

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET DALAM
MEMPENGARUHI PERILAKU ANAK DI LK. VI PASAR
SIBUHUAN KECAMATAN BARUMUN KABUPATEN
PADANG LAWAS**



SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Syarat-syarat
Mencapai Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
Dalam Bidang Ilmu Bimbingan Konseling Islam*

Oleh:

**MEILAN RIZKI FADILAH HARAHAP
NIM. 18 30200055**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING ISLAM
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2024

DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* DALAM
MEMPENGARUHI PERILAKU ANAK DI LK. VI PASAR
SIBUHUAN KECAMATAN BARUMUN KABUPATEN
PADANG LAWAS



SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Syarat-syarat
Mencapai Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
Dalam Bidang Ilmu Bimbingan Konseling Islam*

Oleh:

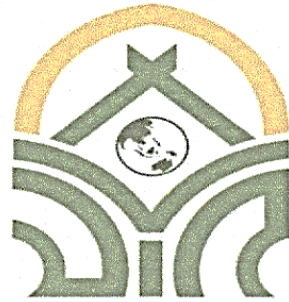
MEILAN RIZKI FADILAH HARAHAAP
NIM. 18 30200055

PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING ISLAM
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

2024

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET DALAM
MEMPENGARUHI PERILAKU ANAK
DI LK.VI PASAR SIBUHUAN KECAMATAN
BARUMUN KABUPATEN PADANG LAWAS**



SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Syarat-syarat
Mencapai Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
Dalam Bidang Ilmu Bimbingan Konseling Islam
Oleh:*

MEILAN RIZKI FADILAH HARAHAHAP

NIM. 1830200055

PEMBIMBING I

Dr. Anas Habibi Ritonga, M. A
NIP 198404032015031004

PEMBIMBING II

Arifin Hidayat, S.Sos. I., M. Pd.I
NIP 198804162023211026

PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING ISLAM

**FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2024



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI**

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Padangsidempuan 22733

Telepon (0634)22080 Faximile (0634)24022

Hal : Skripsi Padangsidempuan, 12 Juli 2024
a.n. **Meilan Rizki Fadilah Harahap**

Lampiran : 6 (Enam) Exemplar

Kepada Yth:
Dekan Fakultas Dakwah Ilmu Komunikasi
Universitas Islam Negeri (UIN)
Syekh Ali Hasan Ahmad Addary
Padangsidempuan
Di:

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi a.n. Meilan Rizki Fadilah Harahap yang berjudul: **"Dampak Penggunaan Gadget Dalam Mempengaruhi Anak di Lk. VI Pasar Sibuhuan Kecamatan Barumun Kabupaten Padang Lawas"**, maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Sosial (S.Sos) dalam bidang ilmu Komunikasi dan Penyiaran Islam pada Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, saudari tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggung jawabkan skripsinya ini.

Dengan demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya, diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

PEMBIMBING I

Dr. Anas Habibi Ritonga, M. A
NIP. 198404032015031004

PEMBIMBING II

Arifin Hidayat, S. Sos. I, M. Pd. I
NIP. 198804162023211026

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **MEILAN RIZKI FADILAH HARAHAAP**
NIM : **1830200055**
Program Studi : **Bimbingan Konseling Islam**
Fakultas : **Dakwah dan Ilmu Komunikasi**
Judul Skripsi : **” DAMPAK PENGGUNAAN GADGET DALAM
MEMPENGARUHI PERILAKU ANAK DI LK.VI
PASAR SIBUHUAN KECAMATAN BARUMUN
KABUPATEN PADANG LAWAS”**

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah Menyusun skripsi sendiri tanpa menerima bantuan yang tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan Kode Etik Pasal 14 ayat 2 Mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam Pasal 19 ayat ke 4 Kode Etik Mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, September 2024

Saya yang Menyatakan,



Meilan Rizki Fadilah Harahap
NIM. 1830200055

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

Sebagai civitas akademik Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : MEILAN RIZKI FADILAH HARAHAP
NIM : 1830200055
Program Studi : Bimbingan Konseling Islam
Fakultas : Dakwah dan Ilmu Komunikasi
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non Exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul **“DAMPAK PENGGUNAAN GADGET DALAM MEMPENGARUHI PERILAKU ANAK DI LK VI PASAR SIBUHAN KECAMATAN BARUMUN KABUPATEN PADANG LAWAS”**. Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Padangsidempuan
Pada Tanggal : September 2024
Saya yang Menyatakan,



Meilan Rizki Fadilah Harahap
NIM. 1830200055



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
Jl. T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Padangsidempuan 22733
Telp. (0634) 22080 Fax. (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Meilan Rizki Fadilah Harahap
NIM : 1830200055
Program Studi : Bimbingan Konseling Islam
Fakultas : Dakwah dan Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Dampak Penggunaan Gadget Dalam Mempengaruhi Perilaku Anak di Lk. VI Pasar Sibuhuan Kecamatan Barumun Kabupaten Padang Lawas.

