

**UPAYA ORANG TUA MENGEMBALIKAN
KEBERFUNGSIAN SOSIAL TERHADAP ANAK
KECANDUAN *GADGET* DI DESA BAKARAN BATU
KECAMATAN LUBUK PAKAM KABUPATEN DELI
SERDANG**

SKRIPSI

Oleh :

DWI ANDINI SUWANDI
19030900032

Program Studi Kesejahteraan Sosial



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

MEDAN

2023

BERITA ACARA PENGESAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh:

Nama Lengkap : **DWI ANDINI SUWANDI**
N P M : 1903090032
Program Studi : Kesejahteraan Sosial
Pada hari, tanggal : Jum'at, 26 Mei 2023
W a k t u : Pukul 08.00 WIB s/d selesai

TIM PENGUJI

PENGUJI I : **Dr. H. MUJAHIDDIN, S.Sos, M.SP**

PENGUJI II : **SAHRAN SAPUTRA, S.Sos, M.Sos**

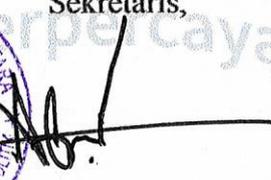
PENGUJI III : **Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos, M.Sp.**

PANITIA PENGUJI

Ketua,

Sekretaris,


Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos, MSP


Drs. ABRAR ADHANI, S.Sos, M.I.KOM



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Telah selesai diberikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam ujian skripsi, oleh:

Nama Lengkap : **DWI ANDINI SUWANDI**
N.P.M : 1903090032
Program Studi : Kesejahteraan Sosial
Judul Skripsi : **UPAYA ORANG TUA MENGEMBALIKAN
KEBERFUNGSIAN SOSIAL TERHADAP ANAK
KECANDUAN GADGET DI DESA BAKARAN BATU
KECAMATAN LUBUK PAKAM KABUPATEN DELI
SERDANG**

Medan, 26 Mei 2023

Dosen Pembimbing

Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos, M.SP.

Disetujui Oleh
Ketua Program Studi

Dr. H. MUJAHIDDIN, S.Sos, M.SP.

Dekan,



Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos, M.SP.

PERNYATAAN

Bismillahirrahmaniirrohim

Dengan ini saya DWI ANDINI SUWANDI, NPM 1903090032, menyatakan dengan sungguh-sungguh :

1. Saya menyadari bahwa memalsukan karya ilmiah dalam segala bentuk yang dilarang oleh undang-undang, termasuk pembuatan karya ilmiah orang lain dengan sesuatu imbalan, atau memplagiat atau menjiplak atau mengambil karya orang lain adalah tindakan kejahatan yang harus dihukum menurut undang-undang yang berlaku.
2. Bahwa skripsi ini adalah hasil karya tulisan saya sendiri, bukan karya orang lain atau karya plagiat, atau karya jiplakan dari orang lain.
3. Bahwa di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bila dikemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, saya bersedia mengajukan banding menerima sanksi :

1. Skripsi saya ini beserta nilai-nilai hasil ujian skripsi saya dibatalkan.
2. Pencabutan kembali gelar kesarjanaan yang telah saya peroleh, serta pembatalan dan penarikan ijazah sarjana dan transkrip nilai yang saya terima.

Medan, 22 Mei 2022

Yang menyatakan,



Handwritten signature of Dwi Andini Suwandi.

DWI ANDINI SUWANDI

ABSTRAK

UPAYA ORANG TUA MENGEMBALIKAN KEBERFUNGSIAN SOSIAL TERHADAP ANAK KECANDUAN *GADGET* DI DESA BAKARAN BATU KECAMATAN LUBUK PAKAM KABUPATEN DELISERDANG

Oleh :

DWI ANDINI SUWANDI

19030900032

Tujuan penelitian merupakan suatu hal yang utama akan memiliki arah dalam suatu kegiatan atau penelitian yang harus memiliki arah dan tujuan yang jelas. Maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui upaya orang tua mengembalikan keberfungsian sosial terhadap anak kecanduan *gadget* di Desa Bakaran Batu, Kecamatan Lubuk Pakam, Kabupaten Deli Serdang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Adapun hasil penelitian menunjukkan *Gadget* membawa dampak baik dan dampak buruk terhadap perkembangan pola pikir anak dan pola komunikasi seorang anak sehingga perlunya pendampingan mengenai kecakapan berkomunikasi pada anak dengan selektif dalam bicara kepada anak serta memberikan strategi terhadap pendampingan kecakapan berkomunikasi pada anak. Membangun sosialisasi pada anak dengan memberikan edukasi pada anak untuk berinteraksi pada lingkungan sekitarnya dengan cara mengajarkan anak saya ramah terhadap masyarakat yang ada di tempat tinggalnya serta mengajarkan anak kesopanan supaya dia mempunyai akhlak yang bagus dan dinilai juga bagus terhadap masyarakat tempat disekitar tempat tinggal. Kemampuan berintegrasi pada anak membawa dampak yang baik, karena dengan adanya integrasi mereka bisa berbaur dengan yang lainnya tanpa memandang latar belakang budaya, ras, dan golongan bahkan adanya integrasi ini lagi mereka mempunyai sifat sosial yang tinggi dan peduli terhadap orang-orang yang ada disekitarnya. Pendampingan orang tua sangat berpengaruh penting terhadap anak yang khususnya anak yang kecanduan *gadget*. Oleh karena itu orang tua harus memiliki kewaspadaan terhadap hal-hal bisa merusak mata anak saya, merusak mental, merusak akhlak, merusak otak dan pikirannya“ Terjadinya penurunan konsentrasi pada belajar anak, dikarenakan anak sering bermain HP sampai larut malam sehingga dalam belajar dalam keadaan mengantuk, disamping itu *gadget* sudah banyak mempengaruhi pikiran dan sikap seorang anak untuk menjadi manusia yang inrovet dan menjadi manusia sulit untuk bersosialisasi dengan orang lain bahkan dengan keluarga sendiri kemungkinbesar sangat sulit juga karena sudah terpengaruh oleh *gadget*. Efek samping pada anak dalam bermain *gatget* adalah mata anak menjadi menjadi rabun. Penurunan kognitif atau perkembangan anak yang terhambat akibat kecanduan *gadget* ditandai dengan anak sulit untuk menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga ia tidak dapat berfungsi atau berpikir secara wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-harinya.

Kata Kunci: Upaya Orang Tua Mengembalikan Keberfungsian Sosial,
Anak Kecanduan *Gadget*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah rabbil'alamin puji dan syukur atas segala nikmat, rahmat dan hidayah yang Allah SWT berikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat beriring salam untuk tuntunan dan suri tauladan Rasulullah beserta keluarga dan sahabat beliau yang senantiasa menjunjung tinggi nilai-nilai Islam yang sampai saat ini dapat dinikmati oleh seluruh manusia di penjuru dunia.

Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai syarat wajib bagi mahasiswa dalam menyelesaikan program pendidikan Strata-1 di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Prodi Kesejahteraan Sosial. Skripsi ini berjudul **“Upaya Orang Tua Mengembalikan Keberfungsian Sosial Terhadap Anak Kecanduan Gadget Di Desa Bakaran Batu Kecamatan Lubuk Pakam Kabupaten Deli Serdang”**

Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dorongan, serta dukungan dari berbagai pihak yang telah ikut meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya dalam membimbing penulis selama penulisan skripsi. Maka dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan ribuan terima kasih kepada pihak-pihak terkait yang telah banyak membantu dan memberikan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis mengucapkan Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orangtua tercinta, ibunda Sri Murni S.PD, ayahanda Liswandi, kakanda Fatia Suwandi, dan adik tercinta Dhiti Syahla Suwandi yang sudah memberikan semua kepercayaan kepada penulis, dan mendukung pertumbuhan dan pendidikan penulis serta untuk segala doa yang terus mengalir di setiap langkah

penulis. Terima kasih juga untuk sahabat penulis tercinta Devi Monica Siregar, Dina Aulia, Siti Khairunnisa Daulay, Putri Ananda yang telah membantu dan juga memberikan motivasi terhadap penulis dan Serta terima kasih untuk teman-teman seperjuangan dan seangkatan dalam hal saling mendukung satu sama lain.

Pada kesempatan ini, dengan kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak Dr. Arifin Saleh, S.Sos., M.SP selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dan selaku Dosen Pembimbing penulis yang selalu meluangkan waktunya untuk membimbing, mendukung, serta memberikan motivasi kepada penulis selama menyelesaikan skripsi.
3. Bapak Dr. Abrar Adhani, S.Sos., M.Ikom selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Ibu Hj. Dra. Yurisna Tanjung, M.AP selaku Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak Dr. H. Mujahiddin, S.Sos., M.SP selaku Ketua Prodi Kesejahteraan Sosial Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
6. Bapak Sahran Saputra, S.Sos., M.Sos selaku Sekretaris Prodi Kesejahteraan Sosial Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

7. Bapak Ibu dosen dan Biro Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, terkhusus dosen-dosen Kessos yang selalu memberikan arahan serta masukan kepada penulis selama kegiatan belajar di kampus dan dalam proses penyelesaian skripsi.

Atas segala bantuan serta dukungan dari keluarga, saudara, dan teman teman yang sangat berharga, penulis mengucapkan banyak terima kasih. Semoga Allah SWT melimpahkan rahmat-Nya. Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Penulis memohon maaf atas segala ketidak sempurnaan penulis yang terdapat di dalamnya.

Medan, Maret 2023

DWI ANDINI SUWANDI

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	10
1.3. Tujuan Penelitian.....	11
1.4. Manfaat Penelitian.....	11
1.5. Sistematis Penulisan	12
BAB II URAIAN TEORITIS.....	14
2.1. Upaya Orang Tua	14
2.1.1 Pengertian Upaya Orang Tua	14
2.1.2 Prang tua.....	16
2.1.3 Fungsi Orang tua.....	18
2.1.4 Pengaruh dan Peran Orang Tua.....	24
2.2. Keberfungsian Sosial	27
2.2.1 Pengertian Keberfungsian Sosial	27
2.2.2 Cici-Ciri Keberfungsian Sosial	31
2.2.3 Konsep Keberfungsian Sosial	33
2.3 Kecanduan Gadget	34
2.3.1 Pengertian Kecanduan Gadget	34
2.3.2 Pengertian Gadget.....	36
2.3.3 Jenis-Jenis Gadget.....	39
2.3.4 Dampak Penggunaan Gadget	40
BAB III METODE PENELITIAN.....	45
3.1 Jenis Penelitian	45
3.2 Kerangka Konsep	46
3.3 defenisi Konsep	46
3.4 Kategorisasi.....	47
3.5 Informan.....	48
3.6 Teknik Pengumpulan Data	48

3.7 Teknik Analisis Data	50
3.8 Lokasi dan Waktu Penelitian	51
3.9 Deskripsi Singkat Lokasi Penelitian	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	53
4.1 Hasil Penelitian	53
4.2 Pembahasan	85
BAB V PENUTUP	90
5.1. Simpulan	90
5.2 Saran	90

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Kategorisasi Penelitian.....	47
--	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Dokumentasi Informan 1	54
Gambar 4.2 Dokumentasi Informan 2	55
Gambar 4.3 Dokumentasi Informan 3	56

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu perkembangan teknologi yang mempengaruhi pikiran manusia adalah *gadget*. *Gadget* merupakan media yang digunakan sarana komunikasi modern untuk melakukan sebuah interaksi sosial dengan mudah. Pada era globalisasi seperti saat ini perkembangan teknologi semakin canggih dan pesat. Salah satu contoh teknologi yang sangat populer adalah *gadget*. Bila dilihat dari definisinya, *gadget* dapat diartikan sebagai perangkat atau elektronik yang memiliki fungsi tertentu.

Gadget telah menjadi benda ajaib, pintar, dan berguna dalam banyak hal seperti mengurus tiket hotel, email, melihat film, mencari alamat dan lain-lain dengan beredarnya barang-barang elektronik tersebut dapat membantu manusia mengakses informasi yang up to date baik dari dalam negeri maupun luar negeri. Sekarang apapun yang terjadi di dunia dapat diketahui dengan cara menyambungkan alat teknologi koneksi internet yang sudah ada, sehingga akan mendapatkan informasi dengan mudahnya.

Pesatnya perkembangan teknologi tidak bisa dihindari, nampaknya sangat sulit memisahkan kehidupan manusia dengan teknologi, bahkan teknologi sekarang mampu menjadi kebutuhan yang sangat diperlukan oleh manusia. Indonesia sendiri termasuk dalam peringkat lima besar negara pengguna *gadget*

khususnya smartphone. Menurut perusahaan survei *E-Marketer*, pengguna *gadget* meningkat secara signifikan di Indonesia dan di tahun 2017 diprediksi masuk empat besar populasi pengguna *gadget* terbesar didunia.

Menurut survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII,2017) mengungkap bahwa lebih dari setengah penduduk Indonesia kini telah terhubung ke internet, dan menemukan 137,7 juta orang Indonesia terhubung ke internet, dimana terjadi kenaikan 51,8% semula di tahun 2014 pengguna sebanyak 88 juta mengalami kenaikan menjadi 132,7 juta di tahun 2016. Data survey tersebut mengungkap bahwa rata-rata pengakses internet di Indonesia menggunakan perangkat genggam. Data statistik menjabarkan 67,2 juta (50,7%) mengakses melalui perangkat genggam dan komputer. 63,1 orang (47,6%) mengakses dari smartphone, dan 2,2 juta orang (1,7%) mengakses dari computer.

Gadget sebenarnya digunakan oleh orang-orang yang memiliki kepentingan, baik dalam hal sekolah, kuliah, bekerja dan bisnis. Namun pada faktanya, *gadget* tidak hanya beredar dikalangan orang-orang yang membutuhkan saja. Akan tetapi *gadget* dikalangan anak usia dini dan kenyataanya belum layak menggunakan *gadget* (Prianggoro,2014). Jumlah anak-anak yang menggunakan *gadget* meningkat hampir dua kali lipat dari 38% menjadi 72%. Anak-anak bisa mendapatkan *gadget* canggih kepada anaknya dengan tujuan, yang pertama untuk bermain games pada fitur-fitur yang telah disediakan pada *gadget* tersebut.

Dibandingkan orang dewasa anak-anak lebih cepat untuk menguasai *gadget*, bahkan orang tua mereka belum tentu bisa mengoperasikan *gadget* yang dimilikinya (Ismanto dan Onibala,2015) perkembangan *gadget* membuat setiap orang tua berpikir “instan” dalam menggunakan *gadget* disatu sisi memudahkan setiap orang mengakses segala informasi. Tetapi pada kenyataannya *gadget* digunakan untuk anak usia dini dimana yang seharusnya anak usia dini bermain dengan teman sebayanya, bersosialisasi dengan lingkungan tempat tinggalnya,mengeksplor dirinya, dan berpikir kreatif dalam menyikapi masalah.

Orang tua sering menggunakan *gadget* untuk sebagai alat dalam mendidik anaknya. Sehingga di masa sekarang, bukan hal yang aneh lagi apabila ada orang tua yang menyediakan fasilitas berupa *gadget* untuk anaknya yang masih berusia dini atau masih dalam usia emas (*golden age*). Menurut para pakar pendidikan (Hidayahti, 2013) “Sebaiknya seorang anak dikenalkan pada fungsi dan cara menggunakan *gadget* saat berusia enam tahun. Karena di usia tersebut perkembangan otak anak meningkat hingga 95% dari otak orang dewasa. Sebab, jika mengenalkan *gadget* di bawah usia enam tahun, anak lebih banyak untuk bermain karena anak tertarik dengan visual (gambar) dan suara yang beragam yang terdapat pada *gadget*.”

Interaksi anak dengan teknologi elektronik mengurangi aktivitas gerak karena konsep teknologi adalah memudahkan kehidupan manusia sehingga membatasi aktivitas fisik. Namun ironisnya, fakta yang terjadi di masa ini orang tua cenderung memberikan *gadget* sebagai alat untuk mendidik anak yang terutama masih dikategorisasikan sebagai anak usia dini dengan harapan anak

akan duduk diam dan tidak rewel. Terutama orang tua zaman sekarang yang sibuk bekerja telah rela memberikan *gadget* sebagai sarana komunikasi sekaligus sarana bermain, sehingga pada kenyataannya anak usia dini menjadi asyik bermain aplikasi dalam *gadget* setiap hari bahkan selama 2 sampai 3 jam sehari atau bahkan lebih dari 3 jam bagi orang tua yang sibuk bekerja.

Gadget dapat membuat seseorang dapat melakukan kontak sosial maupun berkomunikasi satu dengan lainnya. *Gadget* yang awalnya hanya mampu dibeli oleh seseorang yang berpenghasilan tinggi, sekarang seseorang yang penghasilannya pas-pasan pun mampu membeli *gadget* dengan harga murah maupun dengan sistem pembayaran berkala. Saat ini pengguna *gadget* dapat menggunakan *gadgetnya* untuk menambah informasi dan sebagai media hiburan.

Hal ini dikarenakan saat ini pengguna *gadget* dapat dengan mudah mengakses segala informasi dari masa lalu atau dari negara lain dengan cepat menggunakan *gadget* dan berkembangnya fitur-fitur *gadget* saat ini membuat *gadget* menjadi salah satu media hiburan yang murah bagi masyarakat karena dengan *gadget* dan aplikasi yang disediakan dalam satu perangkat seperti *youtube*, musik, kamera dan permainan dapat membuat semua orang merasa senang.

Banyaknya manfaat dari *gadget* dan tuntutan zaman yang saat ini mengharuskan setiap manusia menggunakan *gadget* dalam aktivitas sehari-hari, membuat banyak orang tua yang sudah mengenalkan *gadget* sejak anak usia dini. Sehingga saat ini sebagian besar anak usia dini sudah pandai dan ahli menggunakan *gadget*. Di zaman yang memang menuntut semua orang untuk

melek dengan teknologi, pengenalan *gadget* sejak dini memang baik, karena *gadget* memiliki banyak manfaat yang dapat membantu manusia menjalankan aktivitasnya. Akan tetapi, pengenalan yang terlalu dini dikhawatirkan akan memberikan dampak kepada anak.

Namun, *gadget* juga meninggalkan sejumlah dampak negatif antara lain dapat menghambat perkembangan motorik anak, menghambat perkembangan bahasa dan sosial anak, menimbulkan masalah kesehatan fisik. Anak usia dini masih dalam tahap perkembangan motorik yang mengharuskannya banyak bergerak. Di sisi lain penggunaan *gadget* yang berlebihan akan membuat anak diam terlalu lama sehingga perkembangan kesehatannya akan terganggu dan akan mengalami obesitas.

Bahkan tak hanya motoriknya, kemampuan berbahasa dan bersosialisasi anak juga akan terhambat karena anak tidak banyak berinteraksi dengan orang lain. Selanjutnya adalah dapat menurunkan daya konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak untuk dapat mengerjakan berbagai hal yang semestinya dapat mereka lakukan sendiri. Lebih lanjut, semakin terbukanya akses internet dalam *gadget* yang menampilkan segala hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak mengandung akibat negatif yang membahayakan anak karena banyaknya fitur-fitur atau aplikasi yang tidak sesuai dengan usia anak.

Dampak negatif terbesar bagi anak adalah ketika anak ketergantungan *gadget* akan membuat anak lupa bersosialisasi dengan lingkungannya sekitarnya yang berdampak psikologis terutama krisis percaya diri pada anak,

menghilangkan keterikatan pada aktivitas bermain atau melakukan kegiatan lain. Pebriana (2017) bahwa pengaruh *gadget* memberikan dampak negatif terhadap interaksi sosial anak. Adapun dampak negatif yang dirasakan oleh anak yaitu dapat mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan terdekatnya.

Hal ini berbanding terbalik dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Fahriantini (2016) bahwa pemberian *gadget* oleh orangtua kepada anak mempunyai beberapa alasan yakni, mempermudah anak dalam mengakses informasi seputar pembelajaran, kemudian mendidik anak dengan mengikuti zaman juga menjadi alasan bagi orangtua masa kini. Dampak negatif atau dampak positif ini bergantung dengan bagaimana cara orang tua atau anak menyikapi penggunaan *gadget* sendiri.

Di dalam *gadget* terdapat berbagai macam konten yang dapat diakses dengan mudah oleh anak. Konten ini dapat berupa konten negatif ataupun konten positif. Kementerian Komunikasi dan Informatika menuturkan bahwa telah memerintahkan 15 penyedia layanan internet (ISP) dan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) untuk memblokir gambar pornografi yang ada di mesin pencari. Pemblokiran dilakukan dengan menerapkan *safe mode* di seluruh mesin pencari ISP (CNN Indonesia *Online*, 2018).

Namun saat ini, gambar porno yang tampak di mesin pencari Google masih bisa diakses oleh pengguna di Indonesia. Sebagian konten porno itu bisa tersaring jika pengguna mengaktifkan fitur *safe mode* yang disediakan Google di bagian *setting* pada laman mesin pencariinya. Tapi jika fitur ini tak diaktifkan,

maka gambar-gambar tak senonoh itu akan tetap bermunculan. Dengan adanya perintah dari Kominfo agar ISP mengaktifkan fitur *safe mode* maka gambar-gambar itu akan tersaring meski pengguna tak mengaktifkan fitur *safe mode* di laman pencarian Google.

