konteks Pendidikan." *Jurnal Pendidikan Islam. Vol 3 No 1. 2008.*

kognitif anak yang belum mencapai pemahaman mengenai prinsip benar salah mengenai suatu hal, pada masa ini anak belum mampu membedakan hal-hal yang benar untuk dilakukan dan hal-hal yang tidak boleh dilakukan.³⁷



³⁷ Murni. "Perkembangan Fisik, Kognitif, Dan Psikososial Pada Masa Kanak-Kanak Awal 2-6 Tahun". *Jurnal Ar raniry*. Vol 3. No.1. 2017

BAB III

PAPARAN DATA

A. Profil Dusun Krandegan dan Profil Narasumber Penelitian

1. Letak Dusun Krandegan

Dusun krandegan merupakan salah satu dari bagian Kelurahan Kepatihan Kecamatan Ponorogo terletak kurang lebih 1,5 km ke arah barat dari Kecamatan Ponorogo. Kelurahan Kepatihan memiliki luas wilayah 118 km²/sq.km. Jumlah penduduk Kelurahan Kepatihan pada tahun 2021 mencapai 4.148 dengan 1.495 KK. Batas wilayah Kelurahan Kepatihan Kecamatan Ponorogo sebagai berikut:

1. Sebelah Utara : Kelurahan Taman Arum
2. Sebelah Timur : Kelurahan Surodikraman
3. Sebelah Selatan : Desa Beton Kec. Siman
4. Sebelah Barat : Kelurahan Pakunden

Kelurahan Kepatihan terdiri dari dua Dusun yaitu Dusun Krajan dan Dusun Krandegan. Perangkat Kelurahan menurut jenis jabatannya di Kelurahan Kepatihan terdiri dari kepala Kelurahan (Lurah), sekretariat, seksi pemerintahan dan pembangunan, seksi kesejahteraan social, seksi ketentraman dan ketertiban, dan jabatan fungsional. Kelurahan Kepatihan terdiri dari enam rukun warga (RW) dan 21 rukun tetangga (RT).

Iklim Dusun Kepatihan sebagaimana Dusun-Dusun lain di wilayah Indonesia mempunyai iklim kemarau dan penghujan, hal tersebut

mempunyai pengaruh langsung terhadap pola tanam yang ada di Dusun Krandegan Kelurahan Kepatihan Kecamatan Ponorogo dan pada sampai saat ini juga tidak ketinggalan dibanding dengan kondisi kelurahan yang lain.

Kemudian keadaan sosial di Dusun Krandegan, banyak kegiatan ormas seperti remaja masjid, karang taruna, jamiyah Yasin, tahlil, PKK, posyandu (pratiwi, lansia, dan balita) dan kelompok arisan yang mana merupakan aset dusun yang bermanfaat untuk dijadikan media penyampaian informasi dalam setiap proses pembangunan dusun pada masyarakat.³⁸

2. Kondisi Masyarakat di Bidang Ekonomi

Berdasarkan data yang diperoleh dari Kelurahan Kepatihan sebagian mata pencaharian penduduknya pedagang dan wiraswasta. Data menurut mata pencaharian penduduk dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.1
Jumlah Penduduk Menurut Mata Pencaharian

No	Mata Pencaharian	Jumlah Penduduk
1.	Belum Bekerja	40
2.	Mengurus Rumah Tangga	50
3.	Pelajar/Mahasiswa	35
4.	PNS	5
5.	Pedagang	12
6.	Petani	30
7.	Imam Masjid	8
8.	Tentara Nasional Indonesia (TNI)	1

³⁸ Lihat dokumentasi 12/1/2024

No	Mata Pencaharian	Jumlah Penduduk
9.	Pembantu Rumah Tangga	2
10.	Buruh Harian Lepas	86
11.	Tukang Jahit	2
12.	Mekanik	1
13.	Perangkat Desa	1
14.	Kepala Desa	0
15.	Wiraswasta	30
16.	Peternak	1
17.	Pensiunan	6
18.	Dosen	1
19.	Guru	10
20.	Lainnya	33

Sumber Data : Data Potensi Sosial Ekonomi Dusun / Kelurahan 2022

3. Kondisi Masyarakat di Bidang Sosial Keagamaan

Di tinjau dari segi kepercayaan dan agama pada masyarakat Dusun Krandegan mayoritas beragama Islam dengan rincian data, Islam 1,535 orang. Hal tersebut dapat dilihat dari jumlah Masjid dan Mushola yang dapat dengan mudah dijumpai di hampir setiap tempat di Dusun Krandegan yaitu tiga Masjid dan empat Mushola. Di Kelurahan Kepatihan terdapat satu pondok pesantren dan di Dusun Krandegan terdapat Madin/TPA/TPQ sebanyak enam unit. Dengan adanya Madin/TPA/TPQ yang masih aktif

sampai sekarang membuat anak-anak bisa belajar al-Qur'an dan mendalami agama Islam.

Untuk keadaan sosial keagamaan di Dusun Krandegan ini, banyak kegiatan Ormas (Organisasi Masyarakat) yang diikuti oleh mayoritas penduduknya adalah Nahdlatul Ulama atau yang biasa disebut dengan NU, seperti remaja masjid, karang taruna, jamiyah yasin, tahlil, PKK kelurahan kepatihan, posyandu Dewi Sri, kelompok arisan, pengajian muslimat satu bulan sekali setiap ahad legi, simaan atau khataman al-Qur'an rutin setiap sabtu pon, yasinan bapak-bapak dan ibu-ibu setiap kamis malam jumat, dan ngaji kitab al Hikam setiap 35 hari sekali senin malam. Jika dilihat dari sosial keagamaan di Kelurahan Kepatihan ini, masyarakatnya terbilang aktif dalam kegiatan yang berhubungan dengan keagamaan.

4. Kondisi Masyarakat di Bidang Pendidikan

Tingkat Pendidikan berpengaruh pada kualitas sumber daya manusia. Proses pembangunan desa akan berjalan dengan lancar apabila masyarakat memiliki tingkat pendidikan yang cukup tinggi. Akses untuk mendapatkan pendidikan jauh lebih mudah karena jarak tempat pendidikan baik tingkat SD sampai SMA dekat dengan pemukiman warga, akan tetapi kalau dilihat dari data statistik masih rendahnya tingkat pendidikan masyarakat merupakan permasalahan yang harus segera dipecahkan terutama dalam membangun kesadaran masyarakat akan arti pentingnya pendidikan.

Data penduduk menurut tingkat pendidikannya dapat dilihat pada table berikut ini:

Tabel 3.2
Jumlah Penduduk Menurut Tingkat Pendidikan

No	Tingkat Pendidikan	Jumlah Penduduk
1	Tamat SD	80
2	DIPLOMA1/2	3
3	S1	33
4	S2	3
5	S3	0
6	Guru	20
Jumlah		139

Sumber Data : Data Potensi Sosial Ekonomi Desa / Kelurahan Tahun 2022

Aksesibilitas bidang pendidikan secara umum sudah cukup memadai akan tetapi masih ada angka putus sekolah. Namun, menurut data terbaru pada tahun 2022, bisa dikatakan bahwa pendidikan di Dusun Krandegan ini sudah lebih baik dari tahun-tahun sebelumnya, dimana masyarakat hanya beberapa yang melanjutkan keperguruan tinggi, kebanyakan dari mereka hanya bersekolah sampai tingkat SMA/Sederajat yang kemudian memilih untuk bekerja.

B. Profil Narasumber Dusun Krandegan

Dalam penelitian ini, peneliti melibatkan lima Narasumber yaitu sebagai berikut:

1) Ibu N

Ibu N, yang berusia 42 tahun, memiliki latar belakang pendidikan SMA/MA. Selain mengurus rumah tangga, dia juga mengurus dua anaknya, seorang putri berusia 11 tahun dan seorang putra berusia 20 tahun. Selain itu, Ibu N juga mengelola sebuah toko sebagai usahanya sendiri, sementara suaminya bekerja sebagai seorang petani.

2) Ibu A

Ibu A adalah seorang ibu rumah tangga berusia 38 tahun. Dia memiliki dua anak, seorang putra berusia 15 tahun dan seorang putri berusia delapan tahun. Ibu A memiliki latar belakang pendidikan yaitu SMA/MA. Ia dan suaminya memiliki usaha warung kopi yang terletak di rumah mereka.

3) Bapak F

Bapak F adalah seorang kepala keluarga yang berusia 45 tahun. Dia memiliki dua anak perempuan, yang satu berusia 10 tahun dan yang lainnya lima tahun. Bapak F memiliki latar belakang pendidikan yakni SMK. Dia bekerja sebagai kuli bangunan. Selain itu, istri Bapak F memiliki usaha toko sembako.

4) Ibu L

Ibu L adalah seorang ibu rumah tangga yang berusia 33 tahun. Dia memiliki dua anak, seorang putra berusia tujuh tahun dan seorang putri berusia satu tahun. Ibu L memiliki latar belakang pendidikan S2. Dia

juga memiliki pekerjaan sebagai seorang guru di sekolah dasar yang terletak di Kabupaten Ponorogo.

5) Ibu M

Ibu M adalah seorang ibu rumah tangga dengan usianya 32 tahun dan beliau juga memiliki dua anak laki-laki, usia masing-masing yaitu 16 tahun dan tujuh tahun. Ibu M memiliki latar belakang pendidikan yakni MA. Ibu M ini bekerja sebagai guru ngaji TPA yang ada di Dusun Krandegan. Selain itu Ibu M juga punya usaha kantin yang ada di TPA dan suaminya bekerja sebagai pengurus pondok di Dusun Krandegan.

C. Data Faktor Yang Menyebabkan Anak Kecanduan Gawai Menurut Orang Tua Di Dusun Krandegan Kepatihan Ponorogo

Dibawah ini data hasil wawancara dengan para narasumber untuk menggali faktor yang menyebabkan anak kecanduan gawai menurut orang tua di Dusun Krandegan.

Narasumber pertama Ibu N menyatakan sebagai berikut :

“Anak saya suka main HP karena banyak faktor, ya salah satunya HP mudah dijangkau, dibawa kemana mana, konten konten yang dilihatnya juga kadang menarik sampai waktu yang sudah habis membuat anak saya ketagihan dan rasanya ingin bermain HP terus, dan yang paling utama itu bermain game”³⁹

Senada dengan pernyataan Ibu N narasumber kedua yakni Ibu A menyatakan sebagai berikut :

“Anak saya yang sering sekali menghabiskan waktunya di depan layar itu bermain game, karena anak saya susah sekali menemukan teman seumurannya di lingkungan”⁴⁰

³⁹ Lihat transkrip wawancara 01/W/8/III/2024

⁴⁰ Lihat transkrip wawancara 02/W/9/III/2024

Dari kedua pernyataan di atas terdapat kesamaan faktor yang membuat anak kecanduan gawai yakni konten yang menarik yakni game.