Ketua
a.n Ka. Prodi

Fithri Choirunnisa Siregar, M.Psi
NIP. 198101262015032003

Sekretaris

Arifin Hidayat, S.Sos. I., M. Pd. I
NIP. 198804162023211026

Anggota

Fithri Choirunnisa Siregar, M.Psi
NIP. 198101262015032003

Arifin Hidayat, S.Sos. I., M. Pd. I
NIP. 198804162023211026

Risdawati Siregar, M. Pd
NIP.197603022003122001

Dr. H. Arimyn Hasibuan, M. Ag
NIP. 196209241994031005

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Padangsidempuan
Hari/Tanggal : Kamis 01 Februari 2024
Pukul : 10:00 WIB s/d Selesai
Hasil/Nilai : Lulus / 75,75 (B)
Indeks Prestasi Kumulatif : 3,28
Predikat : Sangat Memuaskan



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI**

Jl. T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Padangsidempuan 22733
Telp. (0634) 22080 Fax. (0634) 24022

PENGESAHAN

Nomor: /Un.28/F/PP.00.9/07/2024

Judul Skripsi : Dampak Penggunaan Gadget Dalam Mempengaruhi Perilaku Anak Di Lk. VI Pasar Sibuhuan Kecamatan Barumun Kabupaten Padang Lawas.
Nama : Meilan Rizki Fadilah Harahap
NIM : 1830200055
Program Studi : Bimbingan Konseling Islam

Telah dapat diterima untuk memenuhi
Syarat dalam memperoleh gelar
Sarjana Sosial (S.Sos)

Padangsidempuan, 12 Juli 2024
Dekan,



Dr. Magdalena, M.Ag.
NIP 197403192000032001

ABSTRAK

Nama : Meilan Rizki Fadilah Harahap

NIM :1830200055

**Judul : Dampak Penggunaan Gadget Dalam Mempengaruhi Perilaku Anak Di Lk
VI Pasar Sibuhuan Kecamatan Barumun Kabupaten Padang Lawas**

Penelitian ini di latar belakang pengaruh penggunaan gadget dalam mempengaruhi anak. Dapat ditanggulangi apabila fungsi keluarga berjalan dengan baik, karena keluarga merupakan fungsi sosialisasi bagi setiap anggota keluarga. Ketika anak mulai beranjak dewasa, anak harus diawasi dan dibimbing oleh orang tua karena di khawatirkan anak akan terganggu dalam bersosialisasi dalam berteman dan terganggu dalam pelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak penggunaan gadget, upaya orang tua dalam mengatasi perilaku anak, dan factor penghambat orang tua dalam mengatasi dampak penggunaan gadget dalam mempengaruhi perilaku anak di Lk. VI Pasar Sibuhuan Kecamatan Barumun Kabupaten Padang Lawas. Metodologi penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Sumber penelitian ini sumber data primer dan sekunder. Teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data penelitian pencarian data, reduksi data, penyajian, dan kesimpulan. Teknik keabsahan data yang digunakan ketekunan, pengamatan dan triangulasi. Hasil penelitian ini adalah dampak positif penggunaan gadget dalam mempengaruhi perilaku anak di Lk. VI Pasar Sibuhuan Kecamatan Barumun Kabupaten Padang Lawas, yaitu kreativitas, dan suka belajar. Dampak negatif penggunaan gadget dalam mempengaruhi perilaku anak di Lk. VI Pasar Sibuhuan Kecamatan Barumun Kabupaten Padang Lawas, yaitu pemalas, pemarah. Upanya orang tua dalam mengatasi dampak penggunaan gadget yaitu memberikan batasan dalam penggunaan gadget, memberitahukan fungsi gadget pada anak, lebih memberi kebebasan anak bermain dengan teman-temannya, mengajak anak bermain dan meluangkan waktu berbicara dengan anak dan lebih mengawasi kebiasaan anak. Faktot penghambat orang tua dalam mengatasi perilaku anak, kurangnya waktu, ekonomi keluarga, dan pergaulan lingkungan.

Kata Kunci: Dampak, Penggunaan, Mempengaruhi, Perilaku, Anak

ABSTRACT

Name : Meilan Rizki Fadilah Harahap
Reg. Number : 1830200055
Title : The Impact of Gadget Use in Influencing Children's Behavior in Lk VI Sibuhuan Market, Barumun District, Padang Lawas Regency

This research is based on the influence of gadget use in influencing children. It can be overcome if the family function runs well, because the family is a socialization function for each family member. When children begin to grow up, children must be supervised and guided by parents because it is feared that children will be disturbed in socializing in making friends and disturbed in lessons. The purpose of this study was to determine the impact of gadget use, parental efforts in overcoming children's behavior, and inhibiting factors for parents in overcoming the impact of gadget use in influencing children's behavior in Lk. VI Sibuhuan Market, Barumun District, Padang Lawas Regency. The methodology of this research is a type of qualitative research with a descriptive approach. The sources of this research are primary and secondary data sources. Data collection techniques are observation, interviews, and documentation. Data analysis techniques are data search, data reduction, presentation, and conclusions. The data validity techniques used are persistence, observation and triangulation. The results of this study are the positive impact of gadget use in influencing children's behavior in Lk. VI Sibuhuan Market, Barumun District, Padang Lawas Regency, namely creativity, and love to learn. The negative impact of gadget use in influencing children's behavior in Lk. VI Sibuhuan Market, Barumun District, Padang Lawas Regency, namely lazy, angry. Parents' efforts to overcome the impact of gadget use are to provide limits on gadget use, inform children of gadget functions, give children more freedom to play with their friends, invite children to play and spend time talking to children and supervise children's habits more. Inhibiting factors for parents in overcoming children's behavior, lack of time, family economy, and environmental associations.

Keywords: Impact, Use, Influence, Behavior, Children

خلاصة

الاسم : ميلان رزقي فضيلة هارهاب
الرقم : ١٨٣٠٢٠٠٠٥٥
العنوان : تأثير استخدام الأجهزة في التأثير على سلوك الأطفال في البيئة
السادس سوق سيبوهوان، منطقة بارومون، بادانج لاواس
ريجنسي