Pemblokiran ini dikhususkan untuk gambar yang muncul di mesin pencarian. Sebab, meski situs sudah diblokir, namun gambar-gambar dari situs itu masih bisa dibuka ketika pengguna melihatnya di tab image ketika membuka laman pencarian Google. Oleh karena itu, Kominfo mengarahkan ISP dan Abji untuk fokus memblokir gambar yang dikategorikan pornografi sesuai dengan UU 44 Tahun 2008 tentang Pornografi.

Akan tetapi, selain konten negatif ada juga konten-konten positif yang dapat dilihat oleh anak-anak. Seperti hasil penelitian Puspita Sari dan Mitsalia (2016) memaparkan bahwa dari *gadget* anak dapat mengikuti pembelajaran seperti menghafal Al-Qur'an, mengetahui kosakata bahasa Inggris, dan anak juga merasa terbantu dalam membaca ataupun menghafal. Selain itu hasil penelitian Wendy et.al (2015) juga menyatakan bahwa penggunaan komputer di rumah ini selain untuk bermain *games* juga digunakan untuk belajar melalui *e-learning*.

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

Biasanya orang tua yang terlalu sibuk dengan pekerjaannya tentu akan memberikan *gadgetnya* kepada anaknya supaya anak dapat bermain sendiri dengan tenang.

Pendapat ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Yuli Irmawati (2018) yang menyatakan bahwa ibu yang memiliki tingkat pendidikan tinggi cenderung turut terlibat secara aktif dan memanfaatkan *gadget* sebagai media pembelajaran sehingga anak cenderung lebih mudah dan senang dalam belajar membaca, belajar menulis, belajar menghitung, menghafal nama-nama warna dan benda, menghafal bacaan Alqur'an, serta menghafal lagu.

Ketidakmampuan orang tua untuk mengawasi anaknya yang sedang bermain *gadget*, tentu akan memberikan kesempatan kepada anak untuk melihat konten-konten negatif, yang berupa kekerasan atau pornografi. Selain konten, durasi penggunaan *gadget* pada anak juga harus diperhatikan. Menurut Asosiasi dokter anak Amerika Serikat dan Kanada menganjurkan para orang tua harus tegas dan konsisten untuk tidak memberikan *gadget* pada anak usia 0-2 tahun. Anak 3-5 tahun dibatasi satu jam per hari, dan dua jam untuk anak 6-18 tahun.

Namun pada kenyataannya jauh dari teori yang ada, anak-anak justru menggunakan *gadget* melebihi durasi yang direkomendasikan oleh para ahli empat hingga lima kali. Menurut Pratiwi (2015) periode perkembangan anak yang sangat sensitif adalah saat usia 1-5 tahun, masa anak usia dini, sehingga sering disebut *the golden age*. Pada masa ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan, yaitu kecerdasan intelektual, emosi, dan spiritual mengalami perkembangan yang

luar biasa, membentuk pola atau pondasi sehingga yang akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya.

Pada masa ini anak menjadi peniru yang handal. Jika anak usia dini sudah diberikan *gadget* sebagai mainan, maka itu akan berpengaruh terhadap proses pemerolehan bahasanya (menirukan ucapan-ucapan yang kasar atau tidak pantas) dan yang lebih mengkhawatirkan adalah gangguan pada perkembangan emosi sosial sang anak.

Desa Bakaran Batu merupakan desa yang terletak di Kecamatan Lubuk Pakam, Kabupaten Deli Serdang, permasalahan yang ada di desa ini ialah anak yang kecanduan *gadget*, anak yang kecanduan *gadget* di desa ini bukanlah anak remaja saja tetapi anak dibawah umur juga sudah kecanduan *gadget* bahkan orang tua sekalipun juga kecanduan *gadget*, dan dimanapun berada mereka selalu memegang *gadget*nya sampek tidak ingat waktu dan tidak memperdulikan orang yang ada disekitarnya. ini yang akan membuat anak lebih bersifat menyendiri dan banyak anak yang lebih memilih bermain *gadget* ketimbang bermain dengan teman untuk bermain sekedar bermain bola dilapangan.

Bahkan ada kasus satu orang anak di Desa Bakaran Batu ini mengalami gangguan fisik seperti tanganya tidak bisa digerakan sama sekali dan badannya juga tidak bisa bergerak dan dia hanya bisa berbaring di tempat tidur rumah sakit saja dan akhirnya dia meninggal dunia ini diakibatkan karena terlalu sering memegang *gadget*, dan ada lagi satu orang anak yang selalu main game online ketika dia kalah dia selalu berteriak dan emosi sendiri bahkan dia juga bisa

membanting barang-barang yang ada disekitarnya, bahkan juga dia juga bisacakap-cakap sendiri.

Maka dari itu orang tua mereka harus membuat upaya agar anaknya tidak kecanduan *gadget* dan tidak terjadi seperti kejadian yang diceritakan *di atas* tersebut. Upaya orang tua agar anaknya tidak kecanduan *gadget* ialah menyuruh anaknya mengikuti kegiatan remaja mesjid bagi yang beragama islam dan bagi yang beragama kristen melakukan kegiatan yang ada digereja, mengalihkan perhatian anak misalnya dengan membuat kegiatan menyenangkan diluar rumah seperti bermain, berkebun, berolahraga bersama, dan melakukan kegiatan yang berpositif bersama teman sebayanya.

Aktivitas yang melibatkan anggota keluarga diluar ruangan dapat membantu anak sedikit lupa terhadap *gadgetnya*, dan apalagi di zaman sekarang permainan yang lagi trend didesa saya adalah permainan lato-lato dengan permainan baru tersebut anak anak lebih banyak menghabiskan waktunya dengan bermain lato-lato bersama teman sebayanya. Inilah cara orang tua agar anaknya tidak kecanduan *gadget* dan mengalami kejadian yang seperti *di atas*.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas sehingga penulis tertarik untuk mengkaji dan meneliti **Upaya Orang Tua Mengembalikan Keberfungsian Sosial Terhadap Anak Kecanduan *Gadget* Di Desa Bakaran Batu, Kecamatan Lubuk Pakam, Kabupaten Deli Serdang.**

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan hal yang penting dalam penelitian

sehingga dapat terarah dalam membahas masalah-masalah yang akan diteliti. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dikemukakan yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah : bagaimana upaya orang tua mengembalikan keberfungsian sosial terhadap anak kecanduan *gadget* di Desa Bakaran Batu, Kecamatan Lubuk Pakam, Kabupaten Deli Serdang?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan suatu hal yang utama akan memiliki arah dalam suatu kegiatan atau penelitian yang harus memiliki arah dan tujuan yang jelas. Maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui upaya orang tua mengembalikan keberfungsian sosial terhadap anak kecanduan *gadget* di Desa Bakaran Batu, Kecamatan Lubuk Pakam, Kabupaten Deli Serdang.

1.4 Manfaat Penelitian

Harapan dari penulis untuk tulisan ini adalah agar tulisan ini mempunyai manfaat sebagai berikut:

- 1.4.1. Secara Akademis, penelitian ini diharapkan berguna terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, diantaranya dapat berguna dalam memperluas teori dan kajian ilmu kesejahteraan sosial pada umumnya. Hasil penelitian ini pun dapat menjadi sebuah pedoman dan menjadi bahan referensi bagi para peneliti dalam penelitian selanjutnya, serta dapat menjadi sumber bacaan khususnya bagi mahasiswa ilmu kesejahteraan sosial FISIP UMSU.

1.4.2. Secara Teoritis, peneliti memberikan manfaat penelitian ini secara teoritis sebagai media pembelajaran secara lebih lanjut mengenai upaya orang tua mengembalikan keberfungsian sosial terhadap anak yang kecanduan *gadget* di Desa Bakaran Batu. Selain itu dapat menjadi bahan menambah pengetahuan serta memperluas wawasan.

1.5 Sistematika Penulisan

Pada penulisan ini harus sesuai dengan pedoman penyusunan skripsi yaitu dibagi dalam lima bab. Adapun sistematika penulisan skripsi ini:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan isi skripsi dalam latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

BAB II : URAIAN TEORITIS

Pada bab ini menjelaskan mengenai teori yang relevan dalam memudahkan penulis untuk mengkaji judul yang telah ditetapkan.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini membahas uraian teoritis seperti jenis penelitian, kerangka konsep, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, lokasi dan waktu penelitian serta gambaran ringkas mengenai objek penelitian.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan jabaran data dari narasumber serta membahas kajian terdapat topik penelitian dengan berdasarkan teori yang dipakai.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisikan simpulan dari pembahasan serta deskripsi terhadap objek penelitian dan juga saran dari pembahasan yang terkait dengan topik.

BAB II

URAIAN TEORITIS

2.1 Upaya Orang Tua

2.1.1 Pengertian Upaya orang tua

Upaya orang tua merupakan proses dinamika suatu kedudukan. Peran adalah perangkat tingkah yang diharapkan dimiliki oleh orang yang berkedudukan di masyarakat. Apabila seseorang melaksanakan hak dan kewajiban sesuai dengan kedudukan berarti dia menjalankan suatu peranan. Hubungan yang harmonis dalam keluarga dapat terbentuk melalui komunikasi antara orang tua dan anak yang telah terbangun secara berkelanjutan sehingga dapat membentuk keluarga yang sejahtera. Kesejahteraan keluarga dapat diwujudkan melalui pendidikan yang diberikan pada anak. Upaya yang dapat dilakukan untuk dapat meningkatkan kualitas orang tua yaitu melalui belajar sepanjang hayat.

Rahman (2002:100) berpendapat, upaya orang tua bagi pengembangan anak secara lebih rinci dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Memelihara kesehatan fisik dan mental anak.
- 2) Meletakkan dasar kepribadian anak.
- 3) Membimbing dan memotivasi anak untuk mengembangkan diri,
- 4) Memberikan fasilitas yang memadai bagi pengembangan diri anak,
- 5) Menciptakan suasana aman, nyaman dan kondusif bagi pengembangan diri anak.

Berdasarkan keterangan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa upaya orang tua merupakan usaha, atau cara orang tua untuk merealisasikan apa yang diinginkan. Dalam hal ini tentunya berkaitan dengan usaha atau cara yang dilakukan orang tua dalam membimbing anak untuk menjalankan apa yang diperintahkan.

Pentingnya peran orang tua terhadap pendidikan anak membutuhkan suatu upaya tertentu yang nantinya akan mampu membawa anak kepada apa yang menjadi harapan orang tua. Anak dapat memiliki berbagai pengalaman yang akan menjadikan pribadi lebih baik dalam menjalani hidup dan memaknai kehidupannya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia upaya adalah usaha ikhtiar untuk mencapai suatu maksud, memecahkan persoalan, mencari jalan keluar. (Pusat bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2002)

Menurut Soeharto (2002) upaya merupakan bagian dari aspek yang dinamis dalam kedudukan (status) terhadap sesuatu. Apabila seseorang telah melakukan akan dan kewajibannya sesuai dengan kedudukannya, maka ia dinyatakan sudah melakukan suatu upaya. Jadi upaya merupakan bagian dari usaha atau suatu cara yang sudah terencana dan terarah untuk menjaga sesuatu hal agar tercapai apa yang diinginkan.

Sedangkan menurut Elfi Mu'awanah (2012) upaya adalah usaha yang dilakukan secara sistematis berencana terhadap tujuan permasalahan. Usaha tersebut berupa tindakan dalam memecahkan permasalahan dan mencari jalan keluar demi tercapainya tujuan yang telah ditentukan.

Dari beberapa pengertian tersebut upaya berarti suatu kegiatan yang mengerahkan tenaga, pikiran atau badan untuk mencapai maksud, atau suatu tujuan tertentu. Upaya terkait dengan sikap dan watak seseorang untuk selalu mengerahkan tenaga pikiran untuk mencapai maksud atau memecahkan persoalan serta mencari jalan keluar dari berbagai hal yang menjadi tujuan hidupnya.

2.1.2 Orang Tua

Orang tua merupakan orang yang lebih tua atau orang yang dituakan. Namun umumnya di masyarakat pengertian orang tua itu adalah orang yang telah melahirkan kita yaitu ibu dan bapak. Karena orang tua adalah pusat kehidupan rohani anak, maka setiap reaksi emosi anak dan pemikirannya dikemudian adalah hasil dari ajaran orang tuanya tersebut. Sehingga orang tua memegang peranan yang penting dan amat berpengaruh atas pendidikan anak-anak (Wahib,2015).

Menurut Elizabeth,(Simamora,2016) orang tua merupakan orang dewasa yang membawa anak ke dewasa,terutama dalam masa perkembangan. Tugas orang tua melengkapinya dan mempersiapkan anak menuju ke kedewasaan dengan memberikan bimbingan dan pengarahan yang dapat membantu anak dalam menjalani kehidupan. Dalam memberikan bimbingan dan pengarahan pada anak akan berbeda pada masing masing orang tua karena setiap keluarga memiliki kondisi-kondisi tertentu yang berbeda corak dan sifatnya antara keluarga yang satu dengan keluarga yang lain.

Menurut Abuddin Nata, (Fazli,2012:6) yang disebut orang tua adalah ayah dan atau ibu kandung,atau orang yang dianggap orang tua atau dituakan (cerdik,pandai,ahli dan sebagainya) atau orang-orang yang disegani dan dihormati

di kampung/kota. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa yang disebut orang tua adalah ayah dan ibu atau anggota masyarakat secara keseluruhan.

Menurut Puji, (Siregar,2017) orang tua adalah “pendidik pertama,utama dan kodrat”. Orang tua adalah orang pertama yang dipandang sebagai orang yang segala tahu. Anak menyalurkan seluruh harapannya kepada orang tuanya. Ketika ia mengalami kesulitan apapun,ia selalu meminta bantuan kepada orang tuanya,ketika sedang berbicara dengan kawan sebayanya, anak-anak selalu membanggakan orang tuanya masing-masing. itulah orang tua bagi seorang anak.

Menurut Hery Noer Aly (dalam jimmi,2017:2),Orang tua adalah orang dewasa pertama yang memikul tanggung jawab pendidikan,sebab secara alami anak pada masa-masa awal kehidupannya berada di tengah-tengah ibu dan ayahnya. Sedangkan menurut Sahlan (Siregar,2017), Orang tua adalah komponen keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu, dan merupakan hasil dari sebuah ikatan perkawinan yang sah yang dapat membentuk sebuah keluarga. Orang tua memiliki tanggung jawab untuk mendidik,mengasuh dan membimbing anak-anaknya untuk mencapai tahapan tertentu yang menghantarkan anak untuk siap dalam kehidupan bermasyarakat.

Dari beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan orang tua adalah seorang ayah dan ibu yang dianggap tua memiliki tanggung jawab merawat dan mendidik anak menjadi manusia yang dewasa. Ibu dan ayah juga yang mengasuh dan yang telah membimbing anaknya dengan cara memberikan contoh yang baik dalam menjalani kehidupan sehari-hari, selain itu orang tua juga telah memperkenalkan anaknya kedalam hal-hal

yang terdapat di dunia ini dan menjawab secara jelas tentang sesuatu yang tidak dimengerti oleh anak. Orang tua merupakan pendidikan pertama yang figur dan contohnya selalu ditiru oleh anak.

2.1.3 Fungsi Orang Tua

Dalam keluarga anak pertama kali mengenal lingkungannya. Sebagai makhluk sosial ia menyesuaikan diri dengan kehidupan bersama, dan yang memperkenalkan semua itu adalah orang tua, sehingga perkembangan anak ditentukan oleh situasi dan kondisi yang ada serta pengalaman-pengalaman yang dimiliki oleh orang tuanya. Institusi yang pertama tempat seseorang anak belajar adalah rumah. Seorang anak paling banyak menghabiskan waktu bersama orang tuanya di mana mereka belajar dari orang tua dan lingkungan rumah.

Orang tua memiliki fungsi penting dalam pendidikan anak mereka, berapapun usianya maupun tingkat pendidikannya. Betapa pentingnya kehadiran atau keberadaan orang tua didalam kehidupan anak. Fungsi orang tua (Surbakti,2012) sebagai berikut :

- a. Mengajarkan anak agar aktif berkomunikasi. Komunikasi merupakan salah satu aspek penting dalam membangun dan membina relasi dan interaksi. Dalam proses komunikasi, orang tua mengajarkan pola dan proses komunikasi yang wajar kepada anak supaya mereka bisa berkomunikasi dengan sopan, santun dan wajar. Misalnya: bagaimana menggunakan kata-kata, merangkai kalimat, memilih kata-kata yang tepat, mendengarkan lawan bicara, menjaga sopan santun, menghormati lawan bicara, dan sebagainya.

- b. Mengajarkan anak kemampuan bersosialisasi anak perlu belajar bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungan mereka. Tugas sebagai orang tua adalah mengajar dan mendidik anak mereka agar mampu bersosialisasi dengan baik terutama dengan lingkungan terdekat mereka. Orang tua harus mengenal dan bergaul dengan lingkungan anak. Dalam hal ini, lingkungan mereka adalah keluarga, tetangga, teman-teman, dan lain-lain. Tujuannya, supaya sejak awal mereka belajar hidup bersosialisasi sehingga mereka tidak menjadi makhluk yang “Kesepian di tengah keramaian” (Lonely in the crowded). Melalui pembelajaran bersosialisasi, anak belajar melatih keseimbangan rasional dan emosional mereka, terutama ketika mereka berhadapan dengan situasi yang tidak menyenangkan atau situasi yang membangkitkan emosional mereka. Sebaiknya, sejak dini anak sudah mengenal dan akrab dengan berbagai etnisitas, entitas, dan perbedaan. Dengan demikian, kelak ketika anak telah dewasa, mereka mampu menghargai dan menghormati perbedaan, bukan keseragaman.
- c. Mengajarkan anak kemampuan berintegrasi berintegrasi, artinya orang tua mengajarkan anak kemampuan berbaur atau bergabung dengan berbagai kelompok menjadi satu kesatuan yang utuh supaya memiliki kekuatan yang hebat dalam mengalahkan berbagai tantangan kehidupan. Bagaimanapun, berintegrasi dalam menghadapi tantangan, pasti lebih baik daripada berjuang seorang diri.

- d. Melindungi anak dari pengaruh tata nilai buruk sebagai orang tua, harus berhati-hati dan waspada, karena jauh lebih mudah melakukan atau mengajarkan tata nilai keburukan dari pada kebaikan kepada anak. Pada umumnya anak mampu dengan cepat menyerap tata nilai (pengajaran) buruk dan mempraktikkannya di dalam kehidupan mereka. Sebaliknya, sering kali orang tua mengalami kendala atau keulitan untuk mengajarkan tata nilai kebaikan. Tugas orang tua adalah melindungi anak dari serbuan atau bujukan ajaran-ajaran yang mendorong dan menggiring anak untuk melakukan perbuatan buruk didalam hidup mereka.
- e. Mengajarkan cara mengatasi keragu-raguan kepada anak salah satu tugas berat orang tua adalah mengajarkan cara mengatasi keragu-raguan kepada anak. Sementara itu, orang tua sendiri belum tentu tegar menghadapi berbagai tantangan dan persoalan. Jikalau orang tua ragu- ragu, bingung, gugup, dan tidak pernah tegas dalam membuat keputusan atau menyatakan pendapat, maka jangan salahkan anak, jika mereka juga memiliki kepribadian yang kurang lebih sama dengan orang tuanya. Pepatah mengatakan: “Buah jatuh tidak akan jauh dari pohonnya”.
- f. Melakukan fungsi pendampingan terhadap anak salah satu fungsi penting orang tua adalah fungsi pendampingan. Artinya, mendampingi anak, baik ketika mereka menghadapi situasi senang dan gembira, maupun ketika mereka menghadapi situasi susah, sedih, kecewa, marah, takut, khawatir, atau patah semangat yang disebabkan oleh karena faktor-faktor eksternal maupun faktor-faktor internal. Patut orang tua ketahui

bahwa berbagai faktor berpotensi membuat anak menghadapi krisis. Dalam situasi seperti itu, pendampingan orang tua sangat dibutuhkan oleh anak. Pendampingan tidak bisa digantikan oleh siapa pun dan apa pun. Melalui proses pendampingan, orang tua menjelaskan, mendidik, dan mengajarkan anak untuk mengatasi dan menyelesaikan masalah-masalah yang mereka hadapi secara rasional, bukan irasional.

- g. Melatih anak agar mampu mengendalikan emosi anak perlu belajar mengendalikan emosi mereka supaya mereka tidak diperbudak oleh emosi mereka sehingga menuntun perjalanan hidup mereka menuju ke sasaran yang salah. Meskipun, mengendalikan emosi itu sulit, namun bukan berarti tidak mungkin dicapai. Orang tua harus menekankan kepada anak semboyan hidup, bahwa tidak ada alasan untuk berhenti belajar untuk mengendalikan emosi.