Selain itu, Narasumber Ketiga Bapak F juga menyatakan sebagai berikut.

“karena yang pertama anak saya gak punya kesibukan yang kedua gak mau bergaul dengan temennya jadi anak saya bermain gawai”⁴¹

Dari hasil wawancara dengan bapak F terdapat kesamaan faktor dengan ibu A yakni kurang minat untuk bergaul dengan temannya.

Kemudian menurut narasumber keempat ibu L menyatakan sebagai berikut.

“Anak sekarang itu mungkin permainan fisik masih kurang karena anak sekarang sudah terlanjur bermain gawai dan interaksi sosialnya masih kurang, dan anak saya yang cenderung menghabiskan banyak waktunya di depan layar itu bermain game kalau youtube dan lain-lain hanya 30 menit sudah merasa lelah dan bosan”⁴²

Dari pernyataan ibu L terdapat persamaan dengan ibu A dan bapak F yakni kurangnya interaksi sosial atau bergaul dengan temannya, selain itu anak juga lebih berminat dan tertarik untuk bermain game daripada bergaul dengan temannya.

Adapun menurut narasumber kelima Ibu M menyatakan sebagai berikut.

“faktor yang membuat anak-anak betah di depan layar gawai adalah: kurangnya interaksi anak dengan teman-teman seumurannya, dalam genggamannya gawai bisa ditemukan segala macam jenis permainan anak.”⁴³

Dari pernyataan ibu M di atas senada dengan pernyataan ibu N, ibu A, bapak F, dan Ibu L. Kesamaannya terletak pada kurangnya interaksi anak

⁴¹ Lihat transkrip wawancara 03/W/10/III/2024

⁴² Lihat transkrip wawancara 04/W/10/III/2024

⁴³ Lihat transkrip wawancara 05/W/10/III/2024

dengan temannya, selain itu juga anak lebih beminat dengan banyaknya permainan atau game.

Selain pernyataan dari orang tua, peneliti juga menggali informasi dari anaknya.

Dari narasumber anak Ibu N menyatakan sebagai berikut :

*“Iyo mas, kadang angel arep mandek, gek kadung seng delok ki apik-apik, tapi nek dielengne ibuk mandek aku yo mandek kok mas”*⁴⁴

(“iya mas, kadang susah untuk berhenti,karena sudah terlanjur meliat vidio yang bagus, tapi kalau ibu sudah suruh berhenti, aku ya berhenti mas”)

Dari pernyataan anak Ibu N sesuai dengan pernyataan Ibunya yakni konten yang dilihat menarik. Dari narasumber anak Ibu A menyatakan sebagai berikut :

*“Heeh mas kalau aku main game mau selesai itu susah, tapi nek ibu wes bilan berhenti aku nolak terus wektune di tambahi, gek neng ibuk di wei waktu sitik nek wes punjul neh di sita, kalau mau main kerumah temen rumahnya jauh.”*⁴⁵

(iya mas kalau aku main game mau selesai itu susah, tai kalau ibu sudah bilang berhenti aku nolak terus waktunya di tambah, dan ibu kasih waktu sedikit, nek wes pujul neh di sita, kalau mau main kerumah teman jauh)

Dari pernyataan anak Ibu A sesuai dengan pernyataan ibunya yakni susah mencari teman yang ada di lingkungannya.

Dari narasumber anak Bapak F menyatakan sebagai berikut

*“Iya mas, la neng bapak ki di kon dolan ae, gek panas-panas ki arp dolan ya males milih neng omah dolanan HP, kadang ya pas nek aku dolan neng gone koncoku podo HP nan dewe-dewe gek aku gk di oleh i gowo .”*⁴⁶

⁴⁴ Lihat transkrip wawancara 06/W/8/III/2024

⁴⁵ Lihat transkrip wawancara 07/W/9/III/2024

⁴⁶ Lihat transkrip wawancara 08/W/10/III/2024

(iya mas, la bapak nyuruhnya bermain keruah teman), la panas-panas ki mau main itu malas, ya jadinya milih di rumah aja main HP, kalau aku main ke rumah teman main hp semua dan aku tidak di bolehkan bawa hp)

Dari pernyataan anak Bapak F sesuai dengan pernyataan bapaknya yakni kurangnya beraul dengan temannya.

Dari narasumber anak Ibu L menyatakan sebaai berikut

“Heeh om, la aku arep main epep, la aku arep dolanki ora enek koncone lo om, neng omah podo dolanan HP dewe-dewe”⁴⁷
(iya om, aku mau main epep, la mau main ki gak ada temennya, di rumah pada main hp sendiri-sendiri)

Dari pernyaaan anak ibu L sesuai dengan Pernyataan ibunya yakni si anak kurang interaksi dengan teman-temannya dari narasumber anak Ibu M menyatakan bahwa

“Heeh mas, aku sukaya main game mas, kalau mau main ke rumah teman malu mas.”⁴⁸

Dari pernyataan anak ibu M di atas sesuai dengan pernyataan ibunya yakni si anak lebih berminat bermain game.

Kesimpulannya faktor yang menyebabkan anak kecanduan menurut orang tua di Dusun Krandegan adalah interaksi sosial, kurangnya aktivitas di waktu luang, konten yang menarik, dan bermain game.

⁴⁷ Lihat transkrip wawancara 09/W/10/III/2024

⁴⁸ Lihat transkrip wawancara 10/W/10/III/2024

D. Data Cara Orang Tua Dalam Mencegah Kecanduan Gawai Pada Anak Usia Sekolah Di Dusun Krandegan Kepatihan Ponorogo

Dibawah ini data hasil wawancara dengan para narasumber untuk menggali cara orang tua dalam mencegah kecanduan gawai pada anak sekolah dasar. Narasumber pertama Ibu N menyatakan bahwa :

“Kalau libur biasanya anak saya saya kasih bermain HP maksimal satu jam, kalau waktu sekolah jarang sekali memakai HP, Kalau sudah selesai belajar dan makan boleh bermain HP tapi dengan maksimal satu jam, kalau melebihi batas ya saya marahi tapi jarang mas nek ngeluwahi batas”⁴⁹

Dalam hal ini ibu N juga melakukan pengawasan terhadap anaknya pada saat bermain gawai seperti yang di katakana ibu N dalam wawancaranya :

“Kalau anak saya bermain HP saya berada di sampingnya memantau apa yang di lihat”⁵⁰

Dalam pengawasannya ibu N juga memberikan edukasi tentang dampak negatif gawai dalam wawancaranya,

*“biyen tau mas pas anyran HP enek ki tak omongi nek banyak-banyak HP ki gk bagus buat kesehatan mata,tangan karo mengganggu kecerdasan dll”*⁵¹

(dulu tau mas, pas awalan baru HP itu saya bilangi kalau banyak-banyak main HP itu tidak bagus buat kesehatan mata, tangan, sama mengganggu kecerdasan dll)

Ibu N memberikan kegiatan lain selain bermain gawai seperti bermain belajar dll. Hal ini di ungkapkan ibu N dalam wawancaranya

“Membuat jadwal aktifitas anak saya mas ben seimbang antarane dolanan HP karo liane ae, ya tak kongkon mandek ben ogak dolanan

⁴⁹ Lihat transkrip wawancara 01/W/8/III/2024

⁵⁰ Lihat transkrip wawancara 01/W/8/III/2024

⁵¹ Lihat transkrip wawancara 01/W/8/III/2024

*HP i ya biasane tak kokon sianu neh nek gak ngunu ya yatak kon dolan neng gone kocone, nek gak gelem ya delok tv.*⁵²

(membuat jadwal aktifitas antara bermain hp dengan yang lain, ya saya suruh berhenti ben ogak dolanan hp ya biasanya saya suruh belajar, ya kalau bukan itu, ya saya suruh bermain kerumah temannya, kalau tidak mau ya lihat tv)

Di sela-sela kegiatan lain ibu N juga mengajak komunikasi anaknya tentang penggunaan gawai, seperti yang di ungkapkan dalam wawancara

*“Biyen wes tau tak omongi mas HP i di engge opo ae manfaate opo ae, di gunakne kapan ae, lek dolanan HP ya kudu ngerti wayah e”*⁵³

(dulu sudah saya bilangi mas, hp itu buat apa saya, manfaatnya apa saja, digunakan kapan saja, kalau main HP ya harus tau waktunya)

Dalam berkomunikasi ibu N memberikan arahan berupa pengaturan konten yang boleh di lihat anaknya seperti yang di uungkapkan dalam wawancara

*“Biasane tak wei batasan yang bersifat positif dan menjauhi dari vidio yang tidak seumur dengan nya”*⁵⁴

(biasanya saya kasih batasan yan bersifat positif dan menjauhi dari vidio yan tidak seumurannya)

Narasumber kedua Ibu A mengungkapkan dalam mencegah kecanduan gawai pada usia sekolah setiap memiliki cara masing masing seperti yang ibu ucapkan dalam wawancaranya tentang pengaturan waktu

*“anak saya kala bermain HP maksimal dua jam dalam satu hari dan selesai belajar dan tugas tugas sekolah boleh bermain, kalau melebihi batas Di peringat kan dulu biasanya 15 menit kalau lebih di ambil paksa”*⁵⁵

⁵² Lihat transkrip wawancara 01/W/8/III/2024

⁵³ Lihat transkrip wawancara 01/W/8/III/2024

⁵⁴ Lihat transkrip wawancara 01/W/8/III/2024

⁵⁵ Lihat transkrip wawancara 02/W/9/III/2024

Dari pernyataan Ibu A terdapat kesamaan dengan ibu N yakni pada penaturan waktu penggunaan memiliki batas maksimal. Adapun perbedaannya pada lama waktu penggunaannya.

Dalam hal ini ibu A juga melakukan pengawasan terhadap anaknya pada saat bermain gawai seperti yang di katakan ibu N dalam wawancaranya

“Kadang di cek HPnya atau historinya soalnya gk tau dari youtube sekarang banyak video yang negatif”⁵⁶

Dari pernyataan ibu A memiliki perbedaan dengan ibu N yakni ibu A tidak memantau secara langsung namun melihat history setelah penggunaan gawai.

Dalam pengawasannya ibu A juga memberikan edukasi tentang dampak negatif gawai dalam wawancaranya

“cara yang saya berikan kepada anak saya ya memberikan contoh kepada anak yang sudah mengalami kecanduan seperti matanya yang rusak terus tanganya yang mengepal terus dll”⁵⁷

Dari pernyataan ibu A memiliki kesamaan dalam memberikan edukasi yakni tentang kesehatan. Namun ibu A menambahkan dampak positif penggunaan gawai.