يعتمد هذا البحث على تأثير استخدام الأجهزة على الأطفال. ويمكن التغلب عليها إذا كانت وظيفة الأسرة تسير بشكل جيد، لأن الأسرة هي وظيفة التنشئة الاجتماعية لكل فرد من أفراد الأسرة. عندما يبدأ الأطفال في النمو، يجب مراقبة الأطفال وتوجيههم من قبل الوالدين لأنهم قلقون من إزعاج الأطفال في التواصل الاجتماعي وتكوين الأصدقاء والانزعاج في دراستهم. الغرض من هذا البحث هو تحديد تأثير استخدام الأجهزة، وجهود الآباء للتغلب على سلوك الأطفال، والعوامل التي تمنع الآباء من التغلب على تأثير استخدام الأجهزة في التأثير على سلوك الأطفال في سوق البيئة السادس سيبوهوان، منطقة بارومون، بادانج لاواس ريجنسي. منهجية البحث هذه هي نوع من البحث النوعي ذو المنهج الوصفي. مصادر هذا البحث هي مصادر البيانات الأولية والثانوية. تقنيات جمع البيانات هي الملاحظة والمقابلات والتوثيق. تقنيات تحليل البيانات البحثية للبحث عن البيانات، والحد من البيانات، والعرض والاستنتاجات. وكانت تقنيات صحة البيانات المستخدمة هي الثبات والملاحظة والتثليث. نتائج هذا البحث هي الأثر الإيجابي لاستخدام الأجهزة في التأثير على سلوك الأطفال في البيئة السادسة سوق سيبوهوان، منطقة بارومون، بادانج لاواس ريجنسي، أي الإبداع وحب التعلم. الأثر السلبي لاستخدام الأجهزة في التأثير على سلوك الأطفال في البيئة السادسة سوق سيبوهوان، منطقة بارومون، بادانج لاواس ريجنسي، أي الكسل والغضب. تشمل جهود الآباء للتغلب على تأثير استخدام الأجهزة وضع حدود لاستخدام الأجهزة، وإعلام الأطفال بوظيفة الأجهزة، ومنح الأطفال المزيد من الحرية للعب مع أصدقائهم، ودعوة الأطفال للعب وقضاء الوقت في التحدث مع الأطفال ومراقبة عادات الأطفال المزيد. العوامل المعوقة للوالدين في التعامل مع سلوكيات الأبناء، ضيق الوقت، اقتصاد الأسرة، العلاقات البيئية.

الكلمات المفتاحية: التأثير، الاستخدام، التأثير، السلوك، الأطفال

KATA PENGANTAR



Puji serta rasa syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT. Yang telah melimpahkan nikmat, rahmat, karunia serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan. Shalawat serta salam senantiasa selalu tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang telah membawa risalah Islam yang penuh dengan ilmu pengetahuan, khususnya tentang ilmu keislaman yang dapat di jadikan bekal hidup bagi umat Islam untuk hidup di dunia maupun di akhirat kelak.

Skripsi ini berjudul **“Dampak Penggunaan Gadget Dalam Mempengaruhi Perilaku Anak Di Lk. VI Pasar Sibuhuan Kecamatan Barumon Kabupaten Padang Lawas”** disusun untuk memenuhi tugas dan syarat wajib untuk memperoleh gelar sarjana sosial (S.Sos) Program studi komunikasi dan penyiaran Islam, fakultas dakwah dan ilmu komunikasi, Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mengalami kesulitan dan hambatan yang disebabkan keterbatasan referensi yang relevan dengan pembahasan dalam penelitian ini dan masih minimnya ilmu pengetahuan yang penulis miliki. Namun berkat hidayah-Nya dan dukungan serta bantuan yang memberikan saran-saran pembimbing terhadap penulis akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan.

Dengan selesainya skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M. Ag. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, Bapak Dr. Erawadi, M. Ag. Selaku Wakil Rektor Bidang Akademik Dan Kelembagaan, Bapak Dr. Anhar, MA. Selaku Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, Bapak Dr. Ikhwanuddin

- Harahap, M. Ag. Selaku Wakil Rektor Kemahasiswaan dan Alumni UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
2. Ibu Dr. Magdalena, M. Ag. Selaku Dekan Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Bapak Dr. Anas Habibi Ritonga, M.A. Selaku Wakil Dekan Bidang Akademik, Bapak Drs., H. Agus Salim Lubis, M. Ag. Selaku Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, dan Bapak Dr. Sholeh Fikri, M. Ag. Selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni.
 3. Ibu Fithri Choirunnisa Siregar, M. Psi. Selaku Ketua Program Studi Bimbingan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmd Addary Padangsidempuan.
 4. Bapak Drs. Mursalin Harahap. Selaku Kabag Tata Usaha Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi beserta stafnya yang telah memberikan pelayanan akademik dan administrasi yang baik demi kesuksesan penyusunan skripsi ini.
 5. Bapak Mukti Ali S. Ag. Pejabat Fungsional Ahli Muda Pengembangan Teknologi Pendidikan Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi beserta stafnya yang telah memberikan pelayanan yang baik demi kesuksesan serta kelancaran dalam perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.
 6. Bapak Dr. Anas Habibi Ritonga, M.A. Selaku pembimbing I dan Bapak Arifi Hidayat S. Sos. I., M. Pd.I. selaku pembimbing II yang telah membimbing, mengarahkan dan meluangkan waktunya untuk penulis dalam melaksanakan penelitian skripsi ini.
 7. Bapak Yusri Fahmi, S. Ag, Ss,M. Selaku kepala perpustakaan dan seluruh pegawai perpustakaan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang telah membantu penulisan dalam menyediakan berbagai buku-buku yang berkaitan dalam pembahasan penelitian ini.
 8. Para Dosen di lingkungan Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang membekali berbagai ilmu pengetahuan sehingga mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini.