Menurut A. Choirun Marzuki (dalam Aisyah,2016:23) mengungkapkan bahwa dalam menghadapi anak, maka orang tua harus bersikap fleksibel,luwes. Sikap tegas memang diperlukan, disamping kelembutan dan kasih sayang merupakan hal yang sangat dibutuhkan. Orang tua memang dituntut untuk menjadi aktor yang serba bisa. Dia harus memainkan peran orang tua, jika memang skenario menghendaki demikian. Sebaliknya,dia harus mampu memainkan peran teman, pelindung,ataupun konsultan dan pendidik.

Orang tua tidak terlepas dari pengertian keluarga, karena orang tua merupakan bagian keluarga besar yang sebagian besar telah tergantikan oleh

keluarga inti yang terdiri dari ayah, ibu dan anak-anak. Sedangkan mengenai kedudukan orang tua dalam keluarga, fungsi orang tua dalam keluarga meliputi :

1) Fungsi Edukasi

Membawa anak-anak pada kedewasaan, kemandirian, menyangkut penanaman, pembimbingan, atau pembiasaan nilai-nilai agama, budaya, dan keterampilan tertentu yang bermanfaat bagi anak.

2) Fungsi Sosialisasi

Mempersiapkan anak-anak menjadi manusia sosial yang dapat mensosialisasikan nilai-nilai atau peran-peran hidup dalam masyarakat, seperti nilai disiplin, bekerja sama, toleran, menghargai pendapat, tanggung jawab, dll.

3) Fungsi Perlindungan (Protektif)

Melindungi anak-anak dari macam-macam marabahaya dan pengaruh buruk dari luar maupun dalam, dan melindungi anak-anak dari ancaman atau kondisi yang menimbulkan ketidaknyamanan (fisikpsikologis) bagi anggotanya.

4) Fungsi Afeksi atau Perasaan

Anak bisa merasakan atau menangkap suasana perasaan yang melingkupi orang tuanya pada saat melakukan komunikasi. Kehangatan yang terpancar dari aktivitas gerakan, ucapan mimik serta perbuatan orang tua merupakan hal yang sangat penting dalam pelaksanaan pendidikan dalam keluarga. Oleh karena itu, orang tua dalam memahami dan bergaul dengan anak hendaknya memahami, menangkap dan turut merasakan apa

yang anak rasakan serta bagaimana kesan atau persepsi anak tentang orang tua.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa fungsi orang tua pada anaknya antara lain menanamkan kehidupan beragama, memberikan pendidikan dalam masa perkembangan anak, menjadi penghubung dalam kehidupan sosial anak, dan memberikan nafkah secara ekonomi demi keberlangsungan anak. Orang tua dapat berganti ganti peran sesuai dengan karakter yang dibutuhkan oleh anak-anaknya. Dan kedudukan orang tua tidak dapat diwakilkan oleh orang lain.

Dengan demikian jelaslah bahwa kedudukan orang tua dalam keluarga jika dilihat dari fungsi orang tua itu sendiri mencakup berbagai aspek sangat berpengaruh bagi kelangsungan hidup anak. Sehingga semua aspek yang telah disebutkan di atas tidaklah dapat dipisah-pisahkan, karena semuanya saling melengkapi.

Adapun fungsi orang tua yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu fungsi orang tua dalam mengajarkan kemampuan bersosialisasi anak. Melalui fungsi ini, orang tua harus mengenal dan bergaul dengan lingkungan anak. Dalam hal ini, lingkungan terdekat anak yaitu keluarga, tetangga dan teman-temannya. Pada anak usia dini, anak mengalami perkembangan dalam tahap mengeskplor dan berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitarnya. Anak biasanya cenderung senang dengan hal-hal baru yang didapatnya melalui aktivitas bermain.

Tidak jarang pula anak bermain dan memuaskan rasa penasarannya mereka melalui *gadget*, karena *gadget* merupakan hal yang menarik bagi mereka apalagi

ditambah dengan aplikasi game online yang terdapat pada *gadget*, sehingga kebanyakan dari mereka menghabiskan waktu seharian untuk bermain *gadget*. Padahal anak seusia mereka harus bermain dan berbaur dengan teman-teman sebayanya. Namun tanpa disadari, hal seperti ini sangat mempengaruhi kemampuan bersosialisasi pada anak.

2.1.4 Pengaruh dan Peran Orang Tua

Banyak yang berpendapat bahwa hubungan orang tua dengan anak merupakan awal bagi hubungannya dengan orang lain. Anak-anak akan memerlukan orang lain sebagaimana orang tuanya memperlakukannya, karena memang sikap orang tua sangat membawa pengaruh terhadap anak, sehingga sangat kecil kemungkinannya seorang anak tidak terpengaruh sikap orang tuanya. Orang tua adalah aktor utama yang berpengaruh penting dalam perkembangan anak. Menurut Surbakti (2012) pengaruh orang tua yaitu meliputi :

2.1.4.1 Cara Berbicara

Anak belajar berbicara atau menggunakan bahasa pertama dari orang tua mereka dan dari orang-orang di sekitar kehidupan mereka. Dalam hal ini, anak-anak mengamati bagaimana orang tua mereka berbicara dengan komunitasnya, misalnya: Bagaimana orang tua berkomunikasi dengan orang-orang yang lebih tua darinya; Bagaimana orang tua berkomunikasi dengan orang-orang yang lebih muda darinya; Bagaimana orang tua berkomunikasi dengan orang-orang yang berbeda jenis kelamin; Bagaimana orang tua berkomunikasi sebagai pasangan suami istri.

Jika anak –anak menyaksikan orang tua mereka berbicara menggunakan bahasa yang kasar, mengabaikan sopan santun, atau menggunakan tata bahasa yang buruk, maka anak-anak juga akan menggunakan kata-kata atau bahasa yang kurang lebih sama dengan orang tua mereka ketika mereka berkomunikasi dengan orang tua mereka maupun dengan orang lain.

Oleh karena itu, para orang tua perlu berhati-hati berbicara atau berkomunikasi di depan anak-anak mereka. Jangan salahkan anak-anak jikalau suatu hari mereka berbicara kasar atau tidak sopan kepada orang tua mereka, karena mereka hanya mengulangi kata-kata atau kalimat yang pernah orang tua ucapkan atau kata-kata yang mereka dengar dari mulut orang tua mereka.

2.1.4.2 Bahasa

Orang tua adalah guru pertama dan utama anak dalam belajar bahasa. Jika anak menyaksikan orang tua mereka berbicara dengan bahasa yang sopan dan santun, maka mereka juga akan menggunakan bahasa yang santun dalam berkomunikasi. Sebaliknya, jika mereka mendengar dan menyaksikan orang tua mereka berbicara dengan bahasa yang kasar dan tidak sopan, maka dapat dipastikan mereka juga akan melakukan hal yang sama dalam berkomunikasi, baik dengan sesama maupun dengan orang tua mereka. Oleh karena itu, berhati-hatilah berbicara di depan anak-anak dan gunakanlah kata-kata atau kalimat yang santun.

2.1.4.3 Sopan Santun

Sopan santun berkaitan dengan budi pekerti, tata krama peradaban, dan kesusilaan yang sangat diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Para orang tua perlu berhati-hati memberikan contoh kepada anak-anak mereka, terutama ketika anak berada pada usia “fase peniruan” (imitation). Apa yang mereka lihat atau saksikan, maka tanpa saringan (filter), hal itulah yang mereka tiru atau adopsi tanpa memikirkan atau mempertimbangkan apakah tindakan mereka benar atau salah.

2.1.4.4 Tingkah laku

Pada umumnya, anak senang sekali meniru atau mengadopsi tingkah laku orang tua atau orang-orang dewasa di sekitar mereka. Jika sebagai orang tua gagal atau tidak mampu menunjukkan teladan tingkah laku yang baik kepada anak, maka anak juga akan menunjukkan tingkah laku dan perangai yang buruk dalam hidup mereka sehari-hari. Menurut Soekamto (Novrinda dkk, 2017) peran adalah aspek dinamis kedudukan (status), apabila seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan kedudukannya maka ia menjalankan suatu peranan. peran orang tua dalam pendidikan anak usia dini yaitu:

- 1) Orangtua sebagai guru pertama dan utama;
- 2) Mengembangkan kreativitas anak;
- 3) Meningkatkan kemampuan otak anak;
- 4) Mengoptimalkan potensi anak.

Dari keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa orang tua berpengaruh pada kehidupan anak. Orang tua harus berhati-hati dalam mendidik dan mengajar,

karena sikap orang tua sangat membawa pengaruh terhadap anak, terutama dalam hal cara berbicara, bahasa, sopan santun dan tingkah laku. Anak cenderung mendukung pendapat orang tuanya, meskipun mereka belum tentu percaya terhadap pendapat atau apa yang dikatakan orang tuanya. Artinya, jikalau orang tua salah mengajarkan nilai-nilai kebaikan dan keburukan tersebut kepada anak, maka seumur hidup mereka akan keliru memahami dan menempatkan nilai-nilai tersebut ke dalam hidup mereka serta menggunakannya di dalam interaksi mereka dalam masyarakat.

Adapun pengaruh orang tua yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu pengaruh tingkah laku orang tua, karena anak senang sekali meniru tingkah laku orang tuanya, jika orang tua gagal menunjukkan sikap tingkah laku yang baik kepada anak maka anak juga akan menunjukkan tingkah laku yang buruk dalam kehidupan mereka. Tanpa disadari oleh orang tua, tingkah laku dalam penggunaan *gadget* juga berpengaruh terhadap anak. Banyak anak yang sudah kecanduan *gadget*. Hal tersebut masih dianggap sepele oleh orang tua, sebab orang tua menganggap bahwa sekarang adalah era digital yaitu zaman memakai *gadget*.

2.2 Keberfungsian Sosial

2.2.1 Pengertian Keberfungsian Sosial

Keberfungsian sosial memiliki arti bahwa seseorang memiliki kemampuan dalam melaksanakan fungsi sosial atau kapasitasnya tersendiri dalam menjalankan tugas-tugas kehidupannya sesuai dengan status sosial. Keberfungsian sosial ini juga dipahami sebagai salah satu cara yang dilakukan oleh individu atau

kelompok dalam melakukan tugas kehidupan dan memenuhi kebutuhan sehari-harinya. Maka, keberfungsian sosial ini menyangkut pada tanggung jawab seseorang terhadap masyarakat secara umum terhadap lingkungan terdekat dan dirinya sendiri. Tanggung jawab yang dimaksud meliputi pemenuhan kebutuhan dasar anggota keluarga yang menjadi tanggungan dan memberikan kontribusi positif terhadap masyarakat (Wibowo,2022).

Menurut Barker, Dubois dan Miley dalam buku (Suharto 2014), mengungkapkan keberfungsian sosial dapat dilihat dari kemampuan dalam memenuhi kebutuhan dasar baik diri maupun keluarga serta berkontribusi kepada masyarakat. Keberfungsian sosial secara sederhana dapat didefinisikan sebagai kemampuan seseorang dalam melaksanakan fungsi sosialnya atau kapasitas seseorang dalam menjalankan tugas-tugas kehidupannya sesuai dengan status sosialnya. Dengan kata lain keberfungsian sosial adalah kemampuan untuk melaksanakan peran sosial seperti yang diamanahkan oleh nilai-nilai yang ada di masyarakat.

Peranan merupakan seperangkat harapan tentang tindakan yang seharusnya dilakukan seseorang, kelompok, atau masyarakat pada status tertentu.

Secara sederhana, keberfungsian sosial memiliki arti bahwa seseorang mempunyai kemampuan dalam melaksanakan fungsi dan peran sosialnya dalam menjalankan tugas-tugas kehidupannya sesuai dengan status sosial (Raharjo,2017).

Menurut Edi Suharto, Konsepsi tentang keberfungsian sosial adalah memenuhi/merespon kebutuhan dasarnya berupa pendapatan, dalam hal ini berarti individu, kelompok maupun masyarakat mempunyai tanggung jawab untuk

pemenuhan kebutuhan dirinya sendiri ataupun keluarganya; melaksanakan peran sesuai dengan status dan tugas tugasnya; menghadapi goncangan dan tekanan misalnya, masalah psikososial, krisis ekonomi.

Keberfungsian sosial mengacu pada cara yang dilakukan individu-individu atau kelompok dalam melaksanakan tugas dan fungsi sosialnya untuk memenuhi kebutuhan hidup (Siporin dalam Raharjo,2017). Sehingga, dapat diartikan bahwa masing-masing individu dan kelompok memiliki tanggung jawab terhadap diri sendiri yang meliputi pemenuhan kebutuhan dasar dirinya, pemenuhan kebutuhan dasar anggota keluarga yang menjadi tanggungan dan pemberian kontribusi yang positif terhadap masyarakat.

Dari beberapa definisi dan penjelasan yang sudah diberikan maka dapat diketahui bahwa keberfungsian sosial intinya menunjuk pada “Kapabilitas” (*Capabilities*) individu, keluarga atau masyarakat dalam menjalankan fungsi sosial di lingkungannya. Keberfungsian sosial merujuk pada cara cara individu- individu maupun kolektivitas dalam rangka melaksanakan tugas-tugas kehidupannya dan memenuhi kebutuhannya.

Oleh karena itu, keberfungsian sosial orang berkaitan dengan peranan-peranan sosialnya, maka keberfungsian sosial dapat pula diartikan sebagai kegiatan-kegiatan yang dianggap penting dalam menampilkan beberapa peranan yang diharapkan atau yang seyogianya ditampilkan oleh setiap orang karena keanggotaannya dalam kelompok-kelompok sosial. Sebagai kegiatan-kegiatan yang dianggap penting dalam menampilkan beberapa peranan yang diharapkan

atau yang seyogianya ditampilkan oleh setiap orang karena keanggotaannya dalam kelompok-kelompok sosial.

Berdasarkan uraian definisi di atas, menurut Sukoco (1991), keberfungsian sosial dapat dipandang dari berbagai segi yang dikutip dari Fahrudin (2011) yaitu:

- a) Keberfungsian sosial dipandang sebagai kemampuan melaksanakan peranan sosial, yaitu sebagai penampilan pelaksanaan peranan yang diharapkan sebagai anggota suatu kolektifitas.
- b) Keberfungsian sosial dipandang sebagai kemampuan untuk memenuhi kebutuhan, yaitu mengacu kepada cara-cara yang digunakan oleh individu maupun kolektivitas dalam memenuhi kebutuhan hidup mereka.
- c) Keberfungsian sosial dipandang sebagai kemampuan untuk memecahkan permasalahan sosial yang dialaminya.

Keberfungsian sosial menurut Skidmore, Thackeray dan Farley dalam dari Suharto (2009) adalah: “Keberfungsian sosial merupakan konsepsi penting bagi pekerjaan sosial. Ia merupakan pembeda antara pekerjaan sosial dan profesi lainnya”. Pekerjaan sosial berusaha untuk mempertahankan, memperbaiki dan meningkatkan keberfungsian sosial individu, kelompok ataupun masyarakat. Setiap orang memiliki peranan sosial yang menjadi kapasitas seseorang dalam menjalankan tugas-tugas kehidupannya sesuai dengan status perannya.

Barlett dalam Fahrudin (2012) menyatakan bahwa: “Keberfungsian sosial merupakan fokus utama pekerjaan sosial. Keberfungsian sosial adalah kemampuan mengatasi (*coping*) tuntutan (*demands*) lingkungan yang merupakan

tugas-tugas kehidupan”. Artinya seseorang dikatakan berfungsi sosialnya apabila dapat mengatasi dan menjalankan tuntutan sesuai peran sosialnya di lingkungannya yang merupakan sebagai bagian tugas-tugas kehidupannya.

Menurut Suharto, (2015) keberfungsian sosial merujuk pada kemampuan individu, keluarga, kelompok atau masyarakat dan sistem sosial serta jaringan sosial dalam memenuhi/merespon kebutuhan dasar, menjalankan peranan sosial serta menghadapi guncangan dan tekanan (baik sosial, ekonomi, budaya dll).

2.2.2 Ciri-Ciri Keberfungsian Sosial

- Memiliki kemampuan untuk beradaptasi (alam,norma)
- Mampu melaksanakan tugas-tugas kehidupan untuk memenuhi kebutuhan
- Mampu menjalankan peran-perannya sesuai dengan status
- Bila dihadapkan pada masalah akan mampu menghadapi atau memecahkan masalah
- Bisa berpartisipasi aktif dalam bekerja sama

Keberfungsian sosial mengacu kepada cara yang dilakukan orang dalam rangka melaksanakan tugas kehidupan dan memenuhi kebutuhan (Sukoco,2014).

Keberfungsian sosial merupakan salah satu faktor yang menunjukkan seseorang mampu menjalankan peran sosialnya dimasyarakat. Keberfungsian sosial merupakan hasil atau produk dari aktivitas orang dalam berelasi dengan sekelilingnya. Jadi keberfungsian sosial berkaitan dengan hasil interaksi orang dengan lingkungan sosial.

Dijelaskan oleh Zastrow dalam Suharto (2014:36) mengatakan bahwa manusia senantiasa hidup dalam berbagai sistem, seperti keluarga, pelayanan sosial, politik, pekerjaan, keagamaan, ekonomi, dan pendidikan. Interaksi orang dengan sistem tersebut mempengaruhi tingkat keberfungsian sosialnya. Dalam hal ini interaksi yang kondusif akan menyebabkan orang mampu memenuhi kebutuhan, melaksanakan tugas, dan mencapai tujuan hidup. Namun sebaliknya, jika interaksinya kurang baik akan menyebabkan orang tersebut mengalami masalah.

Pembahasan tentang keberfungsian sosial tidak lepas dari pembahasan mengenai peran sosial dan status sosial orang tersebut di lingkungan atau masyarakat. Status sosial orang mencerminkan adanya hak dan kewajiban tersebut merupakan cerminan norma dan nilai lingkungannya atau masyarakat di berikan kepada orang sesuai dengan status sosialnya. Karena itu, adanya tuntutan oleh lingkungan untuk melaksanakan hak dan kewajiban yang menjadi standar ataupun ukuran untuk menentukan apakah orang tersebut dapat berfungsi sosial dengan baik atau tidak.

Sirporin dalam Suradi (2012) menjelaskan bahwa, keberfungsian sosial sangat berkaitan dengan cara pandang orang tersebut dalam melaksanakan tugas tugas kehidupan, kemampuan memecahkan masalah, dan kemampuannya dalam memenuhi kebutuhan. Dengan demikian, soal keberfungsian sosial tidak lepas dari soal peranan sosial dan status sosial. Ketidak mampuan dalam melakukan peranan sosial ini dimungkinkan karena menghadapi masalah didalam diri. Sirporin berpendapat bahwa seseorang dikatakan mampu berfungsi sosial jika

orang yang tingkah laku dan perannya di masyarakat sesuai dengan yang mereka harapkan.

Kemampuan menampilkan pranan berubungan dengan kempuan menjalin hubungan dengan orang lain maupun dengan lingkungan sosialnya. Hal ini merupakan tujuan dari keberfungsian sosial. Seperti yang telah di kemukakan oleh para ahli di atas, peneliti menyimpulkan keberfungsian sosial terdiri dari tiga aspek yaitu :

- Kemampuan dalam memenuhi kebutuhan
- Kemampuan dalam melaksanakan peran
- Kemampuan dalam memecahkan masalah.

2.2.3 Konsep Keberfungsian Sosial

Konsep keberfungsian sosial merujuk kepada kapabilitas dalam menjalankan perannya di dalam lingkungan baik secara individu, keluarga dan masyarakat. Setiap orang menjalankan keberfungsian sosialnya. Di angka berapakah setiap orang menjalankan perannya apakah seseorang mampu menjalankan perannya secara sepenuhnya ataukah setengah-setengah, karena setiap orang memiliki kesulitan-kesulitan tersendiri dalam menjalankan keberfungsian sosialnya.

2.3 Kecanduan *Gadget*

2.3.1 Pengertian Kecanduan *Gadget*

Menurut Graffiths (Essau,2008) menyatakan bahwa kecanduan merupakan aspek perilaku yang komplisif, adanya ketergantungan, dan kurangnya kontrol. Kata kecanduan (adiksi) biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan (*excessive*). Istilah kecanduan sendiri berkembang seiring dengan perkembangan kehidupan masyarakat, sehingga istilah kecanduan tidak selamanya melekat pada obatt-obatan tetapi dapat juga melekat pada kegiatan atau suatu hal tertentu yang dapat membuat seseorang ketergantungan secara fisik atau psikologis.

Konsep kecanduan *gadget* dapat diterapkan pada perilaku secara luas, termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi (ICT) (Yuswanto,2010). salah satunya yaitu kecanduan terhadap *Gadget*. Aspek-aspek kecanduan *Gadget* menurut Young (1999) adalah :

- Merasa sibuk dengan *Gadgetnya*
- Merasa membutuhkan menggunakan internet dengan meningkatkan jumlah waktu untuk mencapai kepuasan
- Berulang kali melakukan upaya untuk mengontrol
- Mengurangi, atau menghentikan penggunaan *gadget* namun selalu gagal
- Merasa gelisah,murung,depresi, atau marah ketika mencoba untuk mengurangi atau menghentikan penggunaan *gadget*, bermain *gadget* lebih lama daripada yang direncanakan.