Ibu A memberikan kegiatan lain selain bermain gawai seperti bermain belajar dll hal ini di ungkapkan ibu nur dalam wawancaranya

“ya biasanya saya ajak main mas ben gk dolanan HP ae”⁵⁸
(ya biasanya saya ajak main mas biar tidak bermain hp saja)

Dari pernyataan ibu A memiliki perbedaan dengan ibu N pada kegiatan alternatif selain bermain gawai.

⁵⁶ Lihat transkrip wawancara 02/W/9/III/2024

⁵⁷ Lihat transkrip wawancara 02/W/9/III/2024

⁵⁸ Lihat transkrip wawancara 02/W/9/III/2024

Di sela-sela kegiatan lain Ibu A juga mengajak komunikasi anaknya tentang penggunaan gawai, seperti yang di ungkapkan dalam wawancara

“Ya sama gk boleh berlebihan mas pokoknya hanya sebatas sewajarnya saja”⁵⁹

Dari pernyataan ibu A memiliki perbedaan dengan ibu N pada komunikasi terbuka, yakni ibu A memberikan batas tertentu dalam penggunaan gawai. Sedangkan ibu N memberikan arahan penggunaan gawai agar lebih bermanfaat.

Dalam berkomunikasi ibu A memberikan arahan berupa pengaturan konten yang boleh di lihat anaknya seperti yang di uungkapkan dalam wawancara

“iya yang penting selalu di cek dan selalu di awasi semisal ketahuan di peringatkan jangan melihat hal hal yang tidak boleh di lihat”.⁶⁰

Dari pernyataan ibu A memiliki perbedaan dalam pengaturan konten dengan ibu N, yakni ibu A lebih melihat konten yang telah dilihat. Sedangkan ibu N memberikan batas-batas hanya pada hal positif.

Narasumber Ketiga Bapak F mengungkapkan dalam mencegah kecanduan gawai pada usia sekolah setiap memiliki cara masing masing seperti yang Bapak F ucapkan dalam wawancaranya tentang pengaturan waktu

“iya,itu anak saya saya kasih waktu maxsimal 30 menit sampai satu jam, ya kalau melebihi batas yang saya tentukan saya minta secara pelan-pelan kalau ngeyel rodok kasari sitik”⁶¹

⁵⁹ Lihat transkrip wawancara 02/W/9/III/2024

⁶⁰ Lihat transkrip wawancara 02/W/9/III/2024

⁶¹ Lihat transkrip wawancara 03/W/10/III/2024

Dari pernyataan bapak F memiliki kesamaan dengan ibu N dan ibu A tentang pengaturan waktu memiliki batas maksimal. Kalau melebihi batas ada tindakan tersendiri.

Dalam hal ini bapak F juga melakukan pengawasan terhadap anaknya pada saat bermain gawai seperti yang di katakana ibu N dalam wawancaranya

“diawasi apa yang di lihat di cek riwayatnya yang di lihatnya”⁶²

Dari pernyataan bapak F memiliki kesamaan dengan ibu A tentang pengawasan kepada anaknya, yakni meihat riwayat akses konten setelah penggunaan. Dalam pengawasannya Bapak F juga memberikan edukasi tentang dampak negatif gawai dalam wawancaranya

“kalau dampak itukan ada dua ya mas dampak positif sama negatif nah kala dampak positif itu seperi mencari jawaban yang gk di jumpai di buku sekolah baru golek jawaban di google kalau dampak negatifnya ya merusak mata gejala otak kesehatannya menurun”⁶³

Dari pernyataan bapak F memiliki kesamaan dengan ibu N dan ibu A tentang edukasi dampak penggunaan gawai yakni mengarah kepada kesehatan mata dan otak.

Bapak F memberikan kegiatan lain selain bermain gawai seperti bermain belajar hal ini diungkapkan ibu N dalam wawancaranya

“anak ku ya tak konnnyapo kono dolan neng gone kancane kah opo di kon garab tugase sek sak urunge dolan, yang di sarankan ya bermain ke rumah temennya kalau nggak mau ya di suruh belajar”⁶⁴
(anak saya ya saya suruh ap gitu, bermainkerumah temenya kah, apa mengerjakan tugasnya dulu sebelum bermain, yang sata sarankan ya bermain kerumah temanya, kalau eggak mau ya di suruh belajar)

⁶² Lihat transkrip wawancara 03/W/10/III/2024

⁶³ Lihat transkrip wawancara 03/W/10/III/2024

⁶⁴ Lihat transkrip wawancara 03/W/10/III/2024

Dari pernyataan bapak F memiliki kesamaan dengan ibu N yakni mengarahkan anaknya untuk mencari kegiatan lain seperti bermain dengan teman atau belajar.

Di sela-sela kegiatan lain Bapak F juga mengajak komunikasi anaknya tentang penggunaan gawai, seperti yang di ungkapkan dalam wawancara

“Ya kalau gunakne HP ya sak perlune ae penting gak suwi banget mego HP itu di gunakne seperlune, ya lek hiburan ya hiburan tapi ya di batesi”⁶⁵

(ya kalau menggunakan HP ya seperlunya, yang penting tidak terlalu lama, karena hp itu it di gunakan seperlunya, ya hiburan boleh tapi juga hrus di batasi)

Dari pernyataan bapak F memiliki kesamaan dengan ibu A tentang komunikasi terbuka yakni memberikan batas-batas tertentu dalam akses konten yang ada dalam gawai.

Dalam berkomunikasi Bapak F memberikan arahan berupa pengaturan konten yang boleh di lihat anaknya seperti yang di uungkapkan dalam wawancara

“nek masalah konten I ya sesuai kario konten seumurane aank ku biasane yakoyo idolane anak ku ki opo seng jelas anak ku gk delok video dewasa atau video seng gk senonoh”⁶⁶

(kalau masalah konten ya hars sesuai dengan seumurananak saya , biasaya ya kayak idolane anakkuitu apa, yang jelas anaksaya tidak lihat vidio dewasa atau vidio yang buruk)

Dari pernyataan bapak F memiliki kesamaan dengan ibu N tentang pengaturan konten yakni yang sesuai denan umurnya.

⁶⁵ Lihat transkrip wawancara 03/W/10/III/2024

⁶⁶ Lihat transkrip wawancara 03/W/10/III/2024

Narasumber Keempat ibu L mengungkapkan dalam mencegah kecanduan gawai pada usia sekolah setiap memiliki cara masing masing seperti yang ibu ucapkan dalam wawancaranya tentang pengaturan waktu

“kalau anak saya ya saya batasi sehari satu jam dalam satu hari, kalau anak saya bermain HP ya saya ingatkan sebelum waktunya habis itu saya ingatkan, karena dari dulu juga sudah ada kesepakatan kepada anak saya dalam bermain HP kalau waktunya sudah habis ya sudah mau tidak mau ya harus di kembalikan kepada saya”⁶⁷

Dari pernyataan ibu L memiliki kesamaan dengan ibu N dan bapak F tentang pengaturan waktu yakni memberikan batas waktu penggunaan gawai selama satu jam. Dalam hal ini Ibu L juga melakukan pengawasan terhadap anaknya pada saat bermain gawai seperti yang di katakana ibu N dalam wawancaranya

“Dari awal saya buat email. Sendiri untuk saya agar saya bisa memantau apa saja yang di lihatnya dan anak anak juga melihat video yang sebatas umurnya saja”⁶⁸

Dari pernyataan ibu L memiliki kesamaan dengan ibu A dan bapak F tentang pengawasan yakni mengecek riwayat konten yang di akses.

Dalam pengawasannya Ibu L juga memberikan edukasi tentang dampak negatif gawai dalam wawancaranya

“Saya juga sering menyampaikan mas tentang bahayanya dalam menggunakan HP seperti matanya rusak Kesehatan tubuh”⁶⁹

Dari pernyataan ibu L memiliki kesamaan dengan ibu N, ibu A, dan bapak F tentang edukasi dampak negatif yakni berdampak pada kesehatan mata dan

⁶⁷ Lihat transkrip wawancara 04/W/10/III/2024

⁶⁸ Lihat transkrip wawancara 04/W/10/III/2024

⁶⁹ Lihat transkrip wawancara 04/W/10/III/2024

tubuh. Ibu L juga memberikan kegiatan lain selain bermain gawai seperti bermain belajar dll hal ini di ungkapkan ibu L dalam wawancaranya”

“anak anak sekarang kan bayak sekali yang free time jadi ya kalau waktu HPnya sudah habis ya saya suruh kegiatan lain seperti lihat TV, membaca buku insiklopedia dan buku lainnya”⁷⁰

Dari pernyataan ibu L memiliki kesamaan dengan ibu N tentang kegiatan alternatif yakni memberikan arahan untuk melakukan aktivitas lain. Di sela-sela kegiatan lain ibu L juga mengajak komunikasi anaknya tentang penggunaan gawai, seperti yang di ungkapkan dalam wawancara

“secara langsung saya menunggu saat bermain HP apa saja yang di akses, kominikasi yang di lihat juga saya memberikan penjelasan karena setiap aplikasi itu mempunyai fungsinya, dan tidak di buat main saja”⁷¹

Dari pernyataan ibu L memiliki kesamaan dengan ibu N tentan edukasi yakni memberikan penjelasan fungsi gawai dan konten yang ada di dalamnya.

Dalam berkomunikasi ibu L memberikan arahan berupa pengaturan konten yang boleh di lihat anaknya seperti yang di uungkapkan dalam wawancara

“iya, kalau konten pasti karena dalam kategori umur di situ sudah ada batasan buat usia anak saya misalnya tujuh sampai 10 tahun”⁷²

Dari pernyataan ibu L memiliki kesamaan dengan ibu N dan bapak F tentang pengaturan konten yakni dibatasi hanya pada sesuai umur anak.