9. Ibu Dr, Erna Ekawati, M., Pd. Selaku penasehat akademik penulis, yang telah sabar dalam memberikan pelajaran, pengarahan serta bimbingan selama perkuliahan semoga ibu dalam lindungan Allah SWT.
10. H. Amir Hamza Harahap selaku Kepala Lingkungan IV Pasar Sibuhuan yang telah mengizinkan peneliti di Lk. VI Pasar Sibuhuan Kecamatan Barumun Kabupaten Padang Lawas yang telah mengizinkan penelitian di Lk. VI Pasar Sibuhuan.
11. Kawan-kawan saya orang terdekat peneliti yaitu: Minta Marito Harahap, , Ika Fitri Hasibuan, Riski Hasanah Siregar, Rodiah Gusnita Sari Harahap yang sudah selalu memberi dukungan selama menjalani perkuliahan sampai dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Kemudian ucapan terima kasih peneliti terhadap keluarga tercinta dan tersayang sepanjang masa yaitu Alm. Bapak Darman Harahap, Alm. Ibu Sarma Siregar dan kepada Kakak dan Abang peneliti yang telah menyayangi, mengasihi, menjaga mendidik dan mendoakan peneliti sampai ke tahap ini. Untuk segala bantuan dan bimbingan yang peneliti terima, peneliti tidak bisa membalasnya satu persatu. Peneliti hanya bisa berdoa semoga kebaikan dari semua pihak mendapat imbalan yang pantas dari Allah SWT. Selanjutnya peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun kepada peneliti dan untuk kesempurnaan karya ilmiah ini. Dan peneliti berharap bahwa karya ilmiah ini dapat bermanfaat untuk peneliti maupun para pembaca.

Padangsidempuan, September, 2024
Peneliti

Meilan Rizki Fadilah Harahap
1830200055

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN	
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKIRIPSI	
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI	
DEWAN PENGUJI SIDANG MUNAQOSYAH	
PENGESAHAN DEKAN FDIK	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI	vii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Masalah.....	8
C. Batasan Istilah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Kegunaan Penelitian	10
G. Sistematika Penelitian.....	11

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori.....	13
1. Gadget	13
a. Sejarah Gadget	13
b. Jenis Gadget yang biasa digunakan untuk kehidupan sehari-hari.	15
c. Tujuan positif penggunaan gadget	17
d. Fungsi penggunaan gadget.....	18
e. Dampak positif penggunaan gadget	20
f. Dampak negatif penggunaan gadget	22
g. Penggunaan Gadget Dalam Mempengaruhi Perilaku Anak.....	25
h. Penggunaan Gadget Dalam Perkembangan Anak.....	26
i. Pengawasan Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget	28
j. Perilaku Anak Pengguna Gadget	30
2. Bentuk-Bentuk Prilaku.....	30
3. Teori Kognitif	31
B. Kajian Terdahulu	35

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian	40
B. Jenis dan metode penelitian	40

C. Subjek penelitian	41
D. Sumber data	42
E. Teknik pengumpulan data	43
F. Teknik analisis data	46
G. Teknik keabsaan data.....	48

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Temuan Umum	51
1. Sejarah Kelurahan Pasar Sibuhuan	51
2. Visi Dan Misi Kelurahan Pasar Sibuhuan	52
3. Struktur Organisasi	53
4. Keadaan Penduduk Dan Mata Pencaharian	53
B. Temuan khusus	55
1. Dampak Positif Gadget Bagi Perilaku Anak Di Lk. VI Pasar Sibuhuan Kecamatan Barumun Kabupaten Padang Lawas	55
2. Dampak Negatif Gadget Bagi Perilaku Anak Di Lk.VI Pasar Sibuhuan Kecamatan Kabupaten Padang Lawas	62
C. Pembahasan Hasil Penelitian	68
D. Keterbatasan Penelitian	69

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	71
B. Saran.....	72

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kehidupan manusia yang bermula dari kesederhanaan kini menjadi kehidupan yang bisa dikategorikan sangat modern. Di era sekarang, segala sesuatu dapat diselesaikan dengan cara-cara yang praktis. Hal ini merupakan dampak yang timbul dari hadirnya teknologi. Teknologi adalah sesuatu yang bermanfaat untuk mempermudah semua aspek kehidupan manusia. Dunia informasi saat ini seakan tidak bisa terlepas dari teknologi. Penggunaan teknologi oleh masyarakat menjadikan dunia teknologi semakin lama semakin canggih. Komunikasi yang dulunya memerlukan waktu yang lama dalam penyampaiannya, kini dengan teknologi segalanya menjadi sangat cepat dan seakan tanpa jarak.¹

Awalnya, teknologi diciptakan untuk mempermudah setiap kegiatan manusia. Teknologi lahir dari pemikiran manusia yang berusaha untuk mempermudah kegiatan-kegiatannya yang kemudian diterapkan dalam kehidupan. Kini teknologi telah berkembang pesat dan semakin canggih seiring dengan perkembangan zaman sehingga terjadi penambahan fungsi teknologi yang semakin memanjakan kehidupan manusia. Salah satu contoh fasilitas canggih saat ini adalah gadget. Gadget merupakan salah satu alat atau perangkat elektronik yang berukuran relatif kecil serta memiliki fungsi khusus dan praktis dalam penggunaannya. Pendapat lain juga mengatakan gadget adalah suatu benda elektronik yang berukuran kecil yang dapat dibawa kemana mana dengan mudah.

¹ Junierissa Marpaung, "Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan," Jurnal Kopasta, Vol 5, No (2), tahun 2018, hlm. 55-64.

Dan di awal kemunculannya, gadget hanya dimiliki oleh kalangan tertentu yang benar-benar membutuhkannya demi kelancaran pekerjaan mereka. Gadget bukan lagi sekedar alat berkomunikasi, tetapi gadget juga merupakan alat untuk menghibur dengan suara, tulisan, gambar dan video. Manusia berlomba-lomba untuk memiliki gadget karena gadget bukan hanya merupakan alat berkomunikasi, namun juga bagi masyarakat pada umumnya gadget sekaligus sebagai *lifestyle* (gaya hidup), tren, dan *prestise*.²

Pengguna gadget tidak hanya berasal dari kalangan dewasa. Tetapi semua kalangan termasuk anak dan balita sudah menggunakan gadget dalam aktifitas yang mereka lakukan setiap hari. Hampir setiap orang yang menggunakan gadget dan menghabiskan banyak waktu untuk menggunakan gadget. Oleh karenanya gadget juga memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi kalangan orang tertentu. banyak dampak negatif yang muncul dalam pemanfaatan gadget bagi kalangan remaja, anak, bahkan balita. Meskipun sebagian besar dari masyarakat memanfaatkan gadget untuk komunikasi, urusan pekerjaan atau bisnis, mencari informasi, ataupun hanya sekedar untuk mencari hiburan.