Secara tidak sadar, saat ini anak-anak sudah mengalami kecanduan menggunakan *gadget*. Kecanduan terhadap *gadget* pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam menggunakan *gadget*. Dari hal kecil tersebut, anak yang awalnya senang bermain dengan temannya dapat berubah dengan terbiasanya diberikan *gadget* sebagai pengganti teman bermain.

Menurut pendapat beberapa ahli *di atas*, maka dapat disimpulkan bahwa kecanduan *gadget* merupakan sebuah perilaku yang menyebabkan keterikatan atau ketergantungan dan merupakan bentuk ketergantungan pada teknologi yang memiliki dampak negatif pada individu. Sementara itu menurut Sunita dan Mayasari (2017) ciri-ciri anak yang sudah kecanduan *gadget* antara lain :

- Anak menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain *gadget*
- Anak mengabaikan atau mengesampingkan kebutuhan lain hanya untuk bermain *gadget*. Misalnya lupa makan, mandi;
- Anak mengabaikan teguran-teguran dari orang sekitar

Sedangkan menurut Maulida (Pebriana, 2017) tanda tanda anak usia dini kecanduan *gadget* yaitu :

- Kehilangan keinginan untuk beraktivitas;
- Berbicara tentang teknologi secara terus menerus;
- Cenderung sering membantah suatu perintah jika itu menghalangi dirinya mengakses *gadget*;
- Sensitif atau gampang tersinggung, menyebabkan mood yang mudah berubah;

- Egois, sulit berbagi waktu dalam penggunaan *gadget* dengan orang lain;
- Sering berbohong karena sudah tidak bisa lepas dengan *gadgetnya*, dengan kata lain anak akan mencari cara apapun agar tetap bisa menggunakan *gadgetnya* walaupun hingga mengganggu waktu tidurnya.

Dari ciri-ciri tersebut, dapat dilihat ternyata penggunaan *gadget* pada anak dapat membuat anak mengalami kecanduan. penggunaan *gadget* pada anak usia dini menyebutkan bahwa pemakaian *gadget* lebih menyenangkan dibandingkan bermain dengan teman sebayanya. Hal ini tidak lepas oleh berbagai aplikasi permainan yang terdapat pada *gadget* anak-anak ini, yang tentunya lebih menarik perhatian anak-anak ini dibandingkan dengan permainan-permainan yang terdapat di lingkungan sekitarnya.

2.3.2 Pengertian Gadget

Pada era globalisasi seperti saat ini, teknologi sudah berkembang sangat pesat sehingga memunculkan banyak perangkat baru yang dibuat untuk mempermudah manusia dalam mengerjakan kegiatan sehari-hari. Salah satunya yaitu *gadget*. Manusia tidak lepas dari yang namanya *gadget*. Hampir semua orang di dunia memegang alat canggih ini. Mulai dari yang perempuan, laki-laki, orang tua, orang dewasa, hingga anak-anak yang belum saatnya memegang *gadget*, saat ini mulai mempunyai.

Gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya Ipteks pada zaman sekarang. Tentunya dengan berkembangnya Ipteks, hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku. Tentunya dengan bantuan teknologi seperti *gadget* dapat mempermudah kegiatan

manusia agar tidak memakan waktu yang lama. Selain itu, penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mempengaruhi perilaku orang dewasa, anak-anak pun tidak luput dari pengaruh penggunaan *gadget*.

Gadget adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya *gadget*. Diantaranya smartphone seperti iPhone dan BlackBerry, serta netbook. *Gadget* memiliki banyak manfaat apalagi digunakan dengan cara yang benar dan semestinya diperbolehkan orang tua mengenalkan *gadget* pada anak memang perlu tetapi harus diingat terdapat dampak positif dan dampak negatif pada *gadget* tersebut. Tetapi harus sadar bahwa berkomunikasi menggunakan *gadget* juga punya kekurangan.

Gadget mengubah suara menjadi gelombang elektromagnetik seperti halnya radio. Kuatnya pancaran gelombang dan letak *gadget* yang menempel di kepala akan mengubah sel-sel otak hingga berkembang abnormal dan potensial menjadi sel kanker. Jadi, efek radiasi *gadget* sedemikian berbahaya jika sering digunakan. *Gadget* sekarang ini bukan hanya untuk mempermudah mencari informasi tetapi sebenarnya banyak sisi positif dan negatifnya dari penggunaan *gadget*, baik dari segi berkomunikasi, segi kesehatan, segi budaya, segi sosial, dan segi ekonomi. Maka dari itu perlunya batasan-batasan penggunaan *gadget* tersebut.

Menurut Osland (dalam Sunita, Mayasari, 2017) *gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan

berbagai macam fungsi khusus. Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang memudahkan hidup manusia menjadi lebih praktis. *Gadget* merupakan sebuah inovasi dari teknologi saat ini yang memiliki kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi yang lebih praktis dan lebih berguna.

Menurut Ma’ruf (dalam Al-Ayouby, 2017) *Gadget* sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. *Gadget* selalu diartikan lebih tidak biasa atau didisain secara lebih pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya. *Gadget* merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi ini. Sekarang *gadget* bukanlah benda yang asing lagi, hampir semua orang memilikinya. Tidak hanya masyarakat perkotaan, *gadget* juga dimiliki oleh masyarakat pedesaan.

Dari keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa *Gadget* adalah alat komunikasi yang mempunyai banyak fungsi. Dimana fungsi tersebut sudah menggunakan fitur yang berbeda. *Gadget* di anggap lebih lengkap dari pada alat elektronik lainnya karena fungsi dan sifatnya yang berbeda. *Gadget* dapat memuat kebutuhan. Pada era sekarang ini, *Gadget* mempunyai peluasan arti. *Gadget* tidak hanya di lihat dari fisiknya saja, tapi bisa di lihat dari software di dalam *Gadget* itu sendiri.

Adapun keterkaitan *gadget* dalam penelitian ini yaitu tentang penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari pada anak. *Gadget* memang memudahkan

setiap orang dalam mengakses segala informasi, tetapi bagaimana ketika *gadget* digunakan anak hingga mengalami kecanduan. Orang tua perlu mendampingi dan membimbing anaknya saat sedang menggunakan *gadget*.

2.3.3 Jenis-jenis *Gadget*

Perkembangan teknologi saat ini sangatlah luar biasa. Hampir setiap harinya ada sesuatu hal yang baru dirilis dengan manfaat dan kinerja yang semakin baik. Dalam hal ini, *gadget* juga merupakan suatu alat yang kebaruannya dalam segi bentuk ataupun program sangat ditunggu-tunggu oleh semua manusia saat ini. Karena hampir semua manusia saat ini menganggap *gadget* sebagai suatu hal yang harus ada dimanapun ia berada. Menurut Sagara (dalam Indriyani, Maulita (2017)) ada beberapa macam-macam *gadget*, yakni handphone, laptop, tablet, kamera digital, pemutar media player.

Adapun penjabaran dari masing-masing bentuk *gadget* ini adalah sebagai berikut:

a) Handphone

Handphone adalah suatu alat komunikasi yang bersifat portable dengan ukuran yang kecil tanpa kabel dan memiliki banyak fitur yang semakin hari semakin canggih, seperti sms, video call, mms , dll. Handphone pertama kali ditemukan oleh Alezander Graham Bell pada tahun 1876 yang sudah mengalami perubahan yang sangat besar. Dari bentuknya yang dulu sangat besar hingga bentuk sederhana dan sekarang menjadi alat komunikasi yang memiliki banyak fungsi yang dapat membantumanusia dalam melakukan aktivitas sehari-hari.

b) Laptop

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

c) Tablet

Tablet PC atau sering disebut “tab” merupakan sebuah perangkat elektronik portable yang memiliki fungsi seperti notebook maupun netbook, mulai dari nonton film, bermain game yang didukung oleh perangkat wifi yang akan memudahkan untuk menjelajah dunia melewati internet. Tablet PC ini didukung dengan menggunakan Operating System yang berbasis Android sebagai sistem utama untuk menjalankan berbagai aplikasi.

d) Kamera digital

Kamera digital adalah alat untuk membuat gambar dari obyek untuk selanjutnya dibiaskan melalui lensa yang hasilnya kemudian direkam dalam format digital ke dalam media simpan digital berupa memory card.

2.3.4 Dampak Penggunaan Gadget

Penggunaan *gadget* memiliki dampak tersendiri bagi para penggunanya, baik orang dewasa ataupun anak-anak. Dampak yang timbul bergantung dengan bagaimana orang tersebut menggunakannya dan memanfaatkannya. Adapun beberapa dampak positif *gadget* pada anak yaitu menjadi media pembelajaran

yang menarik, belajar bahasa Inggris lebih mudah, serta meningkatkan logika lewat game interaktif yang edukatif. Hal tersebut dapat terjadi apabila orang tua mampu memberikan pengawasan, penegasan, serta pendekatan kepada anak terhadap *gadget* dengan baik. Selain itu *gadget* mempermudah komunikasi jarak jauh dengan orang lain, baik antar kota ataupun mancanegara, dan juga sebagai media informasi.

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

Menurut Indiana Sunita,dkk (2017). Berikut ini beberapa dampak positif dan negatif dari pengaruh *gadget* bagi anak :

1) Dampak Positif Penggunaan Gadget

- a) Menambah Pengetahuan Anak-anak dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi. Misalnya kita ingin browsing internet dimana saja dan kapan saja yang ingin kita ketahui. Dengan demikian dari internet kita bisa menambah ilmu pengetahuan

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

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

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

e) Beradaptasi Dengan Zaman. Salah satu dampak positif *gadget* adalah akan membantu perkembangan fungsi adaptif seseorang anak. Artinya kemampuan seseorang untuk bisa menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman. Jika perkembangan zaman sekarang muncul *gadget*, maka anak pun harus tahu cara menggunakannya.

2) Dampak Negatif Penggunaan *Gadget*

a) Penurunan konsentrasi saat belajar pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan *gadget*, misalnya anak teringat dengan permainan *gadget* seolah-olah dia seperti tokoh dalam game tersebut.

- b) Malas menulis dan membaca hal ini diakibatkan dari penggunaan *gadget* misalnya pada saat anak membuka video diaplikasi youtube anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari.
- c) Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi Misalnya anak kurang bermain dengan teman di lingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan disekelilingnya.
- d) Kecanduan *Gadget* (anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan *gadget* karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya).
- e) Dapat menimbulkan gangguan kesehatan (jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada *gadget*, dan juga dapat merusak kesehatan mata anak).
- f) Perkembangan kognitif anak terhambat (kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya akan terhambat).

Dari penjelasan *di atas* dapat disimpulkan bahwa *gadget* memiliki dampak positif dan negatif yang saling berpengaruh pada anak. Tidak dapat dipungkiri, *gadget* sangat mempengaruhi kehidupan manusia baik orang dewasa maupun anak-anak. *Gadget* memang mempermudah hidup kita. Tapi perlu diingat bahwa *gadget* bagaikan pedang bermata dua. Jadi, harus pintar-pintar dalam

menggunakanya. Oleh karena itu diperlukan pengawasan orang tua terhadap aktivitas berinternet anak.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Artinya data yang dikumpulkan bukan berupa angka-angka, melainkan data tersebut berasal dari masalah wawancara, catatan lapangan, dokumen pribadi, catatan memo, rekaman dan dokumen resmi lainnya. Sehingga yang menjadi tujuan dari penelitian kualitatif ini adalah ingin menggambarkan realita empiric dibalik fenomena secara mendalam, rinci dan tuntas. Oleh karena itu penggunaan pendekatan kualitatif dalam penelitian ini adalah dengan mencocokkan dengan realita empiric dengan teori yang berlaku menggunakan metode deskriptif.

Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meliputi objek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat iduktif dan kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Sugiyono, 2016: 9).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena peneliti bermaksud mendiskripsikan, menguraikan juga menggambarkan secara tertulis bagaimana Upaya Orang Tua Mengembalikan Keberfungsian Sosial Terhadap Anak Yang Kecanduan *Gadget* Di Desa Bakaran Batu, Kecamatan Lubuk pakam, Kabupaten Deli serdang.

3.2 Kerangka Konsep

Berdasarkan dari judul penelitian, maka upaya orang tua mengembalikan keberfungsian keberfungsian sosial terhadap anak yang kecanduan *gadget*, merupakan yang akan dideskripsikan dan dijelaskan, dimana hal ini dilakukan berdasarkan:

Kerangka Konseptual



3.3 Definisi Konsep

Adapun definisi konsep dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a. Upaya orang tua adalah upaya yang meningkatkan kualitas orang tua melalui pelajaran sepanjang hayat/cara untuk merealisasikan apa yang diinginkan orang tua.
- b. Orang tua adalah orang yang lebih tua atau dituakan memegang peran penting dalam pengaruh pendidikan anak.
- c. Kecanduan *gadget* adalah suatu bentuk keterikatan atau kecanduan terhadap *gadget* yang memungkinkan menjadi masalah sosial seperti halnya menarik diri, dan kesulitan dalam perfoma aktivitas sehari-hari atau sebagai gangguan kontrol implus terhadap diri seseorang.

3.4 Kategorisasi

Kategorisasi adalah proses perbandingan, ia bukan sekedar menggabungkan informasi yang serupa atau berkaitan. Dengan memasukkan suatu informasi pada suatu kategori, berarti ia telah diperbandingkan dengan informasi lain yang masuk dalam kategori lain. Kategorisasi juga diperlukannya data yang terstruktur dalam melakukan penelitian Kurniawan (2018:84).

Kategorisasi juga merupakan penyusunan berdasarkan kategori penggolongan dan proses dan hasil pengelompokkan unsur bahasa dan bagian pengalaman manusia yang di gambarkan ke dalam kategori. Dalam psikologi, kategorisasi dapat diibaratkan merupakan kesimpulan diagnosis dari gejala awal fakta yang didapat

Tabel 3.1

Tabel Kategorisasi Penelitian

No	Konsep Teoritis	Kategorisasi
1.	Upaya Orang Tua Mengembalikan Keberfungsian Sosial	a. Melatih anak untuk berkomunikasi b. Membangun sosialisasi dengan anak c. Mengajarkan kemampuan berintegrasi d. Melindungi anak dengan pendampingan

2. Kecanduan <i>Gadget</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Penurunan Konsentrasi Anak b. Penurunan Dalam Bersosialisasi Anak c. Memunculkan Gangguan Kesehatan d. Menghambat Perkembangan Kognitif
----------------------------	---

Sumber: Hasil Olahan, 2023

3.5 Informan

Dikutip dari (Ari Kunto, 2010:158) dalam buku Desain Penelitian Kualitatif Sastra (Sugiarti, 2020:45) Informan merupakan orang yang dimanfaatkan untuk memberi sebuah informasi terhadap kondisi latar belakang maupun situasi penelitian. Seorang informan ialah orang yang dianggap benar-benar paham dan mengetahui permasalahan yang ingin diteliti, agar informasi yang disampaikan harus digali secara detail.

Informasi atau narasumber adalah orang-orang yang terlibat dalam objek penelitian yang akan dimanfaatkan penulis dalam menggali informasi terkait program yang diteliti. Dalam konteks ini narasumber pada penelitian ini adalah 3 orang tua yang memiliki anak kecanduan *gadget*.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah satu tahap yang sangat menentukan terhadap proses dan hasil penelitian yang akan dilaksanakan tersebut. Kesalahan dalam melaksanakan pengumpulan data dalam satu penelitian, akan berakibat langsung terhadap proses dan hasil suatu penelitian Soewadji (2012:159). Dalam

mendapatkan data terdapat teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan dua cara Yaitu teknik pengumpulan data primer dan teknik pengumpulan data sekunder.

3.6.1 Teknik Pengumpulan Data Primer

- a) Observasi atau pengamatan merupakan aktivitas pencatatan fenomena yang dilakukan secara sistematis. Pengamatan dapat dilakukan secara terlibat (Partisipatif) ataupun Nonpartisipatif. Observasi mendokumentasikan dan merefleksikan secara sistematis terhadap kegiatan dan interaksi subjek penelitian.
- b) Wawancara merupakan teknik penggalian data melalui percakapan yang dilakukan dengan maksud tertentu dari dua pihak atau lebih. Teknik ini dilakukan dengan teknik wawancara tidak terstruktur ataupun wawancara terstruktur. Teknik wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bertujuan untuk menemukan informasi bukan baku atau bukan informasi tunggal, sedangkan wawancara terstruktur adalah wawancara dengan menetapkan sendiri masalah dan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh pewawancara bertujuan untuk mencari jawaban hipotesis.

3.6.2 Teknik Pengumpulan Data Sekunder

Dilakukan dengan survei literature yang bersumber pada buku, jurnal, dokumen yang berhubungan dengan Upaya Orang Tua Mengembalikan Keberfungsian Sosial Terhadap Anak Kecanduan *Gadget*.

3.7 Teknik Analisis Data

Menurut Nugrahaeni, (2015:169-177) Analisis data merupakan bagian terpenting dalam metode ilmiah, karena analisis data digunakan untuk memecahkan masalah penelitian. Data mentah yang dikumpulkan tidak berguna jika tidak dianalisis. Data mentah perlu ditipologikan ke dalam kelompok, dan dianalisis untuk menjawab masalah/menguji hipotesis. Proses analisis data dalam penelitian kualitatif dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber.

Dalam model analisis ini, peneliti dimungkinkan untuk melakukan pencarian kembali data baru di lapangan, atau menelusuri kembali semua bukti penelitian yang tersimpan, apabila data yang diperoleh dirasa kurang mantap sebagai dasar penarikan simpulan. Dengan demikian, selama analisis data dilakukan dalam proses siklus, secara tidak langsung telah dilakukan triangulasi data untuk kepentingan penarikan simpulan akhir penelitian. Ketiga langkah dalam komponen analisis data adalah sebagai berikut.

3.7.1 Reduksi Data

Pada dasarnya proses reduksi data merupakan langkah analisis data kualitatif yang bertujuan untuk menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, memperjelas, dan membuat fokus, dengan membuang hal-hal yang kurang penting, dan mengorganisasikan serta mengatur data sedemikian rupa sehingga narasi sajian data dapat dipahami dengan baik, dan mengarah pada simpulan yang dapat dipertanggungjawabkan. Pada dasarnya dalam reduksi data ini peneliti berusaha menemukan data yang valid, sehingga ketika peneliti menyangsikan

kebenaran data yang diperoleh dapat dilakukan pengecekan ulang dengan informasi yang lain dari sumber yang berbeda.

3.7.2 Sajian Data

Sajian data adalah sekumpulan informasi yang memberi kemungkinan kepada peneliti untuk menarik simpulan dan pengambilan tindakan. Sajian data ini merupakan suatu rakitan organisasi informasi, dalam bentuk deskripsi dan narasi yang lengkap, yang disusun berdasarkan pokok-pokok temuan yang terdapat dalam reduksi data, dan disajikan menggunakan bahasa peneliti yang logis, dan sistematis, sehingga mudah dipahami.

3.7.3 Penarikan Simpulan/Verifikasi

Penarikan simpulan merupakan kegiatan penafsiran terhadap hasil analisis dan interpretasi data. Penarikan simpulan ini hanyalah salah satu kegiatan dalam konfigurasi yang utuh. Proses verifikasi terhadap simpulan sementara dapat dilakukan dengan pengulangan langkah penelitian, yaitu dengan menelusuri kembali semua langkah penelitian yang telah dilakukan, meliputi pemeriksaan data yang terkumpul dari lapangan, reduksi yang dibuat berdasarkan catatan lapangan, dan simpulan sementara yang telah dirumuskan.

3.8 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Desa Bakaran Batu Kecamatan Lubuk Pakam, Kabupaten Deli Serdang. Hal ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana Upaya orang tua mengembalikan keberfungsian sosial terhadap anak yang

kecanduan *gadget*. Waktu penelitian dan perumusan hasil penelitian akan dilaksanakan selama 1 (Satu) bulan.

3.9 Deskripsi Singkat Lokasi Penelitian

Desa Bakaran batu merupakan sebuah desa yang berada di Kecamatan Beringin. Desa Bakaran batu memiliki luas wilayah 285 Ha dengan jumlah penduduk 10.881 jiwa dan jumlah rumah yang ada sekitar 2.930 bangunan. Desa Bakaran batu di pilih oleh Dinas P3A dan P2KB Kabupaten Deli Serdang sebagai desa yang akan di intervensi untuk pelaksanaan Kampung KB model pilihanku di Kabupaten Deli Serdang.