Narasumber Kelima Ibu M mengungkapkan dalam mencegah kecanduan gawai pada usia sekolah setiap memiliki cara masing masing seperti yang ibu M ucapkan dalam wawancaranya tentang pengaturan waktu

⁷⁰ Lihat transkrip wawancara 04/W/10/III/2024

⁷¹ Lihat transkrip wawancara 04/W/10/III/2024

⁷² Lihat transkrip wawancara 04/W/10/III/2024

“Maksimal satu jam setiap hari, itu Waktu siang atau waktu mau tidur siang cara kami merespon pemakaian gawai pada anak yang telah habis batas waktunya saya menegurnya dengan mengalihkan ke permainan yang lain ato bisa juga kami ajak jalan jalan anaknya”⁷³

Dari pernyataan ibu M memiliki kesamaan dengan ibu N, Ibu L, dan Bapak F yakni tentang penggunaan waktu yakni dengan batasan waktu yangdi beri satu jam. Dalam hal ini Ibu M juga melakukan pengawasan terhadap anaknya pada saat bermain gawai seperti yang di katakana ibu M dalam wawancaranya

“Cara kami mengawasi anak dalam pemakaian gawai, Saya sebagai IRT insyaallah akan selalu berada di samping anak selalu dan insyaallah selalu dalam pantauan kami”⁷⁴

Dari pernyataan ibu M memiliki persamaan dengan Ibu N yakni pengawasan orang tua yang di awasi secara langsung. Dalam pengawasannya ibu M juga memberikan edukasi tentang dampak negatif gawai dalam wawancaranya

“selama ini saya sering memeberiakn penjelasan bahayanya gawai kepada anak saya, Tapi ya namanya anak hari ini ingat besok sudah lupa, pemakaim gawai dengan baik dan sehat kami selalu memeberikan arahan kepada anak saya dengan cara pegang gawai harus dalam posisi duduk gawai diletakkan pada tempat /meja yang jarak pandangannya tidak terlalu dekat dengan mata..misal nya seperti itu dll.”⁷⁵

Dari pernyataan ibu M memiliki persamaan dengan Ibu N, Ibu A, Bapak F, dan Ibu L yakni tentang edukasi dampak negatif penggunaan gawai dapat merusak mata akan tetapi memiliki perbedaan yakni ibu M memberikan arahan tentang cara menggunakan HP dengan duduk. Ibu M memberikan kegiatan lain selain bermain gawai seperti bermain belajar dll hal ini di ungkapkan ibu M dalam wawancaranya

⁷³ Lihat transkrip wawancara 05/W/10/III/2024

⁷⁴ Lihat transkrip wawancara 05/W/10/III/2024

⁷⁵ Lihat transkrip wawancara 05/W/10/III/2024

“Cara mengalihkan gawai dari anak kami. Kami punya jurus jitu yaitu kami ajak jalan jalan anaknya keluar rumah atau dialihkan dengan mengajaknya membeli jajan. kegiatan yang kami sarankan untuk kami agar bisa beralih dari gawai adalah : jalan jalan beli jajan, bermain kumpang, dan menggambar”⁷⁶

Dari pernyataan ibu M memiliki kesamaan dengan ibu A yakni mengajak anak untuk melakukan aktifitas kegiatan lain. Di sela-sela kegiatan lain ibu M juga mengajak komunikasi anaknya tentang penggunaan gawai, seperti yang di ungkapkan dalam wawancara

“Cara kami berkomunikasi dengan anak saya untuk membahas tentang gawai yaitu pas anak mau bobok malam..karena dari anak saya sll ingin d ceritain dulu sebelum tidurdari situ kami cerita tentang manfaat dan bahaya nya gawai untuk anak”⁷⁷

Dari pernyataan ibu M memiliki perbedaan dengan orang tua tyang lain tentang komunikasi terbuka yakni waktu komunikasinya dilakukkann saat mau tidur.

Dalam berkomunikasi ibu M memberikan arahan berupa pengaturan konten yang boleh di lihat anaknya seperti yang di ungkapkan dalam wawancara :

“cara saya mengarahkan anak untuk memilih konten yang baik dengan cara selalu mengawasinya / disampingnya, Jadi insyaallah aman karena selalu dalam pantauan”⁷⁸

Dari pernyataan ibu M memiliki persamaan dengan Ibu N, dan Ibu A yakni tentang hal yang di lihat harus berupa hal yang positif dan selalu di awasi di sammpingnya.

Selain pernyataan dari orang tua, peneliti juga menggali informasi dari anaknya tentang penggunaan waktu

⁷⁶ Lihat transkrip wawancara 05/W/10/III/2024

⁷⁷ Lihat transkrip wawancara 05/W/10/III/2024

⁷⁸ Lihat transkrip wawancara 05/W/10/III/2024

Narasumber pertama anak dari anak ibu N menyatakan sebagai berikut :

“Iya mas Biasane lek aku libur opo wes sampe sinau oleh dolanan HP tapi gur satu jam lek luwih ko Satu jam Di omongi mas, kae tau ngluwahi bates di seneni”⁷⁹

(Iya mas biasanya kalau aku libur atau sselesai belajar bleh bermain Hp tapi Cuma satu jam kalau lebih dari satu jam di bilani mas, dulu tau melebihi batas di marahi)

Dari pernyataan anak Ibu N sesuai dengan pernyataan Ibunya yakni batasan waktu yan telah dii tentukan yakni satu jam selama bermain HP.

Selain penggunaan waktu peneliti juga menanyakan tentang pengawasan orang tuanya. Narasumber anak ibu N menyatakan sebagai berikut :

“Lek aku dolanan HP ki gk oleh adoh adoh ko ibuk ku mas gek pas di omongi Ya awal kae gk seneng tapi sak iki wes biasa mas.”

(kalau aku mau bermain itu tidak boleh jauh-jauh dari ibuku mas terus kalau dibilangi ya awal dulu enggak suka tapi sekarang biasasaja)

Dari pernyataan anak ibu N sesuai dengan pernyataan ibunya yakni selalu dalam pemantauan orang tua apa yang dilihat oleh anak. Tidak hanya itu peneliti juga menanyakan tentang edukasi dampak negatif.narasumber anak

Ibu N menyatakan sebagai berikut

“Pernah mas Ya lek dolanan HP ki gak oleh suwi suwi garai rusak kesehatan mata karo ganggu belajar”⁸⁰

(pernah mas, ya kalau main HP itu tidak boleh lama-lama menyebabkan rusak kesehatan mata sama ganggu pelajaran)

Dari pernyataan anak dari ibu N sesuai dengan pernyataan ibunya yakni lamanya dalam bermain gawai dapat menyebabkan gangguan kesehatan

⁷⁹ Lihat transkrip wawancara 06/W/8/III/2024

⁸⁰ Lihat transkrip wawancara 06/W/8/III/2024

mata. Peneliti juga mewawancara tentang aktifitas alternatif. Narasumber anak dari ibu N menyatakan sebagai berikut :

“Iya mas, nek gk sinau ya dolan neng gone koncoku mas la lek aku males neng omah delok TV.”⁸¹
(iya mas kalau enggak belajar ya bermain ke rumah temanku mas, kalau aku malas di rumah saja lihat TV)

Dari pernyataan di atas anak Ibu N sesuai dengan pernyataan ibunya yakni aktivitas selain bermain gawai itu menonton TV dan bermain ke rumah teman-temannya. Peneliti juga menanyakan tentang komunikasi terbuka. Narasumber dari anak ibu N menyatakan sebagai berikut

“Yaa rodok gk seneng aku mas. La bendino di omong terus”⁸²
(ya agak eggak suka aku mas, la setiap hari dibilangi terus)

Dari pernyataan diatas anak Ibu N sesuai dengan pernyataan ibunya yakni si anak merasa tidak suka dinasehati terus menerus, sehingga ibu N hanya menyapaikan di waktu yang lama. Peneliti juga menanyakan tentang pengatran konten. Narasumber dari anak ibu N menyatakan sebagai berikut

“Iya mas, lek delok vidio ki kudu seng apik-apik gk oleh delok vidio sen elek.”⁸³
(iya mas, kalau mau lihat vidio itu harus yang bagus-bagus tidak boleh lihat vidio yang jelek)

Dari pernyataan diatas anak ibu N sesuai dengan pernyataan ibunya yakni memberi batasan tentang bolehnya melihat vidio yang positif.

Narasumber kedua anak dari anak ibu A menyatakan sebagai berikut:

“Heeh mas, Lek ibuk ku ngasih waktu ki Cuma dua jam bolehnya selesai belajar kalau lebih dari dua jam biasane sek di wei 15 menit an lek gung sape ya di seneni gek di sita”⁸⁴

⁸¹ Lihat transkrip wawancara 06/W/8/III/2024

⁸² Lihat transkrip wawancara 06/W/8/III/2024

⁸³ Lihat transkrip wawancara 06/W/8/III/2024

⁸⁴ Lihat Transkrip wawancara 07/W/9/III/2024

(iya mas, ibukku memberi waktu itu Cuma dua jam bolehnya ya selesai belajar kalau lebih dari 2 jam biasanya masih di kasih wakt 15 menit kalau belum selesai ya di marahi terus disita)

Dari pernyataan anak Ibu A sesuai dengan pernyataan Ibunya yakni batasan waktu yan telah di tentukan yakni maksimal dua jam selama bermain HP. Selain penggunaan waktu peneliti juga menanyakan tentang pengawasan orang tuanya. Narasumber anak ibu A menyatakan sebagai berikut :

“Lek ibuk ya di tinggal mas tapi kadang kadang ya di delok i opo neh nek wes sampe i di cek. Ya biasa ae mas, kan aku senenge dolanan game dadi jarang delok vidio-vidio”⁸⁵
(kalau ibu ya di tiggal mas tapi ya sering di lihat, kalau sudah selesai dicek, ya biasa mas kan aku sukanya main game jadi jarang lihat vidio-vidio)

Dari pernyataan anak ibu A sesuai dengan pernyataan ibunya yakni anak ditingga saat bermain dan di cek ketika selesai main. Tidak hanya itu peneliti juga menanyakan tentang edukasi dampak negatif.narasumber anak Ibu A menyatakan sebagai berikut

“Pernah mas, ibuk ku kae tau dudohi vidio anak sen sakit parah karena main HP”⁸⁶
(pernah mas, ibukku dulu tau ngasih tinjuk vidio anak yang sakit parah karena main HP)

Dari pernyataan anak dari ibu A sesuai dengan pernyataan ibunya yakni lamanya dalam bermain gawai dapat menyebabkan gangguan kesehatan mata. Peneliti juga mewawancara tentang aktifitas alternatif. Narasumber anak dari ibu A menyatakan sebagai berikut :

“Di ajak main sama ibu kadang ya bernyanyi”⁸⁷

⁸⁵ Lihat Transkrip wawancara 07/W/9/III/2024

⁸⁶ Lihat Transkrip wawancara 07/W/9/III/2024

⁸⁷ Lihat Transkrip wawancara 07/W/9/III/2024

Dari pernyataan di atas anak Ibu A sesuai dengan pernyataan ibunya yakni mmengajak anaknya bermain diantaranya di ajak bernyanyi. Peneliti juga menanyakan tentang komunikasi terbuka. Narasumber dari anak ibu A menyatakan sebagai berikut

“saya suka neng ibuk di dudohi vidio yang menakutkan kayak matanya yang buta dan menakutkan.”⁸⁸
(saya suka ibuk karena ngasih tau vidio yang menakutkan kayak mayanya yang buta dan menakutkan)

Dari pernyataan diatas anak Ibu A sesuai dengan pernyataan ibunya yakni memberi batasan tertentnu dalam penggunaan gawai. Peneliti juga menanyakan tentang pengatran konten. Narasumber dari anak ibu A menyatakan sebagai berikut

“iya mas pentin gk oleh delok vidio seng elek”

Dari pernyataan diatas anak ibu A sesuai dengan pernyataan ibunya yakni memilih batasan konten yang boleh di lihat.