Banyak orang tua dalam pengasuhan bagi anaknya. Dengan berbagai fitur dan aplikasi yang menarik dan bisa mereka manfaatkan untuk menemani anak agar orang tua dapat menjalankan aktifitas dengan tenang tanpa mengawatirkan aktifitas anak. Orang tua belakangan ini banyak yang beranggapan gadget mampu menjadi teman bermain yang aman dan mudah dalam pengawasan. Sehingga peran orang tua sekarang sudah tergantikan oleh gadget.

² *Ibid.*, hlm. 43.

Contoh-contoh pengaruh gadget di media sosial, salah satu contoh kasus negatif akibat penggunaan gadget berlebihan yaitu seorang anak siswa SMP kelas 1 asal Desa Salam Jaya, Pabuar, Subang, meninggal dunia dengan diagnosa mengalami gangguan syaraf. Dikabarkan karena kecanduan bermain game online seharian di telepon seluler, terdapat juga seorang anak di TK Elektrina Kertapati Palembang yang dimana anak ini menjadi lebih pemalas, berkurangnya kemampuan berkomunikasi, kurangnya rasa percaya diri, dan si anak menjadi pribadi yang tertutup (*introvert*), dan belasan anak dibawah umur dirawat di rumah sakit jiwa (RSJ) Kab. Bandung Barat, Jawa Barat, akibat kecanduan dalam menggunakan gadget.³

Selain itu adapun dampak positif gadget yang dialami oleh Khaby Lame merupakan orang yang di PHK dari tempat kantornya waktu covid-19. Khaby Lame menggunakan gadget hanya untuk membuang kebosanannya saja, siapa sangka Khaby Lame bisa memanfaatkan gadget dengan baik tanpa Khaby sangka bahwa Khaby menjadi orang yang paling banyak *followers* di akun tiktok dan sudah banyak mendapat penghargaan bahkan gaji Khaby selama menjadi karyawan kantor tidak ada tandingannya dengan gaji Khaby sekarang yang di dapatkan dari aplikasi tiktok. Semua orang jika pandai menggunakan gadget maka keberhasilanlah yang akan datang kepadanya begitu juga sebaliknya.⁴

Padahal perlu diketahui bahwa periode perkembangan anak yang sangat sensitif adalah saat usia 1-5 tahun, sebagai masa anak usia dini sehingga sering

³ Mida yana “*Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*”, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, vol 2, no 1 (2019), hlm 33.

⁴ Juneiriska Marpaung”*Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Kehidupan*”, Journal Of The Counseling Guidance Study Program, vol.2, no (5), hlm. 45.

disebut *the golden age*. Pada masa ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan, yaitu kecerdasan intelektual, emosi, dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa sehingga yang akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya. Ketika anak berada pada *the golden age* semua informasi akan terserap dengan cepat. Mereka menjadi peniru yang handal, mereka lebih smart dari yang kita pikir, lebih cerdas dari yang terlihat dan akan menjadi dasar terbentuknya karakter, kepribadian, dan kemampuan kognitifnya. Maka jangan pernah kita anggap remeh anak pada usia tersebut.⁵

Pada prinsipnya penggunaan gadget dapat membentuk pola pikir anak yaitu mampu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan anak selama dalam pengawasan yang baik. Disisi lain penggunaan gadget juga berdampak negatif yang berpengaruh terhadap perkembangan anak. Salah satunya adalah radiasi dalam gadget yang dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak bila anak sering menggunakan gadget. Selain itu, juga dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak menjadi lebih individual dengan zona nyamannya bersama gadget sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman bahkan orang lain.⁶

Oleh karena itu, penting pemahaman tentang pengaruh gadget terutama bagi orang tua. Supaya anak dapat dibatasi penggunaannya dan daya kembang anak dapat berkembang dengan baik dan menjadi anak yang aktif, cerdas, dan interaktif terhadap orang lain.

⁵ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Raja grafindo Persada, 2003), hlm. 23.

⁶ Puji Asmaul Chusna, "Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak", *Jurnal Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, Vol 17, No 2, tahun 2017, hlm. 319.

Menurut Yohana Yembise yang dikutip oleh Miliana mengatakan bahwa para orang tua harus mengontrol anak mereka yang menggunakan gadget. Sebab, dari memegang gadget seperti handphone (HP) maupun tablet, anak bisa mendapatkan berbagai informasi yang belum tersaring dengan baik. Peran orang tua yang dulunya sebagai teman bermain bagi anaknya sekarang telah digantikan oleh gadget. Padahal masa anak-anak adalah masa dimana tumbuh dan berkembangnya fisik maupun psikis manusia. Dimasa ini anak harus banyak bergerak agar tumbuh kembang anak optimal. Apabila dimasa ini anak-anak hanya asyik berada didepan gadget, kemungkinan pertumbuhan dan perkembangan anak akan kurang optimal baik itu fisik maupun psikis.⁷

Observasi pendahuluan yang dilakukan peneliti di Lk. VI Pasar Sibuhuan Kecamatan Barumun Kabupaten Padang Lawas ada beberapa anak yang memainkan gadget setiap hari. Gadget ini diberikan orang tua ke anak untuk membuat anak diam sehingga orang tua bisa melakukan aktivitas lain. Akan tetapi dengan adanya gadget dalam keseharian anak membuat anak selalu meminta gadget untuk dimainkan baik itu waktu makan, ataupun waktu lainnya. Ada sebagian anak menangis karena gadget berupa *handphone* jika tidak diberikan ke anak maka anak tidak mau makan dan menangis sampai *handphone* diberikan kepadanya setelah itu anak terdiam karena apa yang anak inginkan sudah diberikan orang tua.⁸

⁷ Miliana Abdillah Subarkah, "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak", Jurnal Dosen Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Tangerang, Vol . 15 No. 1 tahun 2019. hlm. 215.