Desa Bakaran batu yang terletak di dekat bantaran kereta api masih termasuk dalam daerah yang cukup kumuh dan padat penduduk, penduduk yang tinggal di Desa Bakaran batu di dominasi dari suku jawa dan terdapat suku lainnya. Mata pencarian penduduk pada umumnya adalah sebagai pedangang, petani, dan wiraswasta di Desa Bakaran batu bagian utara terdapat Desa tumpatan Kecamatan Beringin sementara disebelah selatan terdapat Desa Kelurahan Lubuk Pakam Kecamatan Lubuk Pakam.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Pada bab ini peneliti menjelaskan pokok-pokok penelitian tentang Upaya Orang Tua Mengembalikan Keberfungsian Sosial Terhadap Anak Yang Kecanduan *Gadget* di Desa Bakaran Batu, Kecamatan Lubuk pakam, Kabupaten Deli Serdang. Dimana sesi wawancara, observasi, dan dokumentasi dilaksanakan pada hari Senin tanggal 6 maret 2023 sampai pada hari Sabtu tanggal 18 maret 2023. yang digunakan adalah metode kualitatif dan pendekatan deskriptif. Dalam buku yang berjudul Metodologi Penelitian Kualitatif (2019:6) metode kualitatif juga dapat dikatakan sebagai penelitian fenomenologis naturalistik atau interpretatif. Metode kualitatif memiliki tujuan untuk mendesripsikan konsep atau interprestasi yang kemudian hasilnya berupa teori.

Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif melalui pendekatan deskriptif, maka peneliti perlu menjelaskan, mendeskripsikan dan menjelaskan data. dihasilkan oleh peneliti dari proses wawancara mendalam yang telah dilakukan dengan sumber atau informasi berserta uraian hasil penelitian penulis.

4.1.1. Deskripsi Singkat Informan Penelitian

Pada penelitian ini, penulis memilih 3 informan orang tua yang memiliki anak kecanduan *gadget* di Desa Bakaran Batu. Adapun deskripsi informan/narasumber sebagai berikut:

a. Informan 1 : Ibu Zamilah Saragih

Gambar 4.1 Dokumentasi Informan 1



Sumber : Dokumentasi Pribadi 2023

Ibu Zamilah bekerja sebagai ibu rumah tangga, berumur 35 tahun, memeluk agama islam, dia mempunyai 2 orang anak, suaminya bekerja sebagai satpam disekolah, jumlah tanggunganya yaitu 2 orang anak dan itupun anaknya masih kuliah.

b. Informan 2 : Ibu Novia Amanda**Gambar 4.2 Dokumentasi Informan 2**

Sumber : Dokumentasi Pribadi 2023

Ibu Novia bekerja sebagai pembantu rumah tangga, berusia 40 tahun, memeluk agama islam, dia mempunyai 3 orang anak, suaminya bekerja sebagai tukang becak keliling, jumlah tanggungannya 2 orang anak dan 1 anaknya sudah bekerja dan sudah tidak ditanggung lagi oleh bu novia.

c. Informan 3 : Ibu Antin

Gambar 4.3 Dokumentasi Informan 3



Sumber : Dokumentasi Pribadi 2023

Ibu novia bekerja sebagai jualan kedai sampah, berumur 45 tahun, memeluk agama islam, dia mempunyai 3 orang anak, suaminya bekerja sebagai wiraswasta, jumlah tanggungannya 1 orang anak dan 2 anaknya sudah ada yang menikah dan sudah ada yang bekerja jadi tanggungan ibu antin ini hanya 1 orang.

4.1.1 Upaya Orang Tua Mengembalikan Keberfungsian Sosial Terhadap anak kecandua *Gadget*

4.1.1.1 Melatih Anak Untuk Berkomunikasi

Dalam penelitian ini sangatlah penting Orang tua Melatih anak untuk berkomunikasi. karena Komunikasi merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam membangun dan melatih relasi atau interaksi dalam proses komunikasi seorang anak terhadap orang lain, Orang tua melatih pola dan proses komunikasi kepada anak hal yang wajar karena supaya anak bisa berkomunikasi dengan sopan, santun, dan wajar kepada orang-orang yang ada disekitarnya, tanpa

melatih anak untuk berkomunikasi orang tua sulit untuk dapat penilaian dan citra yang baik dari pandangan masyarakat sekitar.

Oleh karena itu orang tua harus mengetahui apakah anaknya suka meniru kata-kata atau kalimat yang ada didalam *gadget* tersebut. Hal ini dapat ditarik berdasarkan hasil penelitian wawancara dengan Ibu Zamilah yang sebagai Ibu rumah tangga :

“Iya, anak saya sangat suka kali meniru kata-kata atau kalimat yang ada didalam *gadget* tersebut, kata-kata yang ditiru anak saya kadang positif dan kadang negatif, memang bagus bagi saya anak meniru kata-kata didalam *gadget* tersebut jadi anak saya bisa melatih dirinya untuk berkomunikasi dengan baik sama orang tua ataupun sama temen-temen sebayanya.”

Begitu pun jawaban dari Ibu Novia yang sebagai Asisten rumah tangga disalah satu rumah yang ada di Desa Bakaran Batu, yakni :

“Anak saya kurang suka meniru kata-kata yang ada di *gadget*, karena tidak bagus meniru kata-kata atau kalimat yang ada di dalam *gadget* hanya membawa dampak buruk saja dan Cuma buat bingung saja”

Sementara itu jawaban dari Ibu Antin yang sebagai penjual kedai sampah yang ada di Desa Bakaran Batu, yakni :

“ Iya, bener sekali anak saya suka kali memang meniru kata-kata yang di *gadget* itu sampai-sampai anak saya kadang bicara sama saya itu kata-katanya selalu di buat-buat kadang sampai saya tidak paham apa yang dikatakannya kepada saya ketika sedang bicara berdua”

Berdasarkan pernyataan yang disampaikan oleh 3 narasumber di atas, dapat dijelaskan bahwasannya *Gadget* membawa dampak baik dan dampak buruk terhadap perkembangan pola pikir anak dan pola komunikasi seorang anak yang

di mana kita semua tahu *gadget* selalu membawa dampak buruk tapi ini *gadget* membawa dampak baik terhadap suatu pola komunikasi mereka yang di mana mereka awalnya susah ngomong kepada siapapun dan justru sekarang mereka mudah untuk ngomong apa aja karena itulah dampak dari *gadget* tersebut mengenai perkembangan pola komunikasi mereka.

Tidak hanya itu saja ternyata juga anak merubah gaya bicaranya ketika bicara dengan orang tua karena akibat penggunaan *gadget*, hal ini berdasarkan dari hasil wawancara dengan Ibu Zamilah yang sebagai Ibu rumah tangga, yakni

“Iya, sangat berubah sekali semenjak anak saya menggunakan *gadget* yang bicaranya biasa saja sekarang gaya bicaranya luar biasa dan sampek saya tidak paham apa yang di katakannya pada saya, dan biasanya juga dia ketika memanggil kakaknya dengan sebutan kakak itu dulu sebelum anak saya meenggunakan *gadget* sekarang semenjak menggunakan *gadget* anak saya memanggil kakaknya dengan sebutan Lo, ketika dia bicara dengan kakaknya juga dengan kata-kata lo dan gue, berubah seperti bahasa anak jakarta”

Begitu pun jawaban dari Ibu Novia yang sebagai Asisten rumah tangga yang ada disalah satu rumah di Desa Bakaran Batu terkait perubahan gaya bicara anak, yakni :

“Iya, karna anak saya cenderung mengikuti trend di handpone jadi anak sering mengikuti gaya bicara yang mereka dilihat dan mereka dengar”

Sementara itu jawaban dari Ibu Antin yang sebagai penjual kedai sampah yang ada diDesa Bakaran Batu terkait perubahan gaya bicara anak, yakni :

“Iya, karena dengan *gadget* anak mengikuti gaya perubahan yang sedang trend saat ini sehingga membuat anak ingin terlihat modern dan keren”

Berdasarkan pernyataan yang disampaikan oleh 3 narasumber tersebutdapat kita jelaskan bahwasannya *gadget* memberikan dampak buruk terhadap

mereka yang di mana mereka semua mengikuti trend dan zaman. bahkan semakin besar *gadget* mempengaruhi pola pikir mereka maka semakin besar juga perubahan yang mereka alami nantinya. Terkait tentang pendampingan Ibu mengenai kecakapan berkomunikasi pada umumnya , Hal ini dapat ditarik berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Zamilah yang sebagai ibu rumah tangga, yakni :

“Iya, strategi pendampingan yang saya berikan kepada anak saya itu dengan cara mendampingi anak saya baik ketika menghadapi komunikasi yang sulit atau mudah saya harus mendampinginya karena pendampingan saya sangat penting dalam mengajarkan anak untuk mengatasi penyelesaian masalah yang sulit dihadapi anak saya”

Begitu pun jawaban dari Ibu Novia yang sebagai Asisten rumah tangga yang ada disalah satu rumah di Desa Bakaran Batu terkait strategi pendampingan kecakapan berkomunikasi, yakni :

“ Pendampingan yang saya berikan mengenai kecakapan berkomunikasi itu simple saja kak dengan selektif dalam bicara kepada anak saya ajarin anak saya dalam berkomunikasi dengan orang lain itu saja cara saya memberikan strategi terhadap pendampingan kecakapan berkomunikasi pada anak”

Sementara itu jawaban dari Ibu Antin yang sebagai penjualan kedai sampah terkait strategi pendampingan kecakapan berkomunikasi, yakni :

“Iya, pendampingan yang saya berikan kepada anak saya itu seperti melakukan kegiatan untuk membantu anak saya atau mendampingi dengan mengembangkan proses interaksi dan komunikasi dari anak saya”

4.1.1.2 Membangun Sosialisasi Dengan Anak

Dalam melakukan Upaya Orang Tua Mengembalikan Keberfungsian Sosial Terhadap Anak Kecanduan *Gadget* di Desa Bakaran Batu tidak akan lengkap dan tidak akan valid apabila tidak adanya membangun sosialisasi dengan anak karena membangun sosialisasi dengan anak itu sangat penting supaya mereka bisa dekat dengan kita dan juga bisa berinteraksi dengan orang lain ataupun dengan lingkungan sekitarnya. Oleh sebab itu sebagai tugas orang tua adalah mengajak anak bermain di taman atau berkumpul dengan keluarga, lalu mengajarkan anak berbaur kepada orang yang di sekitarnya, mendidik anak agar mampu bersosialisasi sendiri dengan baik terutama dengan lingkungan terdekat mereka.

Demikian daripada itu, orang tua di Desa Bakaran Batu harus memberikan batasan waktu pada penggunaan *gadget* agar anak bisa bersosialisasi dengan keluarga ataupun teman sebayanya agar mereka bisa dapat berkomunikasi dengan baik.

Uraian di atas disimpulkan berdasarkan hasil penelitian wawancara dengan Ibu Zamilah sebagai Ibu rumah tangga, yakni :

“Iya, saya sangat memberikan batas waktu pemakaian *gadget* dengan anak saya, batas waktu yang saya berikan pada anak saya itu sekitar 1 jam saja atau di setiap hari-hari weekend saja kalo diberikan di hari sekolah mereka akan malas belajar dan tidak peduli mengenai tugas-tugas sekolahnya, tetapi kalo mengenai tentang pelajaran sekolah ataupun untuk browser kemungkinan besar kita kasih itupun kita berikan waktu juga selebih itu *gadgetnya* kita ambil dan kita kasih kembali kalo mereka membutuhkan kembali”

Begitu pun jawaban dari Ibu Novia yang sebagai Asisten rumah tangga terkait tentang pemberian batas waktu penggunaan *gadget* terhadap anak, yakni :

“ Pasti saya memberikan batas waktu pada anak saya batas waktu anak saya menggunakan *gadget* saya kasih sekitar 20 menit -45 menit saja untuk anak saya bermain *gadgetnya* setelah itu saya ingatkan kembali kepada anak saya kalau waktunya sudah habis untuk bermain *gadget*, kalau tidak dengan cara seperti itu anak saya pasti menghabiskan waktunya semua hanya untuk *gadgetnya* saja”

Sementara itu jawaban Ibu Antin yang sebagai penjual kedai sampah terkait tentang pemberian batas waktu penggunaan *gadget* pada anak, yakni :

“Iya, tentu jadi saya sebagai orang tua itu tidak sepenuhnya *gadget* saya kasih kepada anak saya, jadi strategi saya dalam mengatasi itu saya buat perjanjian dengan anak saya, saya berkomitmen dulu dengan anak saya jadi begitu anak saya menangis meminta *gadgetnya* saya selalu bilang 60 menit saja iya nak, itu sudah termasuk lama bagi saya 60 menit”

Agar mereka terbiasa dan pelan-pelan kita mengubahnya untuk menjadi anak yang tidak kecanduan *gadget* lagi, jadi kalau kita bilang dan kita berikan waktu 60 menit aja mengenai dia bermain *gadgetnya* nah setelah begitu waktunya habis 60 menit handphone langsung kita minta dan kita bilang pada mereka tadi janji kepada kita 60 menit, dan pelan pelan kita minta dan kita bicara secara lembut agar pembicaraan dan nasehat kita masuk kedalam hatinya agar mereka tidak berontak, kita bicara aja dengan mereka lalu bilang aku mau makai *gadgetnya* dan sangat perlu buat kerja lalu ketika dia berontak atau menuntut kita bilang aja komitmen dan perjanjian yang dibuat diawal kepada mereka, jadi kami selalu memberikan batasan waktu pada mereka untuk bermain *gadget* walaupun hanya sebentar bahkan itupun udah telalu cukup.

Terkait tentang kondisi lingkungan sosial anak setelah mengenal atau menggunakan *gadget* pada umumnya yakni, Hasil penelitian wawancara dengan Ibu Zamilah sebagai Ibu rumah tangga mengatakan tentang kondisilingkungannya :

“Iya, sangat berbeda sekali lingkungan sosial tempat tinggal saya sebelum anak saya mengenal *gadget* anak saya masih mau bermain dengan teman sebayanya seperti bermain sepak bola bersama dilapangan dekat rumah saya sekarang setelah mengenal *gadget* buat main bersama saja tidak pernah lagi karena sudah sibuk dengan *gadgetnya* masing-masing”

Adapun jawaban dari Ibu Novia yang sebagai Asisten rumah tangga terkait dengan kondisi lingkungan sosial tempat tinggal setelah anak mengenal *gadget*, yakni :

“Berkurang sekali kondisi lingkungan sosial anak yang sekarang saya lihat semenjak adanya *gadget* didalam kehidupan anak, anak sudah tidak mau lagi bersosialisasi dengan orang lain dan sudah tidak mau lagi untuk bermain bersama dengan teman-teman yang ada disekitar tempat tinggalnya, bahkan untuk bertegur sapa saja sekarang anak sudah tidak mau lagi, bakhankalo disebut dengan bahasa sekarang yaitu bodo amat “

Sementara jawaban dari Ibu Antin yang sebagai penjualan kedai sampah terkait dengan kondisi lingkungan sosial tempat tinggal setelah anak mengenal *gadget*, yakni :

“Iya, tentu saja berkurang yang dulunya anak saya bersosialisasi dengan temen sebayanya sekarang sudah tidak pernah lagi, itulah akibat dari dampak penggunaan *gadget* yang begitu cepat merambat ke dunia anak- anak saat ini dan dengan mudah anak untuk dapat mengenal *gadget* bagi anak saya jadi anak saya tidak adalagi jiwa sosialnya terhadap lingkungan sekitarnya semenjak anak saya mengenal *gadget*”

Memberikan edukasi pada anak untuk berinteraksi pada lingkungan sosialnya itu sangat penting edukasi adalah segala keadaan, hal peristiwa, kejadian, atau tentang suatu proses pengubahan sikap dan tata laku seorang atau kelompok dalam usaha untuk berinteraksi mendewasakan diri. Edukasi dilakukan melalui upaya orang tua terhadap anaknya, Hal ini dapat ditarik berdasarkan hasil penelitian wawancara dengan Ibu Zamilah yang sebagai Ibu rumah tangga, yakni :

“Iya, dengan cara membawa anak saya kemana saya pergi dengan begitu anak saya bisa berinteraksi dengan siapapun termasuk dengan lingkungan sosialnya yang baru dan supaya anak saya juga bisa mengubah sikap dirinya menjadi lebih dewasa dan peduli terhadap lingkungan sosial tempat tinggalnya”

Begitu pun jawaban Ibu Novia yang sebagai Asisten rumah tangga yang terkait tentang memberikan edukasi kepada anak untuk berinteraksi, yakni :

“Iya, dengan cara membiarkan untuk melakukan kegiatan apapun yang anak saya sukai tujuannya untuk mendewasakan diri seorang anak dan untuk kemandirian seorang anak agar anak mampu berinteraksi mandiri terhadap lingkungan tempat tinggalnya, karena edukasi itu proses pendewasaan seorang diri dan kemandirian yang dimiliki seorang anak saya dan menyangkut juga tentang penanaman dan pembimbingan terhadap nilai nilai sosial yaitu termasuk interaksi sosial terhadap lingkungan sekitarnya”

Sementara jawaban Ibu Antin yang sebagai penjual kedai sampah terkait tentang pemberian edukasi pada anak untuk berinteraksi pada umumnya, yakni :

“ Iya, saya memberikan edukasi pada anak saya untuk berinteraksi pada lingkungan sekitarnya dengan cara mengajarkan anak saya ramah terhadap masyarakat yang ada di tempat tinggalnya lalu mengajarkan anak kesopanan supaya dia mempunyai akhlak yang bagus dan dinilai juga bagus terhadap masyarakat tempat tinggal saya, dan dengan cara mendaftarkan anak saya kegiatan yang ada di lingkungan tersebut supaya dia bisa berinteraksi dengan orang yang baru dan mengajarkan anak saya saling menghormati itu adalah syarat yang penting dalam edukasi interaksi pada anak”

4.1.1.3 Mengajarkan Kemampuan Berintegrasi

Setiap upaya orang tua mengembalikan keberfungsian sosial tentu saja pasti ada upaya tentang mengajarkan kemampuan untuk berintegrasi, yang dimaksud dengan integrasi yaitu kondisi kesatuan hidup bersama dari satuan

sistem sosial budaya, beberapa kelompok dan kemasyarakatan untuk berinteraksi dan bekerjasama. Dari penjelasan *di atas* terkait tentang apakah anak selalu melakukan kegiatannya sendiri maupun kelompok, Hal ini dapat diuraikan berdasarkan hasil penelitian wawancara dari Ibu Zamilah yang sebagai Ibu rumah tangga, berikut yang beliau sampaikan :

“ Anak pada umumnya lebih senang melakukan kegiatan berkelompok mau dari segi apapun anak lebih suka berkelompok dibandingkan sendiri, karena kalau kita berkelompok semua urusan mudah dan cepat selesai,tetapi jika sendiri akan lebih lama dan banyak menghabiskan waktu pastinyaapalagi pastinya akan sulit untuk cepat selesai juga”

Sementara itu jawaban dari Ibu Novia yang sebagai Asisten rumah tangga terkait tentang suatu kegiatan yang dilakukan oleh seorang anak dalam bentuk kelompok ataupun sendiri, yakni :

“Anak saya dan anak-anak lain yang ada di `Desa Bakaran Batu tersebut lebih sering melakukan kegiatan secara kelompok ketimbang sendiri contohnya anak saya bermain lato-lato, bermain sepak bola, dan lain-lainya”

Berdasarkan pernyataan yang disampaikan oleh 2 narasumber di atas dapat dijelaskan secara sendiri bahwasannya integrasi itu membawa dampak yang baik terhadap mereka karena dengan adanya integrasi mereka bisa berbaur dengan mereka yang lainnya tanpa memandang latar belakang budaya,ras, dan golongan bahkan adanya integrasi ini lagi mereka mempunyai sifat sosial yang tinggi dan peduli terhadap orang-orang yang ada disekitarnya, karena integrasi itu menyangkut mengenai bentuk proses sosial yang terjadi pada berbagai pihak untuk mengatasi permasalahan kehidupan masyarakat.

Begitu pun jawaban dari Ibu Antin yang sebagai penjualan kedai sampah terkait tentang suatu kegiatan yang dilakukan oleh seorang anak dalam bentuk kelompok ataupun sendiri, yakni :

“Dalam melakukan kegiatan seperti bermain anak saya lebih senang bermain berkelompok ketimbang sendiri karena baginya bermain berkelompok itu lebih seru dan anak saya juga tidak bisa kesepian dan tidak bisa bermain sendiri makanya dia selalu bermain dan berbaur dengan teman-temannya”

Tidak hanya itu ternyata tingkat kerja sama anak dengan orang lain hal yang perlu diterapkan kepada anak agar membantu upaya orang tua mengembalikan keberfungsian sosial. Hal ini berdasarkan dari wawancara dengan Ibu Zamilah yang sebagai Ibu rumah tangga, yakni :

“Tingkat kerjasama anak saya dengan orang lain itu sangat bagus saya nilai karena anak saya selalu membantu orang-orang yang ada di Desa Bakaran Batu seperti membantu kegiatan bersih-bersih yang selalu di adakan setiap hari minggu nah disitu anak saya selalu ikut dan terlibat dalam hal kegiatan tersebut, bahkan anak saya juga membantu kegiatan itu sampai benar-bener selesai”

Begitu pun jawaban dari Ibu Novia yang sebagai Asisten rumah tangga, terkait mengenai tingkat kerja sama anak dengan orang lain, yakni :

“Kerjasama anak dengan orang lain begitu bagus karena saya selalu mengajarkan kepada anak saya saling membantu sesama orang yang membutuhkan makanya saya bilang tingkat kerjasama anak saya sangat bagus”

Bahkan kami juga selalu mengasih tahu dan mengajarkan mereka untuk bergaul dan terlibat dengan orang lain menjadi blok pembangunan atau benteng kehidupan bagi mereka sejak sekarang mereka perlu belajar untuk menerima, berbagi, bekerjasama dan saling mengisi kekosongan waktu. Kerja sama merupakan keterampilan yang penting bagi semua orang terutama bagi mereka berapapun usianya karena bekerjasama tidak ada batasan usianya.