Narasumber ketiga anak dari anak Bapak F menyatakan sebagai berikut :

“Iyo mas, Bapak nek ngewei cuma 30 sampai satu jam gek oleh e bar sinau gek lek punjul Ya di seneni aku mas.”⁸⁹
(iya mas bapak kalau ngasihh waktu cuma 30 sampai satu jam terus bolehnya selesai belajar terus kalau lebih ya di arahi aku mas)

Dari pernyataan anak Bapak F sesuai dengan pernyataan Bapaknya yakni batasan waktu yan telah di tentukan yakni maksima 30 sampai satu jam selama bermain HP.

⁸⁸ Lihat Transkrip wawancara 07/W/9/III/2024

⁸⁹ Lihat Transkrip wawancara 08/W/10/III/2024

Selain penggunaan waktu peneliti juga menanyakan tentang pengawasan orang tuanya. Narasumber anak Bapak F menyatakan sebagai berikut :

“Nek di awasi i jarang mas tapi Nek wes sampe biasne HP ne di cek, Ya awale gk seneng aku mas, sapek sak iki ya gak seneng aku”⁹⁰
(kalau di awasi itu jarang mas tapi kalau sudah selesai biasanya HP nya di cek, ya awal awal gk suka aku mas, sampai sekarang juga enggak suka aku)

Dari pernyataan anak Bapak F sesuai dengan pernyataan Bapaknya yakni anak ditingga saat bermain dan di cek ketika selesai main. Tidak hanya itu peneliti juga menanyakan tentang edukasi dampak negatif. Narasumber anak Bapak F menyatakan sebagai berikut :

“Iya mas tau, bapak kae tau omong nek dolanan HP ki enek apik e enek ogak e lek suwi-suwi ya ogak apik”⁹¹
(iya mas tau, bapak dulu tau bilang kalau main HP itu ada bagusnya ada endaknya, kalau lama-lama ya tidak bagus)

Dari pernyataan anak dari Bapak F sesuai dengan pernyataan Bapaknya yakni lamanya dalam bermain gawai dapat menyebabkan gangguan kesehatan mata. Peneliti juga mewawancarai tentang aktifitas alternatif. Narasumber anak dari Bapak F menyatakan sebagai berikut :

“Ya nek gak dolan ne nada opo bela lek ogk ya sinauu garap pr”⁹²
(ya kalau endak main ke tempat nada atau ke bela kalau tidak ya belajar mengerjakan tugas)

Dari pernyataan di atas anak Bapak F sesuai dengan pernyataan Bapaknya yakni memerintah anaknya untuk pergi bermain kerumah temannya. Peneliti juga menanyakan tentang komunikasi terbuka. Narasumber dari anak Bapak F menyatakan sebagai berikut

⁹⁰ Lihat Transkrip wawancara 08/W/10/III/2024

⁹¹ Lihat Transkrip wawancara 08/W/10/III/2024

⁹² Lihat Transkrip wawancara 08/W/10/III/2024

“Rodok jibek aku mas la bendino di omoigi lek gae HP i kuudu sak perluune, gek perlu kudu suwi ngnu ya di gur di batesi satu jam.”⁹³
(agak sumpek aku as la setiap hari di bilangi kalau menggunakan HP itu harus segunanya, gak perlu harus lama itupun cuma di batasi satu jam)

Dari pernyataan diatas anak Bapak F sesuai dengan pernyataan Bapaknya yakni memberi batasan tertentu dalam penggunaan gawai. Peneliti juga menanyakan tentang pengatran konten. Narasumber dari anak Bapak F menyatakan sebagai berikut:

“Iyo mas, oleh e delok seng positif ae”⁹⁴
(iya mas boleh nya lihat yang positif)

Dari pernyataan diatas anak Bapak F sesuai dengan pernyataan Bapaknya yakni memilih batasan konten yang boleh di lihat dan sesuai dengan ummurnya.

Narasumber keempat anak dari anak Ibu L menyatakan sebagai berikut :

“Pernah omYa lek wes sampe sinau lek gk muleh sekolah tapi oleh e gur 1 Jam gek Nek bunda gk nesu om nek waktune wes habis ya tak balek ne.”⁹⁵

Dari pernyataan anak Ibu L sesuai dengan pernyataan Ibunya yakni batasan waktu yan telah di tentukan yakni maksima satu jam sehari selama bermain HP. Selain penggunaan waktu peneliti juga menanyakan tentang pengawasan orang tuanya. Narasumber anak Ibu L menyatakan sebagai berikut :

“bunda iso ngerti om lek aku bukak opo ae, Gk seneng au aku omm, la arep main waktu ku juk juk wes entek.”⁹⁶
(bunda biasa tau om kalau aku bukak apa saja, enggak suka aku om, la mau main waktukutau tau sudah habis)

⁹³ Lihat Transkrip wawancara 08/W/10/III/2024

⁹⁴ Lihat Transkrip wawancara 08/W/10/III/2024

⁹⁵ Lihat Transkrip wawancara 09/W/10/III/2024

⁹⁶ Lihat Transkrip wawancara 09/W/10/III/2024

Dari pernyataan anak Ibu L sesuai dengan pernyataan Ibunya yakni pengawasan ibunya dari jarak jauh bisa tau apa yang dilihat anaknya. Tidak hanya itu peneliti juga menanyakan tentang edukasi dampak negatif.

Narasumber anak Ibu L menyatakan sebagai berikut :

“Iya om pernah tau di omongi enek bocah seng motone loro”⁹⁷
(iya om pernah tau dibilangi ada anak-anak yang matanya sakit)

Dari pernyataan anak dari Ibu L sesuai dengan pernyataan Ibunya yakni lamanya dalam bermain gawai dapat menyebabkan gangguan kesehatan mata. Peneliti juga mewawancarai tentang aktifitas alternatif. Narasumber anak dari Ibu L menyatakan sebagai berikut :

“Delok tv nek gk dolan neng gone om didin”
(lihat TV kalau endak ya mainke rumahnya om didin)

Dari pernyataan di atas anak Ibu L sesuai dengan pernyataan Ibunya yakni memerintah anaknya untuk tidak bermain gawai akan tetapi memerintah untuk elihhat tv, dan pergi kerumah temannya. Peneliti juga menanyakan tentang komunikasi terbuka. Narasumber dari anak Ibu L menyatakan sebagai berikut :

“Rodok mutung aku om seng di omongi bunda bukak aplikasi ogak oeh akeh akeh.”⁹⁸
(agak marah aku om, yang dibilangi bunda bukak aplikasi tidak boleh banyak banyak)

Dari pernyataan diatas anak Ibu L sesuai dengan pernyataan Ibunya yakni memberi batasan dalam membuka aplikasi.

⁹⁷ Lihat Transkrip wawancara 09/W/10/III/2024

⁹⁸ Lihat Transkrip wawancara 09/W/10/III/2024

Peneliti juga menanyakan tentang pengatran konten. Narasumber dari anak Ibu L menyatakan sebagai berikut :

“Oleh e gur dolanan game karo delok kartun ”⁹⁹
(bolehnya cuma bermain game dan lihat kartun)

Dari pernyataan diatas anak Ibu L sesuai dengan pernyataan Ibunya yakni memilih batasan konten yang boleh di lihat dan sesuai dengan umurnya.

Narasumber kelima anak dari anak Ibu M menyatakan sebagai berikut :

“Heeeh mas lek main HP oleh e nek arep bobok siang itu juga cuma satu jam, Kalau mau sudah selesai ya di omongi mas nek waktune sudah habis. ”¹⁰⁰
(iya mas kalau main HP bolehnya kalau mau tidur siang, itu juga cuma satu jam, kalau sudah selesai ya dibilangi mas kalau waktunya sudah habis)

Dari pernyataan anak Ibu M sesuai dengan pernyataan Ibunya yakni batasan waktu yan telah di tentukan yakni maksima satu jam sehari selama bermain HP. Selain penggunaan waktu peneliti juga menanyakan tentang pengawasan orang tuanya. Narasumber anak Ibu M menyatakan sebagai berikut :

“Kalau aku main ibuk ku ya di samping ku mas.”¹⁰¹

Dari pernyataan anak Ibu M sesuai dengan pernyataan Ibunya yakni pengawasan ibunya secara langsung. Tidak hanya itu peneliti juga menanyakan tentang edukasi dampak negatif.narasumber anak Ibu M menyatakan sebagai berikut :

“pernah mas, bendiino di omongi nek doanan HP k oleh karo tuuru nanti matanya sakit ”¹⁰²
(Pernah mas, setiap hari dibilangi kalau main HP itu enggak boleh sama tidur nanti matanya sakit)

⁹⁹ Lihat Transkrip wawancara 09/W/10/III/2024

¹⁰⁰ Lihat Transkrip wawancara 10/W/10/III/2024

¹⁰¹ Lihat Transkrip wawancara 10/W/10/III/2024

¹⁰² Lihat Transkrip wawancara 10/W/10/III/2024

Dari pernyataan anak dari Ibu M sesuai dengan pernyataan Ibunya yakni lamanya dalam bermain gawai dapat menyebabkan gangguan kesehatan mata. Peneliti juga mewawancarai tentang aktifitas alternatif. Narasumber anak dari Ibu M menyatakan sebagai berikut :

“Ya neng ibuk serin di ajak jalan jalan naik montor sama beli jajan”

Dari pernyataan di atas anak Ibu M sesuai dengan pernyataan Ibunya yakni mengajak anaknya jalan-jalan dan beli jajan Peneliti juga menanyakan tentang komunikasi terbuka. Narasumber dari anak Ibu M menyatakan sebagai berikut :

“Biasa mas aku ikut kalau di bilangi sama ibuk.”¹⁰³

Dari pernyataan di atas anak Ibu M sesuai dengan pernyataan Ibunya yakni memberi penjelasan tentang bahaya dalam penggunaan gawai dan cara komunikasi dengan anaknya yaitu sebelum tidur Peneliti juga menanyakan tentang pengatran konten. Narasumber dari anak Ibu M menyatakan sebagai berikut :

*“Iya mas gak oleh delok filem orang dewasa bolehnya Cuma liat kartun sama main game”*¹⁰⁴

(iya mas enggak boleh lihat film orang dewasa bolehnya cuma lihat kartun sama main game)

Dari pernyataan anak Ibu M sesuai dengan pernyataan Ibunya yakni memilih batasan konten yang boleh di lihat dan sesuai dengan umurnya

Kesimpulannya cara orang tua dalam mencegah kecanduan gawai pada anak usia sekolah di Dusun Krandegan Kapatihan Ponorogo adalah

¹⁰³ Lihat Transkrip wawancara 10/W/10/III/2024

¹⁰⁴ Lihat Transkrip wawancara 10/W/10/III/2024

dengan memberi batasan waktu yang maksimal satu jam, mengecek kembali apa yang dilihat oleh anak, memberi edukasi kepada anak tentang bahaya dalam menggunakan gawai, menyiapkan aktivitas lain seperti bermain dan jalan-jalan, komunikasi dengan anak terkait ketepatan penggunaan gawai dan memberi batasan konten yang boleh di lihat.