⁸ Observasi Pendahuluan, Mengenai Latar Belakang Anak Memainkan Gadget di Lk.VI Pasar Sibuhuan Kecamatan Barumun Kabupaten Padang lawas, pada tanggal 24 Agustus 2022, pukul 14.00 WIB.

Orang tua memberikan gadget pada anak tergantung batas usia anak yang dimana anak dalam (3-5th) di berikan batasan pemakaian gadget dan di beri pasilitas gadget sesuai umur anak yang dimana umur anak yang rentan mengikuti hal yang sering dilihat nya.

Dalam usia (6-12th) yang dimana di usia ini mulai masuk fase belajar anak, maka diberikan gadget sesuai kebutuhan belajar anak yang membantu keseharian berlajar anak.

Efek positif gadget bagi anak yaitu dapat membantu anak lebih mudah belajar dalam hal mengaji, membaca, berrhitung dan memberi ketenangan pada anak.

Dan efek negatif tersendiri yaitu dapat membuat anak memiliki sifat pemarah dan malas mencari tahu sendiri, dan membuat anak lebih introvet dan lebih suka menyendiri.

Ada yang beranggapan bahwa memberikan gadget selain untuk mendiamkan anak juga agar anak dapat bermain games yang dapat melatih *Problem Solving* anak. Sebaiknya *Problem Solving* tidak dari hal tersebut karena kreatifitas anak akan terpaku pada teknologi dikemudian hari. *Problem Solving* bisa diajarkan dengan bahasa, sentuhan, dan sikap yang orang tua tanamkan kepada mereka dan tidak hanya sekali atau dua kali, tetapi berulang kali agar terbiasa untuk menangani hal-hal yang datang dari luar. *Problem Solving* berupa permainan dalam bentuk gerak dan lagu dapat meningkatkan kecerdasan musikal dan kecerdasan kinestetik, sehingga memainkan peranan penting bagi perkembangan psikomotorik, kemampuan kognitif, dan kemampuan afektif.

Berkaitan dengan latar belakang di atas, maka dalam tulisan ini akan membahas Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak.

Berdasarkan Observasi pendahuluan peneliti menyatakan bahwa terdapat berbagai gaya pengasuhan yang diberikan oleh orang tua terhadap anak, khususnya dalam memberikan pendampingan penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu orang tua membatasi anak dalam penggunaan gadget, sehingga tidak ada perubahan perilaku negatif yang ditunjukkan oleh anak dalam kehidupan sehari-hari. Hal yang sama juga dilakukan oleh orang tua dari salah satu anak yang memainkan gadget, orang tua membatasi waktu penggunaan gadget kepada anak, dengan kata lain memperbolehkan anak bermain dengan gadget hanya di waktu tertentu saja, sehingga orang tua tidak merasakan adanya perubahan pada anak selama mengenal gadget.⁹

Orang tua lainnya juga memberikan pendampingan terhadap anak dalam menggunakan gadget, hal tersebut dilakukan agar anak tidak memiliki pandangan yang keliru terhadap informasi yang diterima dari gadget itu sendiri, sehingga anak dapat tumbuh menjadi pribadi yang *high technology* dan cepat menyerap informasi. Selain itu, terdapat gaya pengasuhan berbeda dari orang tua, dimana orang tua memberikan kebebasan waktu penggunaan gadget pada anak, hal tersebut menyebabkan waktu bermain anak-anak di luar rumah menurun karena lebih memilih bermain gadget dibandingkan bergaul dengan anak-anak lainnya.¹⁰

⁹ Observasi Pendahuluan, mengenai Pola Asuh yang Di Berikan Orang Tua terhadap Anak di Lk. VI Pasar Sibuhuan Kecamatan Barumun Kabupaten Padang Lawas, pada tanggal 25 Agustus 2022, pukul 10.35 WIB.

¹⁰ *Op., Cit.* hlm. 132.

Dengan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang bagaimana” “Dampak Penggunaan Gadget Dalam Mempengaruhi Perilaku Anak di Lk.VI Pasar Sibuhuan Kecamatan Barumun Kabupaten Padang Lawas”.

B. Fokus Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada maka penelitin ini berfokus kepada dampak penggunaan gadget dalam mempengaruhi perilaku anak di Lk. VI Pasar Sibuhuan Kecamatan Barumun Kabupaten Padang Lawas.

C. Batasan Istilah

1. Dampak Positif

Dampak positif adalah dampak yang membawa kepada perubahan yang baik dalam mempengaruhi anak.¹¹ Dampak positif yang dimaksud adalah dampak positif penggunaan gadget pada anak-anak dalam membentuk perilaku anak yang membawa perubahan bagi anak, perubahan yang lebih baik setelah mengenal gadget dan orang tua bisa melihat apa hobby si anak.

2. Dampak Negatif

Dampak negatif adalah Dampak yang membawa dampak buruk yang dapat mempengaruhi anak.¹² Dampak negatif yang di maksud adalah dampak negatif penggunaan gadget dalam membangun perilaku anak setelah mengenal gadget. Perubahan-perubahan itu akan nampak setelah anak mengenal gadget dan ketagihan menggunakan gadget.

¹¹ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008), hlm. 89.

¹²*Ibid.*, hlm. 90.