Sementara itu jawaban Ibu Antin yang sebagai penjual kedai sampah terkait mengenai tingkat kerja sama anak dengan orang lain, yakni :

“Iya, apapun pekerjaan anak saya nantinya anak saya harus bisa bekerjasama dengan orang lain, karena anak saya sudah saya bangun tingkathubungan yang baik dengan orang lain seperti keluarga, teman, tetangga, dan dimulai dari saat ini”

4.1.1.4 Melindungi Anak Dengan Pendampingan

Setiap upaya orang tua mengembalikan keberfungsian sosial terhadap anak kecanduan *gadget* pasti tidak akan lengkap atau tidak akan valid apabila tidak adanya upaya pendampingan orang tua untuk melindungi anaknya, yang dimaksud dengan pendampingan yaitu kegiatan yang dilakukan orang tua dalam mendampingi anaknya baik ketika anaknya sedang bermain *gadget* , dan menghadapi situasi susah, sedih, kecewa, marah, takut, khawatir atau patah semangat akibat dari faktor internal maupun dari faktor eksternal maka dari dari pendampingan orang tua sangat berpengaruh penting terhadap anak yang khususnya anak yang kecanduan *gadget*.

Oleh karena itu orang tua harus memiliki kewaspadaan pada anak yang menggunakan *gadget*. Hal ini dapat ditarik berdasarkan hasil penelitian wawancara dengan Ibu Zamilah yang sebagai Ibu rumah tangga terkait tentang kewaspadaan pada anak yang menggunakan *gadget*, yakni :

“Iya, karena dalam penggunaan *gadget* akan banyak sekali faktor buruk yang terjadi pada anak saya misalkan anak saya bisa menghabiskan waktunya untuk bermain *gadget* seharian, selain itu bisa merusak mata anak saya, merusak mental, merusak akhlak, merusak otak dan pikirannya”

Begitupun jawaban dari Ibu Novia yang sebagai Asisten rumah tangga terkait tentang kewaspadaan pada anak yang menggunakan *gadget*, yakni:

“Pasti saja saya memiliki kewaspadaan yang begitu besar terhadap anak saya yang sudah pandai menggunakan *gadget*, karena bagaimana saya tidak waspada sedangkan didalam *gadget* itu banyak sekali terdapat hal-hal negatif yang saya tidak tahu, jadi wajar saja jika saya memiliki kewaspadaan terhadap anak saya”

Sementara jawaban dari Ibu Antin yang sebagai penjulan kedai sampah terkait tentang kewaspadaan pada anak yang menggunakan *gadget*, yakni :

“Iya, saya memiliki tingkat kewaspadaan kepada anak saya dalam penggunaan *gadget* cara saya dalam mengatasi kewaspadaan saya itu saya dampingi anak saya ketika bermain *gadget*, karena supaya saya tahu apa saja yang dibukaknya didalam *gadget* tersebut”

Orang tua adalah keluarga inti dan yang paling dekat dengan anak. orang tua harus berperan aktif dalam upaya pendampingan dan kewaspadaan kepada mereka yang menggunakan *gadget*. Disinilah peran orang tua untuk mengawasi mereka dalam penggunaan teknologi tersebut. Kita ambil contoh saja teknologi

yang hampir digunakan semua orang, semua umur dan semua kalangan yaitu android. hampir semua masyarakat memiliki android, berapapun itu umurnya.

Begitu pun, orang tua harus pintar-pintar untuk mengawasi dan mendampingi mereka dalam penggunaan android, untuk membantu masalah kewaspadaan orang tua kami memiliki beberapa ide yang bisa diterapkan yaitu :
dampingi sang anak saat menggunakan android, membatasi waktu bermain android, *parental control*. Orang tua memiliki peranan penting dalam memajukan dan menjaga generasi penerus bangsa, oleh sebab itu orang tua harus lebih selektif dalam mengupayakan pendampingan terhadap mereka.

Terkait tentang pengetahuan ibu mengenai bahaya-bahaya di *gadget* pada umumnya Ibu Zamilah yang sebagai Ibu rumah tangga memberikan jawaban yakni :

“Iya saya sangat mengetahui sekali bahaya yang ada didalam *gadget* tersebut seperti permainan judi online, slot, nonton bokep itulah yang saya bahaya bahaya yang ada didalam *gadget*”

Bahwasanya penggunaan *gadget* yang berlebihan akan membawa dampak buruk bagi perkembangan sosial dan emosional dampak buruk penggunaan yang ada didalam *gadget* antara lain anak menjadi pribadi tertutup, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan terhadap orang lain, pudarnya kreativitas, dan ancaman bullying itu semua akibat dari bahaya-bahaya yang ada didalam *gadget*.

Begitupun jawaban dari Ibu Novia yang sebagai Asisten rumah tangga terkait mengenai pengetahuan bahaya-bahaya yang ada di *gadget*, yakni :

“Iya, bahaya *gadget* sangat mempengaruhi kehidupan karena *gadget* itu sendiri sudah seperti layaknya pacar bagi para remaja dan orang dewasa hingga lupa diri kalau sudah ada didepan *gadget* bahkan kalau bagi anak kecil *gadget* itu sebagai hiburan untuk menonton video film kartun ataupun sebuah nyanyi-nyaaan tapi alangkah baiknya penggunaan *gadget* jangan diberikan kepada mereka yang masih kecil karena apabila dia tidak dibolehkan untuk menonton maka mereka akan memberontak sehingga hal itu dapat memicu tindakan yang tidak baik ketika mereka besar nanti”

Sementara itu jawaban dari Ibu Antin yang sebagai penjual kedai sampah terkait mengenai pengetahuan bahaya-bahaya yang ada digadget, yakni :

“Bahaya yang ada didalam *gadget* yang saya tahu bahayanya itu kebanyakan membawa dampak buruk bagi anak saya seperti anak saya mengalami penurunan konsentrasi belajar, menurunkan daya ingat, jiwa bersosialisasi berkurang,berdampak pada aktivitas otak”

Bahkan ada yang sudah valid adalah bahaya paparan layar ponsel terhadap mereka, apabila terlalu banyak melihat ponsel, mata bisa menjadi kelelahan. jika orang tua tidak begitu mengawasi aktivitas *gadget* mereka, besar kemungkinan juga bisa berdampak bahaya pornografi. Bahkan dikarenakan sudah terlalu banyaksitus pornografi yang mudah sekali untuk dapat diakses di media sosial mereka. Mereka yang awalnya merasa penasaran, bisa membuka dan kemungkinan paling buruknya adalah mengalami kecanduan pornografi. Bahaya *gadget* sebenarnya tergantung oleh pengawasan orang tua dengan sikap bijak, maka resiko bahaya yang ada didalam *gadget* pun dapat dihindari.

Tidak hanya itu ternyata upaya orang tua mengembalikan keberfungsian sosial bisa juga dengan bagaimana cara ibu memberikan edukasi kepada anak

dalam mengenai keburukan dan kebenaran *gadget*, Hal tersebut dapat disimpulkan oleh Ibu Zamilah yang sebagai Ibu rumah tangga, yakni :

“Awalnya itu harus menjelaskan atau menceritakan kepada anak tentang keburukan bermain *gadget* itu sangat berbahaya. Jadi dari situ anak bisa paham, kalau belum paham tetap di ajari pelan-pelan tentang keburukan dan kebenaran *gadget*”

Bahkan perbanyak aktivitas bermain secara langsung, kita sebagai orang tua harus memberikan contoh yang baik terhadap anak, ajak dia berbicara, kemudian jika sering bermain *gadget* dapat mempengaruhi keburukan dalam kesehatan mental, fisik dan emosional apalagi lupa waktu bisa mengakibatkan sakit mata dan susah tidur. boleh main *gadget* tapi ada tujuannya dan beri jadwal serta penting untuk mengajari anak menahan diri itulah semua keburukan dari *gadget*.

Begitu pun jawaban dari Ibu Novia yang sebagai Asisten rumah tangga, terkait bagaimana pemberian ibu terhadap edukasi keburukan dan kebenaran mengenai *gadget*, yakni :

“Edukasi tentang kebenaran dan keburukan *gadget* kepada anak saya dengan menasehatinya atau dengan cara menunjukan suatu video yang buruk kepada anak saya atau bisa juga dengan cara menceritakan suatu kejadian yang buruk dan nyata akibat dampak dari *gadget* tersebut, jadi anak saya setelah saya lakukan dengan cara itu anak saya bisa berpikir terdahulu sebelum dia membuka *gadget* nya”

Adapun hasil dari wawancara dengan Ibu Antin yang sebagai penjualan kedai sampah terkait tentang pemberian edukasi keburukan dan kebenaran mengenai *gadget*, yakni :

“ Edukasi itu sangat penting memang bagi anak untuk mengenal keburukan dan kebaikan *gadget*, jadi edukasi yang saya memberikan kepada anak saya melalui ceramah dan diskusi melalui virtual ataupun melalui langsung cukup efektif agar anak memahamin mengenai keburukan *gadget*”

4.1.2 Kecanduan Gadget

Gadget merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, bahkan hiburan. Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak berdampak negatif yang terkadang sering menimbulkan masalah pada proses penurunan konsentrasi pada anak di Desa Bakaran Batu terutama dibidang akademik maupun dibidang kesehatan yaitu masalah penglihatan, mengganggu pola tidur, ketergantungan *gadget*, sakit kepala, gangguan tumbuh kembang pada seorang anak dan dampak negatif dari *gadget* khususnya penurunan konsentrasi pada saat belajar. Konsentrasi merupakan pemutusan perhatian terhadap sesuatu sehingga seseorang tersebut tidak teringat lagi dengan hal-hal lain selain yang sedang dihadapinya.

Uraian di atas disimpulkan berdasarkan hasil penelitian wawancara dengan Ibu Zamilah yang sebagai Ibu rumah tangga, adapun yang dikatakan beliau ialah :

“Penurunan konsentrasi lebih sering terjadi dibidang akademik, contohnya saat anak belajar disekolah dan guru menerangkan didepan kelas anak tersebut bukan memperhatikan gurunya tetapi anak hanya teringat dengan *gadgetnya*, misalkan anak sudah kecanduan game seperti anak saya, maka anak akan terus teringat oleh game tersebut dan tidak mendengarkan gurunya”

Begitu pun jawaban dari Ibu Novia yang sebagai Asisten rumah tangga terkait mengenai penurunan konsentrasi anak akibat kecanduan *gadget*, yakni :

“Iya, akibat dampak negatif dari *gadget* anak saya memang mengalami penurunan konsentrasi tetapi bukan akademik melainkan di kesehatan seperti yang dialami anak saya pada sekarang ini dia mengalami gangguan tidur karena kebiasaan anak saya sebelum tidur pasti dia mainkan handphone dulu bahkan sampai pagi dia tahan mainkan handphone, makanya dia mengalami gangguan tidur”

Adapun jawaban dari Ibu Antin yang sebagai Penjualan kedai sampah terkait mengenai penurunan konsentrasi anak akibat kecanduan kecanduan *gadget*, yakni :

“Memang bener anak saya mengalami penurunan konsentrasi akibat *gadget* penurunan konsentrasi yang anak saya alami itu penurunan konsentrasi pendengaran, misalkan nih ketika saya sedang bicara sama anak saya memang pandangan pengelihatan dia kepada saya tetapi ketika saya sedang bicara sama anak saya dan minta pendapat dia tentang yang saya bicarakan itu anak saya malah menjawab tetapi bukan memberikan jawaban yang tentang saya tanya malah menjawab tentang yang lain”

Penggunaan *gadget* yang terlalu lama bisa membuat seluruh aktivitas sehari-hari akan mengganggu perkembangan dan kesehatan anak. Hal ini juga bisa menimbulkan hambatan dalam kemampuan belajar dan bicara serta menghambat kemampuan dalam mengungkapkan pikirannya, semakin anak sering bermain *gadget* semakin anak tidak peduli dengan tugas-tugas sekolahnya. Selain itu penggunaan *gadget* tanpa bimbingan orang tua akan mengurangi minat belajar seorang anak karena akan terbiasa pada objek bergambar dan bergerak.

Bahkan hasil penelitian menunjukkan bahwa 6 orang anak menggunakan *gadget* lebih dari 11 jam perhari dan *gadget* di gunakan untuk browser bahkan paling banyak digunakan untuk bermain game online dan untuk mengakses berbagai media sosial yang ada seperti (instagram, tiktok, line,twiter), mereka cenderung memiliki *gadget* untuk mengikuti trend yang ada pada saat ini.

Hal ini dapat diuraikan berdasarkan hasil wawancara dari Ibu Zamilah yang sebagai Ibu rumah tangga, berikut yang beliau sampaikan :

“Iya, betul anak saya lebih lama dan lebih asyik bermain *gadget* dari pada belajar, karena katanya bermain *gadget* lebih seru apalagi bermain game ketimbang dia belajar dan membaca buku, bahkan dia bermain *gadget* bisa sampek berjam-jam”

Begitu pun jawaban dari Ibu Novia yang sebagai Asisten rumah tangga terkait mengenai hasil penelitian tersebut, yakni ;

“Memang, anak saya juga gitu dia lebih lama bermain *gadget* ketimbang dia belajar dan mengerjakan tugas-tugas sekolahnya, paling kalo misalkan anak saya mengerjakan tugas sekolahnya paling Cuma berapa menit saja selebihnya waktunya kebanyakan untuk bermain game mobile legend itu akibat dari dampak negatif pada *gadget*”

Sementara jawaban Ibu Antin yang sebagai penjualan kedai sampah terkait mengenai hasil penelitian, yakni :

“Penggunaan *gadget* yang terlalu lama akan membuat anak menjadi betah dan akan membuat mereka tidak peduli dengan tugas-tugas sekolahnya mau sebanyak apapun tugas sekolahnya anak saya tetap tidak akan peduli, karena katanya belajar juga bisa handphone dari pada dari buku”

4.1.2.1 Penurunan Kognitif Pada Anak

Selain anak mengalami penurunan konsentrasi anak juga mengalami dampak negatif kecanduan *gadget* yaitu penurunan kognitif dan yang dimaksud dengan penurunan kognitif adalah perkembangan yang terhambat atau kemampuan anak berfikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dalam pemecahan suatu masalah, perkembangan terhambatnya kognitif pada anak di

Desa Bakaran Batu ini akan mempersulit anak untuk menguasai pengetahuan umum yang lebih luas sehingga ia tidak dapat berfungsi atau berpikir secara wajar dalam kehidupan masyarakat di Desa Bakaran Batu.

Terkait dari pembahasan di atas mengenai penurunan kognitif yang dimana anak perlu mengetahui nilai dan kebenaran dan kebohongan dalam informasi yang ada di *gadget*. Hal itu dapat diuraikan berdasarkan hasil wawancara dari Ibu Zamilah yang sebagai Ibu rumah tangga, berikut yang beliau sampaikan :

“Tidak, karena tidak semua info di *gadget* memiliki kebohongan terlebih pasti ada dampak positif dan negatif dan apabila anak tersebut menyalahgunakan dengan buruk akan berdampak negatif pastinya terhadap psikis penurunan kognitif seorang anak saya”

Begitupun jawaban dari Ibu Novia yang sebagai Asisten rumah tangga terkait mengenai kebenaran dan kebohongan informasi yang ada didalam *gadget*, yakni :

“Akan tetapi penyebaran informasi hoax menimbulkan keresahan pada anak saya untuk itu anak perlu diingatkan agar memanfaatkan media sosial secara positif dan jangan mudah tergiur dengan konten negatif ataupun informasi yang ada pada *gadget* yang menimbulkan berita hoax”

Terkait tentang kebenaran dan kebohongan informasi yang ada di dalam *gadget* Ibu Antin yang sebagai penjualan kedai sampah, mengatakan :

“Tidak, anak saya tidak mengetahui kebenaran dan kebohongan yang ada didalam *gadget* karena anak selalu menerima informasi yang mentah- mentah yang anak saya dapat dari *gadget* tersebut”

Bahwasannya tidak semua mereka dengan mudah mengetahui kebenaran dan kebohongan yang terdapat di dalam internet atau informasi secara langsung karena mereka nerima informasi yang mereka dapat dengan mentah-mentah tanpa mereka saring dan mereka carik tahu dan kita juga sebagai orang tua terkadang tidak tahu juga mana informasi yang benar dan mana informasi yang salah, bahkan kita juga malas untuk mencari kebenaran informasi yang kita terima.

Pentingnya penyaringan informasi bagi anak dalam kehidupan yang terus mendapatkan upgrade membuat banyak hal bisa diakses dengan mudah dan serba instan. Di zaman sekarang ini informasi sudah dapat diperoleh dimana saja. Internet membuat semua informasi bisa diperoleh dengan sekali tapi lewat bermacam-macam perangkat teknologi, secara khususnya oarng tua dan anak bisa memperoleh informasi dengan pemanfaatan teknologi digital. Tetapi yang perlu difokuskan yaitu informasi yang ada tidak semua memberikan manfaat yang positif.

Gadget hadir di kehidupan dengan kelebihan namun juga membawa kekurangan. Misalkan anak bisa saja mengakses informasi yang megandung unsur dewasa yang bisa merusak moral generasi muda. Maka dari itu apakah anak dapat menyaring informasi di *gadget*. Hal ini dapat ditarik berdasarkan hasil penelitian wawancara dengan Ibu Zamilah yang sebagai Ibu rumah tangga, yakni :

“*Gadget* sumber informasi yang sangat canggih dan memiliki manfaat yang positif dan negatif dalam memberikan informasi kepada anak, latihan maupun pendidikan kepada anak, tetapi tidak semua hal informasi yang harus anak saring ketika anak mendapatkan informasi didalam *gadget* maupun yang anak dengar secara langsung dilapangan”

Begitu pun jawaban Ibu Novia yang sebagai Asisten rumah tangga, terkait tentang penyaringan seorang anak dalam informasi di *gadget*, yakni :

“Anak mendapatkan informasi semua melalui *gadget*, tetapi anak juga tidak boleh menerima semua masukan yang ada didalam *gadget* seperti anak saya tidak dapat menyaring informasi yang ada di *gadget* karena kalo anak saya menyaring semua informasi yang ada di *gadget* belum tentu informasinya benar dan fakta makanya itu anak saya tidak menyaring semua informasi yang ada di *gadget*”

Terkait mengenai penyaringan anak terhadap informasi yang ada di *gadget* pada umumnya Ibu Antin yang sebagai penjualan kedai sampah mengatakan :

“Sebenarnya anak menerima informasi didalam *gadget* hal yang sangat bagus karena memudahkan anak saya mencari informasi apapun mengenai yang anak saya mau carik, seperti mencari berita, mencari pelajaran yang anak tidak mengerti, tetapi itulah semuanya harus anak saya saring terlebih dahulu sebelum anak saya mencatat pelajaran yang tadinya anak carik dan disaring juga tentang berita yang anak saya carik sebelum anak memberitahunya kepada orang-orang terdekatnya”

Bahkan kita ambil yang positifnya agar orang tua berperan sebagai filter bagi anak dalam menyaring atau mencerna sumber informasi yang kita ketahui dimana dalam menyaring informasi ataupun sumber lain hal positif dari *gadget*. Ketergantungan dalam mencari ilmu pengetahuan yang ada didalam *gadget* adalah salah satu dampak negatif dari *gadget*, tapi dengan adanya *gadget* semua menjadi mudah apapun yang dicari melalui *gadget* mendapatkan solusi dengan cepat.