BAB IV

PEMBAHASAN

A. Analisis Faktor Yang Menyebabkan Anak Kecanduan Gawai Menurut Orang Tua di Dusun Krandegan Kepatihan Ponorogo

Faktor yang menyebabkan anak kecanduan gawai menurut orang tua di Dusun Krandegan Kepatihan Ponorogo meliputi interaksi sosial yang kurang, konten yang menarik, permainan atau game, kurangnya minat untuk bergaul dengan teman seumurannya, kurangnya aktivitas fisik, dan ketersediaan gawai dengan berbagai macam jenis permainan.

Melihat dari hasil tersebut faktor yang menyebabkan kecanduan gawai menurut Yuwanto dibagi menjadi empat macam yaitu faktor internal, faktor situasional, faktor sosial, faktor eksternal¹⁰⁵. Faktor Internal adalah faktor yang menggambarkan karakteristik individu. Faktor internal merupakan faktor yang paling mempengaruhi individu dalam kecanduan gawai. Faktor internal ini mengandung tiga aspek-aspek penyebab yaitu aspek kontrol diri yang rendah, sifat sensation seeking yang tinggi dan self esteem yang rendah. Faktor internal pada penelitian ini merupakan faktor yang paling beresiko menyebabkan individu menjadi kecanduan terhadap gawai.

Faktor internal terdiri atas beberapa faktor yang menggambarkan karakteristik individu, antara lain ialah; Pertama, Tingkat sensation seeking yang tinggi Sensation seeking atau pencarian sensasi merupakan sifat yang

¹⁰⁵ Listyo Yuwanto "Mobile Phone Addict Surabaya", *Jurnal Psikologi Indonesia Putra Media Nusanta* Vol.27 No 4 2012.

diartikan sebagai kebutuhan-kebutuhan yang beragam, baru, sensasi kompleks dan sebuah keinginan untuk mengambil resiko, baik secara fisik maupun secara sosial ¹⁰⁶. Sikap ini terbentuk dikarenakan akibat aktifitas rutin yang disebabkan oleh kebosanan dan kebutuhan untuk mencari perhatian dari orang lain atau membuat suasana menjadi gempar. Sensation seeking biasa ditandai dengan berbagai macam sensasi dan pengalaman yang baru, luar biasa dan kompleks, kesediaan untuk mengambil resiko baik secara sosial, fisik, hukum ataupun finansial ¹⁰⁷. Dalam hal ini menurut peneliti berpendapat bahwa individu yang memiliki tingkat sensation seeking yang tinggi akan lebih mudah mengalami kebosanan dalam beraktifitas rutin, sehingga seseorang tersebut akan cenderung mencoba berbagai aplikasi baru pada gawai yang dimiliki sebagai penghilang rasa bosan tersebut. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Hal ini sama seperti yang diungkapkan oleh narasumber ibu L yakni anaknya yang banyak menghabiskan waktu di depan layar, seperti bermain game atau menonton YouTube, merasa cepat lelah dan bosan setelah hanya beberapa waktu saja. Ini menunjukkan adanya kecenderungan untuk mengalami kelelahan mental dan kurangnya ketertarikan pada aktivitas fisik.

Kedua, Self-esteem yang rendah. Pengertian dari self-esteem sendiri merupakan evaluasi diri dari individu terhadap kualitas diri atau keberhargaan dirinya sebagai manusia. Kepribadian yang dimiliki oleh individu dengan self-esteem yang rendah biasanya akan merasa minder dengan orang-orang yang

¹⁰⁶ Ibid

¹⁰⁷ Putri, N. I. "Sistem Pakar Diagnosa Tingkat Kecanduan Gawai Pada Remaja Menggunakan Metode Certainty Factor. Program Studi Teknik Informatika" (Skripsi Universitas Islam Sunan Gunung Djati Bandung 2018).

berada di sekitarnya dan cenderung menilai negatif dirinya sendiri atau berfikir yang tidak masuk akal. Anak dengan self-esteem yang rendah cenderung akan mengungkapkan diri mereka secara negatif. Namun, mereka akan merasa berharga dan nyaman pada saat berinteraksi dengan orang lain ketika menggunakan gawai . Sedangkan pendapat lain menurut putri mengartikan bahwa self-esstem adalah ukuran keterikatan interpersonal individu yang mengingatkan seseorang ketika suatu keterikatan tersebut mengalami kekurangan atau kemunduran.¹⁰⁸ Menurut peneliti, seseorang dengan self-esteem yang rendah cenderung menilai negatif dirinya dan merasa tidak aman ketika berinteraksi secara langsung dengan orang lain, dan merasa lebih nyaman menggunakan gawai sebagai media berinteraksi atau berkomunikasi dengan orang lain. Hal ini sama seperti yang diungkapkan oleh narasumber bapak F, ibu L, dan ibu M yakni memiliki kecenderungan untuk lebih memilih bermain gawai, daripada bermain di luar rumah atau dengan teman-teman secara langsung. Mereka menyatakan bahwa mereka lebih nyaman dan seringkali lebih tertarik untuk bermain dengan perangkat elektronik di dalam rumah, meskipun ada tawaran untuk bermain di luar atau bersosialisasi dengan teman-teman.

Ketiga, Kontrol diri yang rendah merupakan kemampuan individu dalam menyusun, membimbing, mengatur, dan mengarahkan langkah-langkah serta tindakan yang dilakukan untuk mencapai sesuatu yang diinginkan.¹⁰⁹

¹⁰⁸ Ibid

¹⁰⁹ Yusonia, "Hubungan Antara Kecanduan Smartphone Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2018).

Menurut penelitian Putri, menyatakan bahwa apabila seseorang tidak dapat mengatur waktu dan menahan diri saat menggunakan gawai hal tersebut menjadi prediksi kerentanan individu mengalami kecanduan akan gawai¹¹⁰. Jika dalam diri seseorang terdapat dorongan yang kuat untuk melakukan sesuatu maka kontrol diri dapat membantu individu dalam mempertimbangkan resiko, aspek serta normal sosial yang akan dihadapinya nanti. Berdasarkan hal tersebut peneliti berpendapat bahwa seseorang yang memiliki kontrol diri yang rendah ditunjukkan dalam kebiasaan menggunakan gawai yang tinggi, dan kesenangan individu yang tinggi dapat menjadi prediksi kerentanan individu mengalami kecanduan pada gawai. Hal ini sama seperti yang diungkapkan oleh narasumber ibu A yakni sulit baginya untuk berhenti bermain game setelah dimulai, meskipun ibunya sudah memintanya untuk berhenti. Hal ini menunjukkan bahwa dia mungkin memiliki kesulitan dalam mengatur waktu dan mengendalikan diri saat bermain game.

Faktor situasional Faktor ini mencakup faktor yang menyebabkan penggunaan gawai sebagai sarana untuk membantu individu merasa nyaman secara psikologis ketika menghadapi situasi yang tidak menyenangkan seperti stres, kesedihan, kesepian, kesepian, cemas, bosan dengan sekolah dan bosan dengan hiburan. (kurangnya aktivitas di waktu luang) dapat menjadi penyebab kecanduan gawai (ponsel).¹¹¹ Hal ini sama seperti yang diungkapkan oleh

¹¹⁰ Putri, N. I. "Sistem Pakar Diagnosa Tingkat Kecanduan Gawai Pada Remaja Menggunakan Metode Certainty Factor. Program Studi Teknik Informatika" (Skripsi, Universitas Islam Sunan Gunung Djati, Bandung 2018).

¹¹¹ Listyo Yuwanto "Mobile Phone Addict Surabaya", *Jurnal Psikologi Indonesia Putra Media Nusanta* Vol.27 No 4 2012.

narasumber bapak F menunjukkan kurangnya kesibukan dan keengganan untuk bergaul dengan teman-temannya, mempengaruhi kecenderungan anak untuk bermain gawai.

Faktor sosial adalah terdiri atas penyebab kecanduan gawai sebagai sarana berinteraksi dan menjaga kontak dengan orang lain. Faktor ini terdiri atas faktor penyebab kecanduan *gawai* sebagai sarana menjaga kontak serta menjalin interaksi dengan orang lain.¹¹² Dalam hal ini individu selalu menggunakan *gawai* untuk berinteraksi dan cenderung malas untuk berkomunikasi secara langsung dengan individu lainnya. Hal ini sama seperti yang diungkapkan oleh narasumber ibu A, bapak F, ibu L, dan Ibu M yakni adanya masalah dalam interaksi sosial anak-anak dengan teman sebaya mereka. Hal ini mencakup kesulitan dalam menemukan teman seumur, kurangnya minat atau kemauan untuk bergaul dengan teman-teman, serta kurangnya interaksi sosial secara umum. Semua faktor ini mempengaruhi kecenderungan anak-anak untuk lebih banyak menghabiskan waktu di depan layar gawai daripada berinteraksi secara langsung dengan teman-teman mereka.

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor ini terkait dengan tingginya paparan media tentang gawai dan berbagai fasilitasnya.¹¹³ Semakin tinggi paparan media tentang iklan telepon genggam maka makin besar kemungkinan menyebabkan *mobile Phone addict* Semakin

¹¹² Listyo Yuwanto "Mobile Phone Addict Surabaya", *Jurnal Psikologi Indonesia Putra Media Nusanta* Vol.27 No 4 2012.

¹¹³ Ibid

tinggi paparan media tentang iklan telepon genggam maka makin besar kemungkinan menyebabkan kecanduan gawai.¹¹⁴

Seperti yang terjadi pada problem mayoritas yang di ungkapkan narasumber yaitu mayoritas anak-anak sangat tertarik pada game *online*. Hal ini mengindikasikan bahwasanya aplikasi-aplikasi game *online* sangat menarik, terlebih pada anak-anak usia sekolah dasar dikarenakan banyaknya fitur dan fasilitas game yang beragam dan menarik bagi penggunanya. Dalam contoh ini anak-anak banyak memainkan game-game *online* seperti *mobile legen(ML)* dan *free fire(FF)*

B. Analisis Cara Orang Tua Dalam Mencegah Kecanduan Gawai Pada Anak Usia Sekolah di Dusun Krandegan Kepatihan Ponorogo

Cara orang tua dalam mencegah kecanduan gawai pada anak usia sekolah di Dusun Krandegan Kepatihan Ponorogo adalah dengan memberi batasan waktu yang maksimal satu jam, mengecek kembali apa yang dilihat oleh anak, memberi edukasi kepada anak tentang bahaya dalam menggunakan gawai, menyiapkan aktivitas lain seperti bermain dan jalan-jalan, komunikasi terbuka dengan anak terkait penggunaan gawai dan memberi batasan konten yang boleh di lihat.