3. Gadget

Gadget adalah piranti yang berkaitan dengan perkembangan teknologi masa kini. Yang termasuk gadget misalnya tablet, smartpone, notebook, dan sebagainya.¹³ Gadget yang dimaksud adalah gadget yang diaminkan anak yang bisa berdampak positif dan negatif bagi perkembangan anak.

4. Perilaku

Perilaku adalah tindakan atau aktivitas dari manusia itu sendiri yang mempunyai bentangan yang sangat luas antara lain berjalan, menangis, tertawa, bekerja, kuliah, menulis, membaca dan lain sebagainya.¹⁴ Perilaku yang dimaksud adalah perilaku anak setelah dan sebelum mengenal gadget.

5. Anak

Anak adalah karunia dari Allah yang maha esa yang senantiasa harus dijaga, dibina dengan baik dan penuh kasih sayang, karena anak juga memiliki harkat, martabat dan hak yang harus di junjung tinggi dan lindungi, supaya dimasa mendatang anak tersebut dapat berguna dan bermanfaat bagi sesama dan bagi bangsa. anak memiliki kondisi emosional yang belum stabil dan memiliki mental yang masih dalam tahap pencarian jati diri, sehingga anak harus mendapat kan pengawasan dan bimbingan yang baik.¹⁵ Anak yang dimaksud adalah anak yang berusia 5-12 tahun.

¹³ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008), hlm. 78.

¹⁴<https://kbbi.kemendikbud.go.id/entri/perilaku>, Di akses pada tanggal 20 Agustus 2022, pukul 20.17 WIB.

¹⁵ Paulus Maruli Tamba, *”realisasi pemenuhan hak anak yang diatur dalam konstitusi terhadap anak yang berkonflik dengan hukum dalam proses pmdanaan”* (yogyakarta:, 2016), hlm 1.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus masalah di atas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana dampak positif gadget bagi perilaku anak di Lk. VI Pasar Sibuhuan Kecamatan Barumun Kabupaten Padang Lawas?
2. Bagaimana dampak negatif gadget bagi perilaku anak di Lk. VI Pasar Sibuhuan Kecamatan Barumun Kabupaten Padang Lawas?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang tertera di atas, penelitian ini memiliki beberapa tujuan penulisan, yaitu:

1. Untuk mengetahui dampak positif gadget bagi perilaku anak di Lk. VI Pasar Sibuhuan Kecamatan Barumun Kabupaten Padang Lawas.
2. Untuk mengetahui dampak negatif gadget bagi perilaku anak di Lk. VI Pasar Sibuhuan Kecamatan Barumun Kabupaten Padang Lawas.

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa kegunaan, baik secara teoritis maupun kegunaan secara praktis, antara lain:

1. Kegunaan Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu memberikan dan menambah khazanah keilmuan bagi bimbingan konseling islam dan menjadi (referansi) terhadap ilmu pengetahuan terkait dampak positif dan negatif gadget penggunaan gadget dalam mempengaruhi perilaku anak di Lk. VI Pasar Sibuhuan Kecamatan Barumun Kabupaten Padang Lawas.

2. Kegunaan Praktis

- a. memberi pemikiran bagi mahasiswa BKI sebagai calon konselor agar belajar lebih lebih cermat.
- b. bagi peneliti adalah sebagai pengembangan dan sebagai persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Sosial (S.sos).

G. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah pembaca dalam menelaah serta memahami penelitian ini, maka penulis menyusun laporan penelitian dalam lima bab, yaitu:

BAB I: pendahuluan, terdiri dari latar belakang masalah, fokus masalah, batasan istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II: kajian teori, sejarah gadget, tujuan positif penggunaan gadget, fungsi penggunaan gadget, dampak positif penggunaan gadget, dampak negatif penggunaan gadget, penggunaan gadget dalam mempengaruhi perilaku anak, penggunaan gadget dalam perkembangan anak, pengawasan orang tua dalam penggunaan gadget, perilaku anak pengguna gadget, bentuk bentuk perilaku, teori kognitif, kajian terdahulu.

BAB III: metodologi penelitian, lokasi dan waktu penelitian, jenis penelitian, unit analisis/ subjek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan dan analisis data, dan teknik pengecekan keabsahan data.

BAB IV: Hasil penelitian temuan umum yang meliputi sejarah kelurahan pasar sibuhuan, visi dan misi kelurahan pasar sibuhuan, struktur organisasi, keadaan penduduk dan mata pencaharian. Temuan khusus yang meliputi perilaku

anak pengguna gadget, dampak positif gadget bagi perilaku anak, dampak negative gadget bagi perilaku anak, dan berisi jawaban atas masalah yang ditanyakan, keterbatasan peneliti, agar mendapatkan hasil tentang Dampak Penggunaan Gadget Dalam Mempengaruhi Perilaku Anak Di Lk.VI Pasar Sibuhuan Kecamatan Barumun Kabupaten Padang Lawas.

BAB V: penutupan yang terdiri dari kesimpulan dan saran. Lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. *Gadget*

a. *Sejarah Gadget*

Awal kemunculan gadget sebenarnya tidak bisa dijelaskan secara menyeluruh. Ini disebabkan karena kata gadget bukanlah lambang dari sebuah barang atau benda namun klasifikasi dari banyak jenis komponen seperti *handphone*. Untuk itulah jika berbicara tentang sejarah gadget, artinya sama seperti membahas tentang sejarah dari perangkat *handphone*. Awalnya, istilah *handphone* belum dikenal karena alat komunikasi ketika itu masih menggunakan perantara kabel atau menggunakan signal radio yakni *handy talkie* atau *walkie talkie*. Ketika itu, perangkat *telephone* belum disebut gadget sepenuhnya karena penggunaannya masih tergolong sulit dengan bobot 35 pon. Kemudian di generasi pertama dan kedua, telepon dimodifikasi sehingga lebih ringan dan sudah menggunakan antena mini untuk menangkap sinyal radio. Masuk ke generasi ketiga, sistem operasi pada *handphone* mulai diperkenalkan seperti *android*, *symbian* serta *Java*. Dari sejak itu, user internet mulai diperkenalkan dan fungsi *handphone* mulai serupa dengan *PC*. Sedangkan ketika masuk ke generasi keempat