Pada zaman sekarang *gadget* sudah menjadi sumber belajar dan ilmu pengetahuan bagi para pelajar terutama bagi mahasiswa atau bagi anak sekolah, dengan adanya *gadget* pelajar tidak susah payah untuk keperpustakaan mencari referensi cukup dengan jari semua yang dicari sudah mudah untuk didapatkan, dengan demikian anak menjadi ketergantungan dengan *gadget* dalam mencari ilmu pengetahuan. Hal ini dapat ditarik berdasarkan hasil penelitian wawancara dengan Ibu Zamilah yang sebagai Ibu rumah tangga, yakni :

“Pada zaman modern sekarang ini semua hal dapat dicari dan ditemukan pada media internet akibatnya anak saya dapat mengakses apapun yang ingin mereka carik dan mereka ketahui sehingga anak saya berketergantungan terhadap media internet sehingga mereka malas untuk mencari dibuku”

Begitu pun jawaban dengan Ibu Novia yang sebagai Asisten rumah tangga terkait mengenai ketergantungan seorang anak terhadap *gadget* dalam mencari ilmu pengetahuan, beliau menjawab :

“Media internet memang membuat anak saya menjadi ketergantungan untuk mencari ilmu pengetahuan, tetapi dengan adanya *gadget* anak saya menjadi lebih mudah mencari tugas-tugas sekolahnya karena memang tugas- tugas sekolahnya jawabannya Cuma ada diinternet walaupun ada dibuku itupun kurang lengkap terkadang, makanya anak saya sukak mencari di internet”

Terkait mengenai ketergantungan seorang anak dalam *gadget* untuk mencari ilmu pengetahuan pada umumnya, Ibu Antin yang sebagai Penjual kedai sampah, yakni :

“Anak saya sangat ketergantungan terhadap *gadget*nya untuk mencari tugas-tugas ataupun ilmu pengetahuan, karena dianggap lebih cepat dan praktis mudah selesai dan karena hampir semua tugas-tugasnya berada pada *gadget*”

Bahkan *Gadget* merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru di zaman sekarang dan dengan kemampuan yang telah baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan atau fungsi yang lebih praktis dan lebih berguna. Bahwa perkembangan yang begitu pesat dan cepat membuat *gadget* pun menjadi berkembang dikalangan anak remaja dan orang tua yang sering kali menganggap *smartphone* adalah sebuah *gadget* dan juga teknologi komputer ataupun *laptop* telah diluncurkan produk baru juga dianggap sebagai *gadget*. Bahkan banyak kita ketahui fungsi dari *gadget* itu adalah mengubah suatu menjadi hal yang dibutuhkan oleh manusia.

Gadget yang selalu digunakan oleh pelajar dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Hal itu dapat terjadi jika pelajar tidak bisa menghindari penyalahgunaan *gadget*. Manfaat *gadget* bagi pelajar adalah dapat mempermudah komunikasi, menambah pengetahuan tentang perkembangan teknologi, dapat mempermudah dalam mencari pelajaran sekolah, manfaat *gadget* dibidang pendidikan dapat memberikan siswa/pelajar memiliki akses yang mudah terhadap pengetahuan.

4.1.2.2 Memunculkan Gangguan Kesehatan

Gadget baik itu handphone, tablet, hingga laptop merupakan barang yang sulit dilepaskan dari kehidupan seorang anak sehari-hari dan menimbulkan dampak negatif. Alat ini juga tidak asing lagi untuk anak-anak dan orang tua yang ada di Desa Bakaran Batu yang sudah banyak memiliki *gadget* sendiri. Tidak bisa dipungkiri teknologi menjadi salah satu hal yang sangat erat dengan anak-anak sekarang ini. Melalui *gadget* jendela informasi terbuka lebar hingga anak-anak bisa berkembang dalam hal pendidikan, perekonomian, kreativitas, maupun bidang lain.

Pada dasarnya mata anak-anak masih tergolong sensitif terutama pada paparan radiasi cahaya handphone yang begitu sangat bahaya bagi mata seseorang anak, anak-anak usia 3-7 tahun tentu senang bermain *gadget* dalam waktu lama. karena selain penasaran ada banyak hal menarik secara visual bagi mereka. jika sejak dini anak-anak telah dibiasakan menatap sinar atau cahaya secara berlebihan maka ada kemungkinan daya penglihatan anak jadi lebih cepat rusak dan terganggu secara permanen jika tidak ditangani melalui upaya orang tua atau pengawasan orang tua terhadap anaknya yang kecanduan *gadget*.

Hal ini dapat ditarik berdasarkan hasil penelitian wawancara dengan Ibu Zamilah yang sebagai ibu rumah tangga terkait tentang efek samping yang dialami seorang anak dari penggunaan *gadget* seperti mata rabun, yakni :

“Iya anak saya sukak sekali bermain *gadget* ditempat yang memiliki pencahayan kurang baik atau bisa disebut gelap dapat menyebabkan mata kering, nyeri, berair, dan lain-lain kondisi ini juga bisa menyebabkan anak saya menjadi lebih sensitif dalam penglihatannya menjadi buram karena mata terlalu lama menatap *gadget* dan lelah maka risiko mata minus anak saya tidak dapat dihindari”

Begitupun jawaban dari Ibu Novia yang sebagai Asisten rumah tangga terkait tentang efek samping yang dialami seorang anak dari penggunaan *gadget* seperti mata rabun, beliau menjawab :

“Anak saya mengalami mata rabun akibatnya anak saya harus menggunakan soflens minus kemana-mana anak saya pergi, itu akibat dari paparan radiasi yang ada pada handphone anak saya yang memiliki bahaya sangat ngeri dan tajam terhadap mata , karena paparan sinar biru dari layar *gadget* yang terlalu intens dan terlalu mempunyai gelombang elegromagnetik mudah menembus ke saraf mata”

Sementara jawaban Ibu Antin yang sebagai penjual kedai sampah terkait tentang efek samping yang dialami anak dari penggunaan *gadget* seperti mata rabun, yakni :

“Iya anak saya sendiri mengalami efek samping dari *gadget* efek yang dialami anak saya itu matanya menjadi rabun karena anak saya sukak sekali membaca buku tapi dengan cara tidur-tiduran dan bisa sampek berjam-jam anak saya membaca buku dengan cara seperti itu”

Agar anak tidak mengalami mata rabun orang tua mereka harusmenerapkan peraturan kepada mereka seperti membatasin waktu screen time anak terlebih menonton youtube dig*adget*, bermain game online yang terlalu sering, melihat layar laptop atau komputer bahkan bermain *gadget* tidak lebih dari dua jam sehari, hindari anak membaca dalam jarak yang terlalu dekat atau menulis terlalu dekat, membiarkan anak beraktivitas diluar rumah seperti bermain dengan teman bisa membantu mengurangi risiko rabun mata pada mereka tapi pastikan tidak dengan *gadgetnya*.

Tidak hanya itu ternyata anak juga mengalami gangguan kesehatan seperti asam lambung yang sering anak alami selain mata rabun setelah penggunaan

gadget pada umumnya, Ibu Zamilah yang sebagai Ibu rumah tangga, beliau menjawab:

“Iya anak saya mengalami penyakit asam lambung akibat keseringan menahan lapar atau menunda makan demi sebuah permainan game online yang tidak bisa anak saya tinggalkan itu terjadi karena dampak negatif dari sebuah *gadget*”

Begitu pun jawaban Ibu Novia yang sebagai Asisten rumah tangga terkait gangguan kesehatan yang sering anak alami selain mata rabun setelah penggunaan *gadget*, yakni :

“*Gadget* membawa dampak negatif saja bagi anak saya dampak negatif yang terjadi pada anak saya yaitu anak saya mengalami gangguan insom yang artinya sulit tidur penyebabnya bisa bermacam-macam seperti keseringan bermain *gadget* sebelum tidur, masalah kesehatan fisik makanya anak saya mengalami gangguan insomnia”

Sementara jawaban Ibu Antin yang sebagai penjual kedai sampah terkait tentang gangguan kesehatan yang sering anak alami selain mata rabun setelah penggunaan *gadget*, yakni :

“Iya akibat dari *gadget* anak saya mengalami gangguan kesehatan seperti sakit asam lambung karena anak saya sulit disuruh makan makanya anak saya mengalami gangguan kesehatan seperti asam lambung”

Bahkan bukan mengalami mata rabun saja tetapi mereka juga mengalami sakit asam lambung akibatnya karena menahan lapar atau menunda makan demi sebuah *gadget* yang gak penting dan bagi mereka semua yang penggunaan *gadget*

itu adalah makanan yang bisa buat mereka semua kenyang padahal *gadget* yang dimainkan mereka cuma bisa buat penyakitkan bagi mereka semua.

Terkait tentang tanggapan terhadap efek samping *gadget* pada umumnya, Ibu Zamilah yang sebagai Ibu rumah tangga, beliau menjawab :

“Tanggapan saya terhadap efek samping *gadget* yaitu hanya membuat anak saya jadi penyakitkan dan jadi malas untuk membantu-bantu saya dirumah karena dengan adanya *gadget* anak saya jadi seperti itu”

Begitu pun jawaban dari ibu novia yang sebagai Asisten rumah tangga terkait tanggapan ibu mengenai efek samping dari *gadget* pada umumnya, beliau menjawab :

“Iya, penggunaan *gadget* yang berlebihan akan membawa dampak buruk bagi perkembangan sosial dan emosional anak saya, dampak buruk penggunaan *gadget* pada anak saya seperti menjadi pribadi yang tertutup, suka menyendiri, perilaku kekerasan dan lain-lain itulah tanggapan saya mengenai efek samping dari *gadget* yang anak saya alami”

Sementara itu jawaban Ibu Antin yang sebagai penjual kedai sampah terkait tanggapan ibu mengenai efek dari *gadget* pada umumnya, yakni ;

“Efek samping akibat dampak negatif dari *gadget* ini adalah anak menjadi pribadi yang tertutup semenjak ada *gadget* yang awalnya tidak mau tertutup sekarang tertutup, anak saya suka menyendiri, lalu kesehatannya berkurang karena begadang bermain game online seperti mobile legend”

4.1.2.3 Penurunan Sosialisasi Anak

Penurunan sosialisasi terhadap anak adalah salah satu dari dampak negatif penggunaan *gadget* yang sangat berpengaruh besar terhadap anak-anak di Desa Bakaran Batu tersebut yang membuat orang tua mereka merasa kesulitan untuk

mengembalikan keberfungsian sosial terhadap anaknya. yang dimaksud dengan sosialisasi adalah tahap perkembangan seorang anak dari sosialisasi, anak akan belajar bagaimana menggunakan bahasa yang baik, tingkah laku yang baik terhadap orang lain, dan berbagai hal lainnya, belajar sosialisasi sejak dini akan membangun keyakinan anak untuk melakukan sesuatu dan bersikap selektif terhadap orang-orang yang ada disekitarnya.

Kemudian Ibu Zamilah yang seorang Ibu rumah tangga menjelaskan secara singkat apakah anak cenderung selalu dirumah bermain *gadget*, berikut yang beliau sampaikan ialah :

“Iya anak saya selalu dirumah saja bermain game online dan tidak mau keluar rumah sama sekali untuk berbaur ataupun bermain bersama dengan teman yang ada disekitar rumahnya, karena didalam game tersebut anak saya juga bisa bermain dengan temen-temennya tapi melalui game yang dengan cara virtual bukan dengan secara langsung inilah akibat dampak negatif dari *gadget* tersebut”

Begitupun jawaban Ibu Novia yang sebagai Asisten rumah tangga, mengenai kecenderungan seorang anak yang selalu dirumah bermain *gadget*, yakni :

“Dampak negatif dari *gadget* tersebut membuat anak saya selalu dirumah saja, mau tau anak saya dirumah bermain *gadget* yaitu bermain game online juga game online yang dimainkannya yaitu game mobile legend yang sampai membuat anak saya betah dan tahan dirumah tanpa mau keluar rumah sama sekali”

Sementara jawaban Ibu Antin yang sebagai penjual kedai sampah mengenai kecenderungan seorang anak yang selalu dirumah bermain *gadget*, yakni :

“Kecenderungan anak saya yang selalu dirumah akibat *gadget* membuat saya kesal terhadap anak saya sendiri, karena membuat saya kesulitan juga

untuk mengajak anak saya berbaur dan bersosialisasi dengan orang-orang yang ada disekitarnya”

Selain dampak negatif mengenai kecenderungan anak yang selalu dirumah bermain *gadget* ada dampak negatif yang lainnya yaitu anak lebih tertarik bermain game dari pada berkumpul dengan teman ataupun keluarga. Hal ini dapat ditarik berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Zamilah yang seorang Ibu rumah tangga, berikut yang beliau sampaikan.

“Bermain *Gadget* memang sangat menarik di akui anak saya dibandingkan berkumpul dengan teman-teman ataupun dengan keluarga, kalopun mereka kumpul mereka pastinya membawa *gadget*nya masing-masing, karena *gadget* tidak akan pernah hilang dari genggamannya orang-orang ataupun genggamannya anak saya sendiri”

Begitupun jawaban Ibu Novia yang sebagai Asisten rumah tangga terkait tentang ketertarikan seorang anak terhadap *gadget* dari pada berkumpul dengan teman ataupun keluarga, yakni :

“Dampak negatif dari *gadget* memang saya akui sangat bahaya dan tidak bisa dihindari bahkan anak saya sendiri juga mengalaminya anak saya sendiri lebih tertarik bermain game nya dibandingkan saya ajak berkumpul dengan sepupu-sepupunya ataupun dengan teman-teman sebayanya anak saya juga tidak mau kalopun anak saya mau anak saya pasti bermain *gadget* saat kumpul karena bagi anak saya *gadget* itu adalah hal yang terpenting dihidupnya dibandingkan berkumpul dengan keluarga”

Sementara jawaban dari Ibu Antin yang sebagai Penjual kedai sampah, terkait tentang ketertarikan seorang anak terhadap *gadget* dari pada berkumpul dengan teman ataupun keluarga, yakni :

“Iya sih anak saya tidak mau kalo diajak kumpul ataupun saya ajak keluar seperti berkebon bersama ayah, kakaknya, adiknya kalopun anak saya mau

itupun karena saya marahin dulu dan saya sita handphonenya baru anak saya mau berkebud bersama-sama”

Bahwasannya *gadget* sudah banyak mempengaruhi pikiran dan sikap seorang anak untuk menjadi manusia yang introvert dan menjadi manusia sulit untuk bersosialisasi dengan orang lain bahkan dengan keluarga sendiri kemungkinan besar sangat sulit juga karena sudah terpengaruh oleh *gadget* tersebut.

4.2 Pembahasan

Melatih anak berkomunikasi adalah hal yang sangat penting dalam membina atau mendidik agar anak tersebut dapat berkomunikasi dan berinteraksi yang sopan, dan tertata ketika berbicara kepada orang lain ataupun kepada orang tuanya sendiri, dan yang diterapkan oleh orang tua di Desa Bakaran Batu untuk melatih anaknya berkomunikasi yang baik dan benar yaitu dengan mengajak anak bicara atau berbincang agar anaknya tidak meniru-niru kalimat atau ucapan yang ada didalam *gadget* karena dapat menyebabkan dampak negatif dan positif, merangkai cerita bersama dan mengajukan pertanyaan.

Adapun dalam penelitian ini berkait juga dengan bagaimana membangun sosialisasi dengan anak juga sangat berpengaruh besar dalam mengurangi kecanduan *gadget* pada anak. Sosialisasi ialah proses suatu individu (terkhususnya pada anak) yang dipaparkan oleh orang tua kepada anak di Desa Bakaran Batu tentang kepekaan diri seseorang anak terhadap rangsangan sosialnya yang paling utama pada lingkungan tempat tinggalnya seperti bergaul dan bertingkah laku sesuai lingkungannya.

Kemudian, sosialisasi itu bisa tertuju kepada siapa saja seperti sosialisasi pemerintahan, sosialisasi masyarakat dengan terkhususnya pada penelitian kali ini tentu saja membahas sosialisasi pada anak dan yang diterapkan oleh orang tua di Desa Bakaran Batu ini untuk membangun sosialisasi dengan anak seperti membawa anaknya bergaul atau berinteraksi dengan teman-teman orang tuanya atau dengan teman sebayanya seperti mengikuti kegiatan remaja mesjid sehingga anak tidak terfokus dengan *gadget* walaupun dia terfokus pada *gadgetnya* itu sekitar 2 jam atau 3 jam saja.

Karena sosialisasi sangat penting didunia sekarang apalagi dunia sekarang itu dunia yang semua anak kecanduan *gadget* dan tidak sempat lagi untuk bersosialisasi dengan teman-temannya. Oleh sebab itu orang tua harus mampu mengajarkan cara kemampuan berintegrasi dengan baik kepada anaknya seperti apa sehingga kecanduan *gadget* yang terjadi pada anak ini lambat laun semakin berkurang sehingga menjadi manfaat bukan menjadi kecanduan yang negatif tetapi menjadi manfaat atau kelebihan dan bakat, apabila dapat mengajarkan anak untuk kemampuan berintegrasi yang baik dan benar.

Apa kemampuan berintegrasi dengan anak, kemampuan berintegrasi itu adalah kemampuan orang tua yang mengajarkan anaknya untuk berbaur atau bergabung dengan orang-orang yang ada disekitarnya sehingga akan menjadi satu kesatuan yang utuh supaya memiliki kekuatan yang hebat dalam menjalankan berbagai tantangan kehidupan. Hal ini sama dengan halnya yang telah diterapkan orang tua di Desa Bakaran Batu untuk kemampuan berintegrasi yang baik dimana orang-orang tua mengajarkan anaknya itu selalu berkumpul, bekerja sama,

bergotong-royong dalam menjalankan suatu hal atau suatu pekerjaan yang pada intinya itu saling berkerja sama dan berbaur.

Lalu melindungi anak dengan pendampingan, pendampingan adalah hal yang sangat penting terhadap orang tua yang memiliki anak karena anak-anak zaman sekarang itu harus selalu didampingi ketika bermain *gadget* karena didalam *gadget* tersebut banyak sekali hal-hal negatif dan harus waspada apalagi dunia sekarang inikan kita tahu semua gimana bahayanya jika anak-anak ini tidak didampingi akan mengakibatkan seperti bermain judi, slot, nonton vidio porno.

Kemudian, dengan cara menasehati atau menunjukkan suatu fenomena yang berdampak buruk didalam *gadget* dapat melindungi anak dengan cara pendampingan agar anak tersebut tidak kecanduan *gadget* dan membuat anak berpikir dan mencerna nasehat yang diberikan orang tuanya dan dapat juga anak tersebut kemungkina tidak kecanduan *gadget* lagi. Dan sama halnya juga dengan orang tua yang ada di Desa Bakaran Batu mengalami penurunan konsentrasi pada anaknya yang dimana pada saat itu anak sering kali memainkan *gadgetnya*, dan mengakibatkan konsentrasi yang anak alami semakin menurun, baik itu dari segi dibidang akademik atau untuk belajar setiap harinya.

Penurunan konsentrasi seorang anak yang ada di Desa Bakaran Batu ini juga menjadi lebih singkat dan membuatnya tidak peduli terhadap tuga-tugas sekolahnya. pada anak-anak mereka semua akan lebih tertarik dan senang menghabiskan waktunya dengan bermain *gadget* dan berimajinasi dibandingkan

belajar, seperti bermain game dan kebiasaan ini bisa merusak kemampuan penurunan konsentrasi anak meskipun tidak secara langsung.

Selain itu juga mengalami penurunan kognitif atau perkembangan yang terhambat akibat kecanduan *gadget* yang dimaksud dengan perkembangan kognitif adalah perkembangan atau kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan suatu masalah, berkembang terhambatnya kognitif pada anak ini akan mempersulit anak untuk menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga ia tidak dapat berfungsi atau berpikir secara wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-harinya.

Namun dalam terhambatnya perkembangan kognitif ini membuat anak tidak semua dapat menerima atau menyaring informasi yang mereka dapat diluar maupun didalam bahkan juga sumber pelajaran yang mereka tidak untuk mencerna atau menyaringnya. maka ibu-ibu yang ada di Desa Bakaran Batumenerapkan kepada anaknya agar mereka bisa atau dapat menyaring informasi yang mereka dengar secara lansung atau secara tidak langsung.

Adapun mengalami gangguan kesehatan, jelas sekali dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena apa paparan terhadap radiasi *gadget* tersebut sangat membahayakan untuk kesehatan mata anak. adapun paparan radiasi pada *gadget* juga dapat merusak sel-sel otak akibat gelombang elektromagnetik yang dapat sekali menembus ke otak, selain itu bisa juga mengalami sakit kepala berulang-ulang akibat paparan radiasi *gadget* tersebut.

Sehingga *gadget* dinilai oleh orang tua yang ada di Desa Bakaran Batu membawa dampak negatif terhadap seorang anak. Lalu penurunan sosialisasi anak berkurang, hal ini akibat penggunaan *gadget* yang sangat berlebihan membuat anak sangat berkurang untuk bersosialisasi kepada lingkungan sekitarnya, bahkan dapat juga anak memiliki sikap yang individualisme yang tinggi terhadap orang lain dan bisa juga membuat anak untuk cenderung dirumah saja dan tidak mau bersosialisasi atau berkumpul dengan teman maupun keluarganya. selain itu juga memiliki dampak yang akan terjadi pada seorang anak yaitu memiliki sifat apatis kepada teman-temannya.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

- 1) Upaya orang tua mengembalikan keberfungsian sosial terhadap anak yang kecanduan *gadget* yaitu dengan cara mengajarkan anak berkomunikasi, membangun sosialisasi dengan anak, mengajarkan anak kemampuan berintegrasi, melindungi anak dengan pendampingan.
- 2) Kendala yang dihadapi orangtua dalam menghadapi anak yang kecanduan *gadget* yaitu sebagai ibu rumah tangga dalam hal ini aktivitas sehari-hari, seperti mengerjakan pekerjaan rumah seperti memasak, mencuci dan beres-beres rumah, kendala anak yaitu susah makan hingga lupa waktu makan, susah tidur, anak akan cemberut jika tidak dikasih atau tidak diperbolehkan untuk menggunakan *gadget*, kendala yang dialami sebagian orang tua yang sibuk bekerja yaitu keterbatasan waktu dengan anak untuk berinteraksi dengan anak karena jarang berada dirumah.