Melihat dari hasil tersebut cara orang tua dalam mencegah kecanduan gawai pada anak sekolah dasar memiliki beberapa cara. Dalam artikel yang ditulis oleh Mayrina memiliki enam cara mencegah kecanduan gawai yakni

¹¹⁴ Listyo Yuwanto “Mobile Phone Addict Surabaya” : *Jurnal Psikologi Indonesia* Putra Media Nusantara 2012 Vol.27 No 4

pengaturan waktu penggunaan, pengawasan orang tua, edukas tentang dampak negatif, aktivitas alternatif, komunikasi terbuka, pengaturan konten,

Pengaturan waktu penggunaan yakni menetapkan batas waktu yang jelas untuk penggunaan gawai oleh anak merupakan langkah yang sangat penting dalam mengelola penggunaan teknologi di rumah. Batasan waktu ini tidak hanya membantu mengurangi risiko kecanduan gawai , tetapi juga mendorong anak untuk melakukan aktivitas lain yang lebih bermanfaat untuk perkembangan mereka. Penting untuk menjelaskan kepada anak mengapa batasan waktu ini diperlukan. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Tutia Rahmi waktu yang diberikan dari orang tua dengan memberikan pemahaman yang baik kepada anak akan menjadikan aktivitas anak menjadi terkontrol dan manajemen waktu sang anak menjadi lebih teratur. Sehingga tidak menimbulkan dampak negatif yang lebih parah dan tidak baik bagi kesehatan anak.¹¹⁵ Seperti halnya yang telah dilakukan oleh orang tua di Dusun Krandegan Kepatihan Ponorogo menetapkan aturan yang jelas terkait dengan berapa lama anak mereka diperbolehkan menggunakan gawai setiap harinya. Mereka telah memilih batasan waktu yang wajar yakni satu hingga dua jam per hari, baik saat hari sekolah maupun libur.

Pengawasan orang tua dalam menggunakan gawai adalah proses di mana orang tua mengawasi dan mengontrol aktivitas penggunaan teknologi, seperti ponsel pintar, tablet, dan komputer, oleh anak-anak mereka. Tujuan

¹¹⁵ Tutia Rahmi, “Peran Orang Tua dalam Membatasi Penggunaan Telepon Seluler pada Anak Prasekolah di Desa Keude Ulim Kecamatan Ulim”. (Skripsi UIN Ar-Raniry, Banda Aceh, 2022)

utamanya adalah untuk memastikan bahwa anak-anak menggunakan teknologi dengan bijaksana, aman, dan seimbang, serta untuk melindungi mereka dari konten yang tidak pantas atau berbahaya. Pengawasan orang tua dapat mencakup penggunaan perangkat lunak pemantauan, pembatasan waktu layar, pembatasan akses ke aplikasi atau situs web tertentu, serta komunikasi terbuka dan edukasi tentang perilaku *online* yang aman. Dalam penelitian yang dilakukan Shella Tasya Hidayatuladkia, Mohammad Kanzunnudin, Sekar Dwi Ardianti yaitu orang tua mengawasi anak saat menggunakan *gawai* sangat diperlukan. Karena untuk melindungi anak dari mengakses hal – hal yang berbau negatif atau pornografi.¹¹⁶ Pengawasan orang tua di Dusun Krandegan Kepatihan Ponorogo terhadap aktivitas anak mereka di *gawai* dapat bersifat langsung atau tidak langsung. Pengawasan langsung dilakukan dengan duduk bersama anak-anak saat mereka menggunakan *gawai*, sementara pengawasan tidak langsung dilakukan melalui pemeriksaan riwayat atau kontrol yang lebih terinci setelah anak selesai menggunakan *gawai*.

Edukasi tentang dampak negatif *gawai*, adalah proses memberikan pemahaman kepada individu, terutama kepada anak tentang konsekuensi buruk atau dampak negatif yang mungkin timbul akibat penggunaan berlebihan atau tidak bijaksana terhadap teknologi. Ini mencakup pemahaman tentang risiko kesehatan fisik dan mental, seperti gangguan tidur, penurunan konsentrasi, kecanduan, dan peningkatan risiko depresi atau kecemasan. Selain itu, edukasi

¹¹⁶ Shella Tasya Hidayatuladkia, Mohammad Kanzunnudin, Sekar Dwi Ardianti
“Peran Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan *Gawai* Pada Anak Usia 11 Tahun”
Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Volume 5, Number 3, Tahun 2021

ini juga melibatkan pemahaman tentang risiko keamanan *online*, seperti penipuan, pelecehan, dan cyberbullying, serta kesadaran tentang privasi dan penggunaan data pribadi. Tujuannya adalah untuk membantu individu membuat keputusan yang lebih baik dalam menggunakan teknologi, mempromosikan perilaku yang sehat dan aman, serta meminimalkan dampak negatif yang mungkin terjadi. Dalam penelitian yang dilakukan oleh pembelajaran yang dilakukan baik secara formal maupun non formal yang bertujuan untuk mendidik, memberikan ilmu pengetahuan, serta mengembangkan potensi diri yang ada dalam diri setiap manusia. Kemudian mewujudkan proses pembelajaran tersebut dengan baik.¹¹⁷ Dari hal tersebut Orang tua di Dusun Krandegan Kepatihan Ponorogo memberikan penjelasan mendalam kepada anak mereka tentang efek negatif yang mungkin timbul dari penggunaan gawai yang berlebihan. Mereka berbicara tentang risiko terhadap kesehatan mata, gangguan tidur, dan pengaruh negatif lainnya, dengan harapan agar anak lebih sadar dan bertanggung jawab dalam menggunakan teknologi tersebut.

Aktifitas alternatif adalah mengacu pada kegiatan atau hobi yang dilakukan sebagai pengganti atau alternatif dari penggunaan gawai . Aktivitas ini sering kali dirancang untuk mengurangi ketergantungan pada teknologi dan mempromosikan interaksi sosial yang lebih langsung, aktivitas fisik, kreativitas, atau pengembangan keterampilan baru. Contoh aktivitas alternatif

¹¹⁷ Tutia Rahmi, Peran Orang Tua dalam Membatasi Penggunaan Telepon Seluler pada Anak Prasekolah di Desa Keude Ulim Kecamatan Ulim. (Skripsi, UIN Ar-Raniry, Banda Aceh, 2022)

gawai termasuk olahraga, seni dan kerajinan, membaca buku, bermain musik, berkebun, mendaki, atau berpartisipasi dalam kegiatan sukarela. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Isma Nasikhatin perbanyak aktivitas anak/mengajak anak bermain diluar dengan tujuan agar anak dapat mengenal lingkungan sekitarnya.¹¹⁸ Aktifitas yang dilakukan oleh orang tua Di dusun Krandegan Kepatihan Ponorogo yakni orang tua secara aktif mengajak anak-anak mereka untuk terlibat dalam berbagai kegiatan yang tidak melibatkan penggunaan gawai. Mereka mengusulkan kegiatan seperti bermain di luar rumah, membaca buku, bermain permainan tradisional, atau bahkan menonton acara televisi bersama, sebagai alternatif yang sehat dan bermanfaat.

Komunikasi terbuka adalah proses di mana orang tua atau wali secara terbuka dan aktif berbicara dengan anak mereka tentang penggunaan gawai. Ini melibatkan dialog yang jujur dan terbuka tentang manfaat dan risiko yang terkait dengan penggunaan teknologi, serta membangun pemahaman bersama tentang batasan-batasan yang diperlukan dalam penggunaan gawai.

Tujuan dari komunikasi terbuka tentang gawai adalah untuk memfasilitasi pemahaman anak tentang cara menggunakan teknologi secara bertanggung jawab, mempromosikan kesadaran tentang keamanan *online*, serta memperkuat hubungan orang tua dan anak.¹¹⁹ Dalam penelitian yang dilakukukan oleh Shella Tasya Hidayatuladkia, Mohammad Kanzunudin,

¹¹⁸ Isma Nasikhatin, Peran Orang Tua Dalam Pencegahan Kecanduan Bermain Gawai Anak Usia Dini (Skripsi, UIN Walisongo Semarang, 2021)

¹¹⁹ Riski Novita Sari Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Tingkat Kecanduan Gadget Pada Anak Pra Sekolah (Skripsi, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Hang Tuah Surabaya, 2019)

Sekar Dwi Ardianti yakni memberikan gambaran tentang dampak positif dan negatif dari gawai serta pentingnya peranan orang tua dalam mengawasi penggunaan gawai pada anak.¹²⁰ Dengan hal ini orang tua di Dusun Krandegan Kepatihan Ponorogo Orang tua sudah membangun lingkungan di mana anak-anak merasa nyaman untuk berbicara tentang penggunaan gawai. Mereka mendorong percakapan terbuka tentang batasan waktu penggunaan, jenis konten yang boleh diakses, serta bagaimana menggunakan teknologi tersebut dengan bijak.

Pengaturan konten sebelum orang tua memberikan ijin kepada anak untuk menggunakan atau memainkan permainan, orang tua perlu meneliti terlebih dahulu tentang semua aplikasi media sosial dan seluruh konten atau alur dari permainan tersebut. Jika orang tua sudah yakin bahwa hal tersebut aman dan baik untuk anak-anak, maka orang tua dapat memberikan ijin kepada anak-anak untuk menggunakan aplikasi tersebut tetapi harus tetap dengan batasan waktu yang telah disepakati. Sebaiknya orang tua menghindari tayangan program media digital yang dapat mengandung unsur kekerasan, menakutkan, hantu, dan seksualitas untuk menghindari anak menirukan tentang hal yang telah dilihatnya pada saat bermain gawai . Dalam penelitian yang dilakukan oleh tutia rahma yakni .¹²¹ Orang tua di Dusun Krandegan Kepatihan Ponorogo telah mengatur kontrol orang tua pada perangkat gawai guna untuk membatasi akses terhadap konten yang tidak sesuai. Mereka secara

¹²⁰ Shella Tasya Hidayatuladkia, Mohammad Kanzunudin, Sekar Dwi Ardianti
“Peran Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gawai Pada Anak Usia 11 Tahun”
Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Volume 5, Number 3, Tahun 2021

¹²¹ Ibid.

aktif memantau jenis konten yang diakses anak mereka dan memastikan bahwa mereka hanya terpapar pada materi yang sesuai dengan usia dan nilai keluarga.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil peneliti ini disimpulkan:

1. Faktor yang menyebabkan kecanduan gawai pada anak usia sekolah dasar di Dusun Krandegan Kepatihan Ponorogo diantaranya kurangnya interaksi sosial, kurangnya aktivitas di waktu luang, konten yang menarik seperti bermain game, *tiktok*, *youtube*.
2. Cara orang tua mencegah kecanduan gawai pada anak di Dusun Krandegan Kepatihan Ponorogo diantaranya adalah memberi batasan waktu bermain gawai, mengecek kembali apa yang dilihat oleh anak, memberi edukasi kepada anak tentang bahaya dalam menggunakan gawai, menyiapkan aktivitas lain seperti bermain dan jalan-jalan, komunikasi dengan anak agar tepat dalam penggunaan gawai dan memberi batasan konten yang boleh dilihat.

B. Saran

1. Kepada orang tua

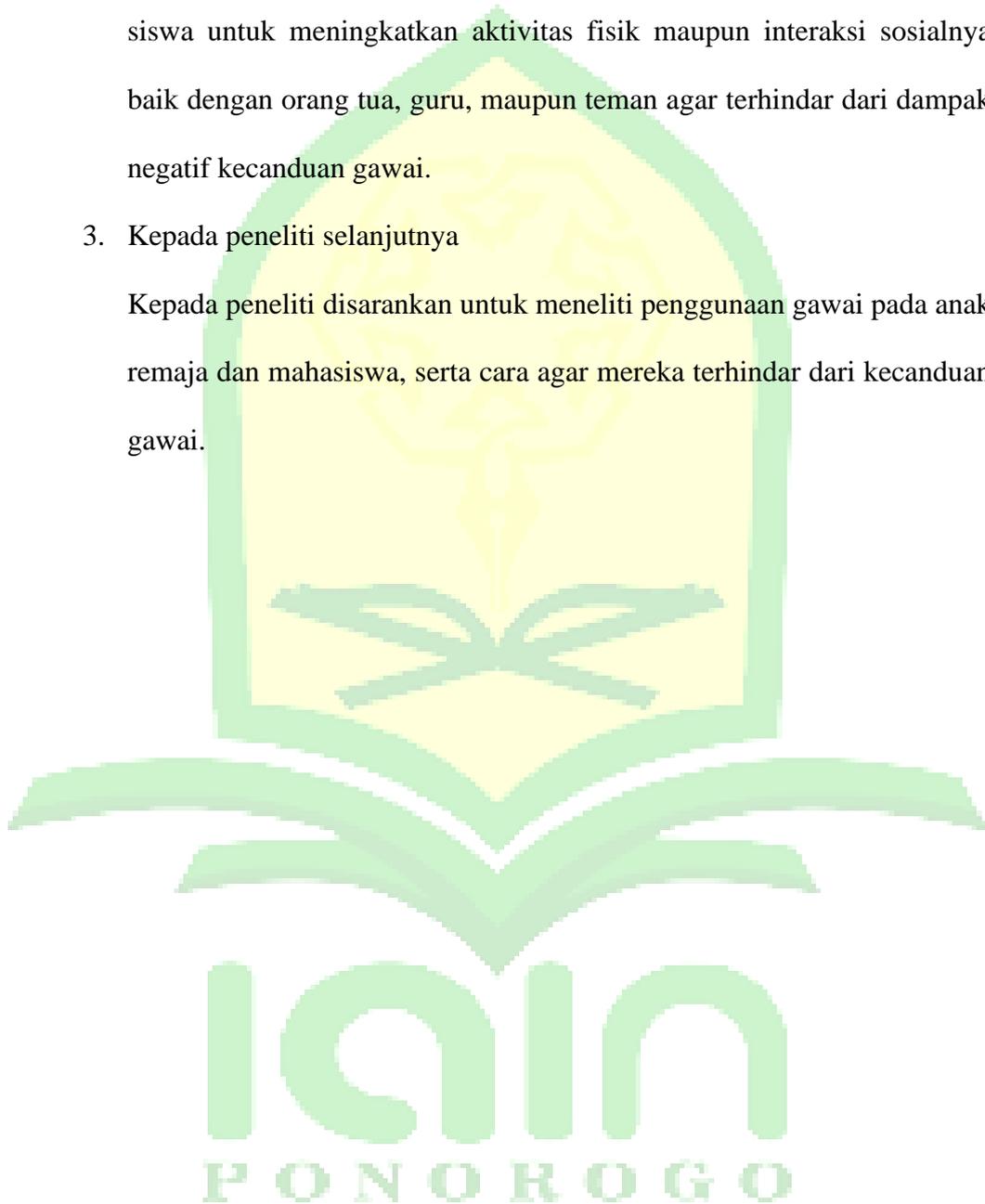
Orang tua diharapkan mengetahui faktor yang menyebabkan anak kecanduan gawai dan cara untuk mencegahnya. Orang tua disarankan untuk melakukan pengawasan dan memberikan tindakan tegas kepada anak yang berlebihan dalam penggunaan gawai, agar anak dapat mencapai perkembangan yang optimal dan terhindar dari dampak yang negatif.

2. Kepada Guru dan Anak

Bagi guru, disarankan untuk memberikan pengetahuan dan informasi kepada siswa/siswi tentang bahaya penggunaan gawai dan mengarahkan siswa untuk meningkatkan aktivitas fisik maupun interaksi sosialnya baik dengan orang tua, guru, maupun teman agar terhindar dari dampak negatif kecanduan gawai.

3. Kepada peneliti selanjutnya

Kepada peneliti disarankan untuk meneliti penggunaan gawai pada anak remaja dan mahasiswa, serta cara agar mereka terhindar dari kecanduan gawai.



DAFTAR PUSTAKA

- Adriana, Memahami Pola Perkembangan Bahasa Anak Dalam Konteks Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Islam*. 2008
- Affandi, Luqman Dkk., “Sistem Pakar Klasifikasi Kecanduan Gawai Menggunakan Teori Arthurt T. Hovart Dengan Metode Naïve Bayes Classifier Untuk Anak Sekolah Dasar”. Seminar Informatika Aplikatif Polinema (SIAP) 2020
- Aprianti, Kharisma Bismi Alrasheed, Melani, Kecanduan Gawai Dan Kaitannya Dengan Kecerdasan Emosi Remaja (Sebuah Studi Pada Siswa Smp Di Kecamatan Setiabudi Jakarta Selatan) *Jurnal Sains Psikologo* 2018
- Budi, Mayrina Eka Prasetyo. "Pelaksanaan kelas digital parenting bertema cara mencegah kecanduan gawai di masa golden age." *ROSYADA: Islamic Guidance and Counseling* 2021.
- Dewi, Kadek Hengki Primayana and Putu Yulia Angga, “Hubungan Pola Asuh Demokratis Dan Intensitas Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Dini,” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2020
- Nurfadilah, Fathia Dkk, “Upaya Orang Tua Untuk Mencegah Ketergantungan Anak Terhadap Penggunaan Gawai ”, *Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini* 2019
- Tasya, Hidayatulakia Shella Mohammad Kanzunnudin, Sekar Dwi Ardianti “Peran Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gawai Pada Anak Usia 11 Tahun” *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Volume 5, Number 3, Tahun 2021*
- Huberman dan Midles, *Analisis Data Kualitatif*, Jakarta: Universitas Indonesia Press, 1992
- Izzaty, R.E. Perkembangan Anak Usia 7-12 Tahun. *Jurnal Pengabdian Universitas Negeri Yogyakarta* 2008

- Kominfo. 23 juli 2018. Kecanduan Gawai Ancaman Anak. (*online*), https://www.kominfo.go.id/content/detail/13547/kecanduan-gawai-ancam-anak-anak/0/sorotan_media, diakses pada 8 april 2023
- Latifa, Aspek Perkembangan pada Anak Sekolah Dasar: Masalah dan Perkembangannya. *Jurnal Academica*. 2017
- Mariyani Andarusni dan Alfansyur, “Seni Mengelola Data : Penerapan Triangulasi Teknik , Sumber Dan Waktu Pada Penelitian Pendidikan Sosial,” *HISTORIS: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah* 2020
- Murni. Perkembangan Fisik, Kognitif, Dan Psikososial Pada Masa Kanak-Kanak Awal 2-6 Tahun. *Jurnal Ar raniry*. 2017
- Nasikhatin, Isma, “Peran Orang Tua Dalam Pencegahan Kecanduan Bermain Gawai Anak Usia Dini”, Skripsi UIN Walisongo Semarang, 2021
- Indah, Putri Novianti. Sistem Pakar Diagnosa Tingkat Kecanduan Gawai Pada Remaja Menggunakan Metode Certainty Factor. Skripsi UIN Sunan Gunung Djati Bandung : Bandung 2018
- Rahmi, Tutia, “Peran Orang Tua dalam Membatasi Penggunaan Telepon Seluler pada Anak Prasekolah di Desa Keude Ulim Kecamatan Ulim”. Skripsi UIN Ar-Raniry, Bandar Aceh, 2022
- Rijali, Ahmad, "Analisis Data Kualitatif." Alhadharah: *Jurnal Ilmu Dakwah* 2019
- Russiyana, Della., “Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan Gawai Pada Anak Usia 3-6 Tahun Di Desa Bukit Ulu Kecamatan Karang Jaya Kabupaten Musi Rawas Utara”, *Skripsi IAIN Bengkulu* 2019
- Slavin.. *Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik*. Jakarta: PT Indeks 2011

Sofiani, Mufaro' Ah, Titin Sumarni, dan Ika Kurnia, "Pengaruh Gawai Dalam Pola Asuh Orang Tua Terhadap Anak Usia Dini (Studi Kasus Orang Tua Dari Anak Usia 5 Tahun Di TKIT Ibu Harapan Kecamatan Bengkalis)," *Jurnal Pendidikan-ISSN*, 2019

Sugiyono. *Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Jakarta: Penerbit Alfabeta 2017.

Trianingsih, Rima. "Pengantar Praktik Mendidik Anak Usia Sekolah Dasar". *Jurnal Al Ibtida* 2016.

Wulandari, Dwi, Dkk., "Deteksi Din Gangguan Mental dan Emosional Pada Anak Yang Mengalami Kecanduan Gawai ", *Jurnal Keperawatan Silampari: Universitas Dehasen Bengkulu*, 2019

Yusonia, A. "Hubungan Antara Kecanduan Smartphone Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja". Skripsi, UIN Sunan Ampel Surabaya, Surabaya. 2018.

Yuwanto, Listyo "Kecanduan Telepon Genggam, Surabaya" *Jurnal Psikologi Indonesia Putra Media Nusantara* 2012.