5.2 Saran

- 1) Di harapkan kepada pihak orang tua perlu sekali mengawasi anaknya dan memberikan tindakan yang tegas terhadap anak kecanduan *gadget* yang berlebihan oleh anak dengan cara memberikan hukuman atau memberikan syarat yang khusus bagi anak seperti menghafal, membaca, memberikan pekerjaan rumah sebelum memberikan *gadget* kepada anak dan mendampingi anak ketika bermain *gadget*, memberikan batas durasi waktu kepada anak antara 10 sampai 30 menit per harinya saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Feni. N. A. (2016). *Peran Orang Tua Dalam Menanamkan Sikap Keberagamaan Anak Usia Sekolah Dasar*. Skripsi. Fakultas Terbiyah Dan Keguruan. UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Al-Ayoby, M.Hafiz. (2017). *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*. Skripsi. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universtas Lampung.
- American Academy of Pediatrics Committee on Public Education. Children, adolescents, and television. *Pediatr.* 2001;107(2):423-6.
- APJII, (2017). Hasil Survey Internet APJII 2017. Link jurnal : <https://apjii.or.id/survei2017/kirimlink>. Diakses tanggal 23 April 2018
- CNN Indonesia Online. (2018) *Kominfo Beri Waktu Selasa ISP Blokir Konten Porno dari Google*. <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20180803171902-185-319329/kominfo-beri-waktu-selasa-isp-blokir-konten-porno-dari-google>
- Elfi Mu'awanah, (2012). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Bandung: Amalia, hal. 420.
- Fahriantini, Eva. (2016), *Peranan Orangtua dalam Pengawasan Anak pada Penggunaan Blackberry Messenger di AL Azhar Syifa Budi Samarinda*. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(4) : 44-45
- Fazli, Mohamad Irvan, (2012). *Peranan Orang Tua Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Hidayatul Umam Cinere, Depok, Jawa Barat*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Fahrudin, Adi.2012, *Pengantar Kesejahteraan Sosial*, Bandung: Aditam
- Indriyani, Maulita. (2018). *Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 5-6 tahun*. Skripsi. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Lampung.
- Irmayanti, Yuli. (2018), *Peran Orang Tua dalam Mendampingi Penggunaan Gawai pada Anak Usia Prasekolah*. Skripsi. Fakultas Psikologi: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Jimmi, Victor. (2017). *Peranan Orang Tua Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa A Di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Palembang*. Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan. UIN Raden Fatah. Palembang

- Kurniawan, M.A. (2018). *Kategorisasi Berita Menggunakan Metode Pembobotan TF.ABS dan TF.CHI. journal On Computing*,84.
- Kartono.(2010). *Pemimpin dan Kepemimpinan. Apakah Kepemimpinan Abnormal itu*. Jakarta: Rajawali Persada
- Novrinda, Kurniah. N, dkk. (2017). *Peran Orang Tua Dalam Pendidikan Anak Usia Dini Ditinjau Dari Latar Belakang Pendidikan. Jurnal Potensia, PG-PAUD FKIP UNIB, Vol.2, No.1*
- Nugrahaeni, R. (2015). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Pebriana, Putri H. (2017), *Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi, Vol 1, No.1*.
- Prianggoro, Hasto. 2014. *Anak dan Gadget: Yang Penting Aturan Main*. [Online] Diakses dari <http://www.tabloidnakita.com/read/1/anak-dan-gadget-yang-penting-aturan-main> pada tanggal 26 Oktober 2016.
- Raharjo, S.T. (2017). *Pengantar Pekerja Sosial*.Bandung: UNPAD press.
- Simamora, Antonius S.M, (2016), *Persepsi Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar Di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung. Skripsi*. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.
- Sunita, Indiana dan Mayasari, E. (2017). *Yes or Not Gadget buat si buah hati*. Yogyakarta. Deepublish.
- Sugiyono.(2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta.
- Sugiyarti, dkk.(2020), *Desain Penelitian Kualitatif Sastra*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Surbakti. (2012). *Parenting Anak-anak*.Jakarta : PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia.
- Soewadji. (2012). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Sari, Tria P. Dan Mitsalia, A.A. (2016), *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di TKIT Al Mukmin. Jurnal PROFESI, Vol.3, No.2*.

Suharto, Edi. 2015, *Analisis Kebijakan Publik: Pnadian Praktis Mengkaji Masalah dan Kebijakan Sosial*. Alfabeta, Bandung.

Undang-Undang Republik Indonesia No.44 Tahun 2008 Tentang Pornografi.

Wendi, et.al. (2015), Young School Children's Use Of Digital Devices and Parental Rules. *Jurnal Telematics and Informatics*. Link jurnal : <https://www.liputan6.com/health/read/2460330/anak-asuhan-gadget>

Wibowo Hery, "Keberfungsian Sosial"
(<https://tandamatabdg.wordpress.com/2019/02/02/keberfungsian-sosial/>)
(Diakses pada 26 Mei 2020)

Young, K.S. (1999). *Internet Addiction : Sympoms, Evaluation, And Treatment*.
Article reproduced from Innovations



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya
Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/21
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
https://fisip.umsu.ac.id fisip@umsu.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan umsumedan

Sk-1

**PERMOHONAN PERSETUJUAN
JUDUL SKRIPSI**

Medan, 25 November 2022

Kepada Yth.
Bapak/Ibu
Ketua Program Studi Kesejahteraan Sosial
FISIP UMSU
di
Medan.

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, Saya yang bertanda tangan di bawah ini Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama lengkap : Dwi Andini Suwandi
N P M : 1903090032
Program Studi : Kesejahteraan Sosial
Tabungan sks : 130 sks, IP Kumulatif 3,62

Mengajukan permohonan persetujuan judul skripsi :

No	Judul yang diusulkan	Persetujuan
1	Upaya Orang Tua Mengembalikan Keberfungsian Sosial Terhadap Anak yang kecanduan gadget Di Desa Bakaran Batu, Kecamatan Lubuk Pakam Kabupaten Deli Serdang	ACC ✓
2	Adaptasi Masyarakat Dalam Menghadapi Banjir Di Kelurahan Tanjung Gusta Kec. Helvetia Timur	X
3	Peran Dinas Pemberdayaan Perempuan Dan Perlindungan anak Terhadap kesehatan Mental Anak Korban pelecehan seksual Di kabupaten Deli Serdang	X

Bersama permohonan ini saya lampirkan :

1. Tanda bukti lunas beban SPP tahap berjalan;
2. Daftar Kemajuan Akademik / Transkrip Nilai Sementara yang disahkan oleh Dekan.

Demikianlah permohonan Saya, atas pemeriksaan dan persetujuan Bapak/Ibu, Saya ucapkan terima kasih. Wassalam.

Rekomendasi Ketua Program Studi :
Diteruskan kepada Dekan untuk
Penetapan Judul dan Pembimbing.

008.19.309

Pemohon

(Dwi Andini Suwandi)

Medan, tgl. 25 November 2022

Ketua,

H. Muzakir, S.Pd, M.Pd
NIDN: 2120089002

Dosen Pembimbing yang ditunjuk
Program Studi.....

Dr. Anisa Fakhriyah, M.Pd

NIDN:

01020201011



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fisip.umsu.ac.id>

fisip@umsu.ac.id

[umsumedan](#)

[umsumedan](#)

[umsumedan](#)

[umsumedan](#)

Sk-2

**SURAT PENETAPAN JUDUL SKRIPSI
DAN PEMBIMBING**
Nomor : 1744/SK/IL3-AU/UMSU-03/F/2022

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Nomor : 1231/SK/IL3-AU/UMSU-03/F/2021 Tanggal 19 Rabiul Awal 1443H/26 Oktober 2021 M dan Rekomendasi Ketua Program Studi Kesejahteraan Sosial tertanggal : **25 November 2022**, dengan ini menetapkan judul skripsi dan pembimbing penulisan untuk mahasiswa sebagai berikut:

Nama mahasiswa : **DWI ANDINI SUWANDI**
N P M : 1903090032
Program Studi : Kesejahteraan Sosial
Semester : VII (Tujuh) Tahun Akademik 2022/2023
Judul Skripsi : **UPAYA ORANG TUA MENGEMBALIKAN KEBERFUNGSIAN SOSIAL TERHADAP ANAK KECANDUAN GADGET DI DESA BAKARAN BATU, KECAMATAN LUBUK PAKAM, KABUPATEN DELI SERDANG**

Pembimbing : **Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.**

Dengan demikian telah diizinkan menulis skripsi, dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulisan skripsi harus memenuhi prosedur dan tahapan sesuai dengan buku pedoman penulisan skripsi FISIP UMSU sebagaimana tertuang di dalam Surat Keputusan Dekan FISIP UMSU Nomor: 1231/SK/IL3-AU/UMSU-03/F/2021 Tanggal 19 Rabiul Awal 1443H/26 Oktober 2021 M.
2. Sesuai dengan nomor terdaftar di Program Studi Kesejahteraan Sosial: 008.19.309 tahun 2022.
3. Penetapan judul skripsi dan pembimbing ini dan naskah skripsi dinyatakan batal apabila tidak selesai sebelum masa kadaluarsa atau bertentangan dengan peraturan yang berlaku.

Masa Kadaluarsa tanggal: 25 November 2023.

Ditetapkan di Medan,
Pada Tanggal, 01 Djumadil Awwal 1444 H
25 November 2022 M



Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.
NIDN: 0030017402



Tembusan :

1. Ketua Program Studi Kesejahteraan Sosial FISIP UMSU di Medan;
2. Pembimbing ybs. di Medan;
3. Pertinggal.





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

Jalan Kapten Muchtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6624567 - (061) 6610450 Ext. 200-201 Fax. (061) 6625474
Website : <http://www.umsu.ac.id> E-mail : rektor@umsu.ac.id

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

Sk-3

PERMOHONAN
SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Kepada Yth.

Medan, 27 Januari 2023

Bapak Dekan FISIP UMSU

di

Medan.

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, saya yang bertanda tangan di bawah ini mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama lengkap : DWI ANDINI SUWANDI
N P M : 1903090032
Jurusan : Ilmu Kesehatan Sosial

mengajukan permohonan mengikuti Seminar Proposal Skripsi yang ditetapkan dengan Surat Penetapan Judul Skripsi dan Pembimbing Nomor 1744../SK/IL.3/UMSU-03/F/2022.. tanggal dengan judul sebagai berikut :

Upaya orang tua Mengembangkan Keberfungsian Sosial terhadap Anak Yang kecanduan gadget Di Desa Bakaran batu, Kecamatan Ubuk Pakam, Kabupaten Deli serdang.

Bersama permohonan ini saya lampirkan :

1. Surat Penetapan Judul Skripsi (SK - 1);
2. Surat Penetapan Pembimbing (SK-2);
3. DKAM yang telah disahkan;
4. Kartu Hasil Studi Semester 1 s/d terakhir ASLI;
5. Tanda Bukti Lunas Beban SPP-tahap berjalan;
6. Tanda Bukti Lunas Biaya Seminar Proposal Skripsi;
7. Proopsal Skripsi yang telah disahkan oleh Fembimbing (rangkap - 3)
8. Semua berkas dimasukkan ke dalam MAP warna BIRU.

Demikianlah permohonan saya untuk pengurusan selanjutnya. Atas perhatian Bapak saya ucapkan terima kasih. *Wassalam.*

Menyetujui :

Pembimbing

(.....)

Pemohon,

(.....)



UNDANGAN/PANGGILAN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Nomor : 174/UND/II.3.AU/UMSU-03/F/2023

Program Studi : Kesejahteraan Sosial
Hari, Tanggal : Selasa, 31 Januari 2023
Waktu : 08.15 WIB s.d. selesai
Tempat : Laboratorium FISIP UMSU
Pemimpin Seminar : H. Mujahiddin, S.Sos., MSP.

No.	NAMA MAHASISWA	NOMOR POKOK MAHASISWA	PENANGGAP	PEMBIMBING	JUDUL SKRIPSI
6	DAWI SARRINA	1903090070	SAHRAN SAPUTRA, S.Sos., M.Sos.	H. MUJAHIDDIN, S.Sos., M.SP.	KONDISI SOSIAL EKONOMI PEDAGANG KAKI LIMA DI WISATA ALUN-ALUN KOTA KISARAN KABUPATEN ASAHAN
7	RISWAN IUSAL	1903090019	H. MUJAHIDDIN, S.Sos., M.SP.	Drs. EFENDI AGUS, M.Si	PERAN KELOMPOK TANI SEMARAK MUJUDO TERHADAP KESEJAHTERAAN SOSIAL DI DESA TANDUN KECAMATAN TANDUN KABUPATEN POKIM HULU
8	MUHAMMAD RIZKI FAOHLI	1903090048	Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., M.SP.	H. MUJAHIDDIN, S.Sos., M.SP.	DAMPAK AGROWISATA PALOH NAGA DALAM PEMBERDAYAAN EKONOMI MASYARAKAT
9	M. DAHLAN FAUZI	1903090064	Drs. EFENDI AGUS, M.Si	H. MUJAHIDDIN, S.Sos., M.SP.	PERSEPSI PENERIMA BANTUAN IURAN TERHADAP PELAYANAN BADAN PENYELENGGARA JAMINAN SOSIAL KESEHATAN DI RUMAH SAKIT MARTHA FRISKA
10	DWI ANDINI SUWANDI	1903090032	H. MUJAHIDDIN, S.Sos., M.SP.	Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., M.SP.	UPAYA ORANGTUA MENGENBALIKAN KEBERFUNGSIAN SOSIAL TERHADAP ANAK KECANDUAN GADGET DI DESA BAKARAN BATU, KECAMATAN LUBUK PAKAM, KABUPATEN DELI SERDANG

Medan, 06 Rajab 1444 H
28 Januari 2023 M





UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XII/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://filsip.umsu.ac.id>

filsip@umsu.ac.id

[filsip@umsu.ac.id](#)

[filsip@umsu.ac.id](#)

[filsip@umsu.ac.id](#)

[filsip@umsu.ac.id](#)

Sk-5

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : DWI Andini Suwandi

NPM : 1903090032

Program Studi : Kesejahteraan Sosial

Judul Skripsi : Upaya Orang Tua Mengembangkan Keberfungsian Sosial terhadap anak kecanduan gadget di Desa bakaran batu Kecamatan Lubuk Pakam, Kabupaten Deli Serdang

No.	Tanggal	Kegiatan Advis/Bimbingan	Paraf Pembimbing
1.	23/11/2023	Bimbingan Latar belakang masalah dan Rumusan masalah	
2.	16/12/2023	Bimbingan uraian teoritis	
3.	27/12/2023	Bimbingan Metode penelitian	
4.	02/	Acc Seminar proposal	
5.	19/02/2023	Bimbingan pemeriksaan Daftar wawancara	
6.	11/03/2023	Bimbingan Hasil penelitian	
7.	20/03/2023	Bimbingan pembahasan penelitian	
8.	27/03/2023	Diskusi Hasil keseluruhan penelitian	
9.	4/04/2023	Perbaikan kesimpulan dan saran	
10.	20/05/2023	Acc sidang Meja Hijau	

Medan,20.....

Dekan,

(.....)
NIDN :

Ketua Program Studi,

(.....)
NIDN :

Pembimbing,

(.....)
NIDN :



18/2/2023
ACC Lapangan
Pahlawan 12
Lapangan
Ari

PEDOMAN WAWANCARA PENELITIAN

Judul Penelitian : Upaya Orang Tua Mengembalikan Keberfungsian Sosial Terhadap Anak Kecanduan Gadget Di Desa Bakaran Batu Kecamatan Lubuk Kabupaten Deli Serdang

Nama Peneliti : Dwi Andini Suwandi

Npm : 1903090032

Prodi : Kesejahteraan Sosial

Hari/Tanggal Wawancara :

A. Identitas Responden

- 1. Nama :
- 2. Agama :
- 3. Umur :
- 4. Pekerjaan :
- 5. Jumlah anak :

B. Daftar Pertanyaan

- 1. Apakah anak suka meniru kata-kata atau kalimat dari gadget ?
- 2. Apakah gaya bicara anak berbuah karena penggunaan gadget?
- 3. Bagaimana strategi pendampingan bapak/ibu mengenai kecakapan berkomunikasi pada anak ?
- 4. Apakah bapak/ibu memberikan batas waktu penggunaan gadget
- 5. Bagaimana kondisi lingkungan sosial anak setelah mengenal atau menggunakan gadget ?
- 6. Bagaimana bapak/ibu memberikan edukasi pada anak untuk berinteraksi pada lingkungan sekitarnya ?
- 7. Apakah anak selalu melakukan kegiatannya sendiri tanpa berkelompok?
- 8. Bagaimana tingkat kejasama anak dengan orang lain ?
- 9. Bagaimana bapak/ibu mengajarkan atau membiasakan anak untuk dapat berkerjasama dengan orang lain?
- 10. Apakah bapak/ibu memiliki kewaspadaan pada anak yang menggunakan gadget ?
- 11. Apakah bapak/ibu mengetahui bahaya-bahaya di gadget?
- 12. Bagaimana edukasi bapak/ibu dalam memberitahu anak mengenai nilai kebenaran dan keburukan gadget ?

13. Apakah anak mengalami penurunan konsentrasi ?
14. Apakah anak bermain gadget lebih lama dari pada belajar ?
15. Apakah anak mengalami penurunan di bidang akademik ?
16. Apakah anak mengetahui nilai kebenaran dan kebohongan dalam informasi yang ada di gadget ?
17. Apakah anak dapat menyaring informasi di gadget ?
18. Apakah anak berpatokan dengan gadget dalam mencari ilmu pengetahuan?
19. Apakah anak mengalami efek samping dari penggunaan gadget seperti berkurangnya fungsi pengelihatn (mata rabun) ?
20. Apakah ada gangguan kesehatan yang sering anak alami setelah penggunaan gadget ?
21. Bagaimana tanggapan ibu mengenai efek samping gadget ?
22. Apakah anak cenderung selalu di rumah bermain gadget ?
23. Apakah anak lebih tertarik bermain gadget dari pada berkumpul dengan teman atau pun keluarga ?
24. Apakah anak selalu bermain gadget saat berkumpul dengan orang lain ?



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNDANGAN/PANGGILAN UJIAN SKRIPSI
 Nomor: 761/UND/II.3.AU/UMSU-03/F/2023

Program Studi : Kesehatan Sosial
 Hari, Tanggal : Jum'at, 26 Mei 2023
 Waktu : 08.00 WIB s.d. Selesai
 Tempat : Aula FISIP UMSU Lt. 2



UMSU
 Unggul | Cerdas | Terpercaya

No.	Nama Mahasiswa	Nomor Pokok Mahasiswa	TIM PENGUJI			Judul Skripsi
			PENGUJI I	PENGUJI II	PENGUJI III	
5	DWI ANDINI SUWANDI	1903090032	Dr. H. MUJAHIDDIN, S.Sos., MSP.	SAHIRAN SAPUTRA, S.Sos., M.Sos.	Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.	UPAYA ORANG TUA MENGEMBALIKAN KEBERFUNGSIAN SOSIAL TERHADAP ANAK KECANDUAN GADGET DI DESA BAKARAN BATU, KECAMATAN LUBUK PAKAM, KABUPATEN DELI SERDANG
7	RIFKI HANDOKO UTOMO	1903090066	Dra. YURISNA TANJUNG, M.AP.	Dr. EFENDI AUGUS., M.Si.	Dr. H. MUJAHIDDIN, S.Sos., MSP.	STRATEGI FOCUS COPING KELUARGA YANG MEMILIKI ANGGOTA KELUARGA PENYANDANG DISABILITAS (STUDI DI KELURAHAN BINJAI KOTA MEDAN)
8	ANGGRAINI AJENG AGUSTIN	1903090067	Dr. H. MUJAHIDDIN, S.Sos., MSP.	SAHRAN SAPUTRA, S.Sos., M.Sos.	Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.	PERAN J-ART GALERI MEDAN DALAM MENINGKATKAN KESEJAHTERAAN MASYARAKAT MELALUI PEMANFAATAN LIMBAH KORAN MENJADI KERAJINAN TANGAN
9	ALFAN ARIA TAMA	1903090044	Dr. H. MUJAHIDDIN, S.Sos., MSP.	Dra. YURISNA TANJUNG, M.AP.	Dr. EFENDI AUGUS., M.Si.	ANALISIS PEMBENTUKAN KARAKTER KEMANDIRIAN ANAK ASUH DI PANTI ASUHAN DARUL AITAM KECAMATAN MEDAN AREA KOTA MEDAN
10						

Notulis Sidang:

1.

Medan, 04 Dzulhaidah 1444 H

24 Mei 2023 M

Panitia Ujian

Sekretaris



Ketua

Prof. Dr. MUHAMMAD ARIFIN, SH, M.Hum

Dr. ABRAR ADHANI, S.Sos., M.I.Kom