sampai sekarang, muncul istilah *smartphone* yang memakai teknologi sinyal 4G.¹⁶

Gadget atau biasa disebut dengan gawai merupakan alat komunikasi yang hadir karena kemajuan teknologi. Dunia teknologi yang berkembang pesat sekarang ini membuat gawai atau disebut dengan gadget juga ikut mengalami perkembangan yang pesat. Jika dilihat secara umum, pengertian dari gadget adalah perangkat elektronik yang memiliki ukuran kecil. Gadget memiliki fungsi khusus dan sangat praktis untuk dipakai. Sedangkan menurut pendapat lain, gadget merupakan alat elektronik berukuran kecil yang dapat dibawa bepergian dengan lebih mudah.¹⁷

Gadget merupakan kata serapan yang diambil dari bahasa Inggris yang jika diartikan menjadi perangkat elektronik ukuran kecil dengan fungsi khusus dan pasti mengalami pembaharuan. Gadget diidentikkan dengan unsur kebaruan yang menjadi pembeda dengan perangkat elektronik lain. Setiap hari akan ada gadget baru yang muncul dilengkapi dengan teknologi terbaru yang juga semakin canggih. Gadget menjadi bukti dari perkembangan teknologi dan keberadaannya juga dianggap penting. Untuk itulah, hampir semua orang sekarang ini sudah memiliki gadget dengan fungsi yang beragam. Namun, fungsi utama dari gadget itu sendiri adalah sebagai media komunikasi. Gadget terdiri dari banyak jenis dan masing masing memiliki fungsi yang berbeda.¹⁸

¹⁶ Angraini, *Dinamika Komunikasi Keluarga Pengguna Gadget*, (Jakarta: Gramedia Grup, 2013), hlm. 34.

¹⁷ Angraini, *Ibid.*, hlm. 38.

¹⁸ Effendy, *Dasar-dasar Penggunaan Gadget*, (Jakarta: EGC), hlm. 65.

b. Jenis Gadget yang biasa digunakan untuk kehidupan sehari-hari

Berikut adalah beberapa jenis gadget yang biasa digunakan untuk kehidupan sehari-hari:

1) Handphone

Jenis gadget pertama adalah *handphone* yang sudah sangat banyak digunakan sekarang ini. Perkembangan *handphone* dari tahun ke tahun juga sangat pesat, namun yang paling banyak dipakai sekarang ini adalah *smartphone*. Umumnya, *smartphone* memakai sistem *android*, *iOS* serta *Windowsphone*.

2) Komputer atau Laptop

Komputer dan laptop menjadi jenis dari gadget berikutnya yang banyak digunakan sekarang ini. Umumnya, komputer dan laptop dipakai untuk kebutuhan pekerjaan dan juga sekolah. Ini adalah gadget yang memerlukan sistem supaya bisa dijalankan memakai Mac, Windows, Linux dan berbagai sistem lain.

3) Tablet atau Ipad

Jenis gadget selanjutnya adalah tablet dan iPad. Ukuran tablet lebih besar jika dibandingkan dengan *handphone*. Kelebihannya adalah bisa menampilkan gambar lebih besar dan lebih jelas. Ketika menggunakan tablet dan iPad, banyak pengguna yang merasa lebih nyaman khususnya ketika dipakai untuk bermain game, menonton serta berbagai kegiatan lain.¹⁹

¹⁹ Damayanti, *Dampak Penggunaan Seluler*, (Jakarta: Pranada Grup), hlm. 87.

Adapun manfaat *gadget* untuk kehidupan sehari-hari adalah sebagai berikut:

Sebagai media komunikasi:

- 1) Sebagai media komunikasi: Gadget berguna sebagai media komunikasi. dengan adanya gadget, maka manusia bisa saling terhubungn serta berkomunikasi memakai perangkat komunikasi seperti smartwatch, smartphone, laptop dan sebagainya.
- 2) Untuk mengakses informasi: Tidak hanya sebagai media komunikasi, gadget juga berguna sebagai alat untuk mengakses informasi yang ada di internet.
- 3) Sebagai sarana hiburan: Gadget juga berfungsi sebagai sarana hiburan. Ada beberapa jenis gadget yang memang dibuat khusus untuk hiburan contohnya seperti iPad yang dipakai untuk mendengarkan musik serta smartphone untuk melihat video.
- 4) Untuk gaya hidup: Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, gadget merupakan bagian penting dari kehidupan manusia sekarang ini. Untuk itulah, gadget juga memiliki manfaat sebagai gaya hidup bagi penggunanya.
- 5) Sebagai cara menambah wawasan: Karena begitu banyak fungsi yang dimiliki gadget, maka gadget juga bisa digunakan untuk menambah wawasan.

- 6) Untuk mengakses internet: Fitur yang banyak digunakan dalam gadget adalah internet. Dengan gadget, semua orang bisa mencari dan mendownload informasi dari mulai video, tugas, musik dan sebagainya.
- 7) Mengasah keterampilan baru: Gadget bisa digunakan untuk mengasah keterampilan baru khususnya bagi anak-anak. Jika berada di pengawasan yang baik, maka dengan menggunakan gadget anak bisa belajar keterampilan serta keahlian yang baru dari permainan serta tayangan yang diakses. Bahkan, anak juga bisa belajar bahasa asing lewat internet, video serta game yang dimainkan.
- 8) Meningkatkan kemampuan spasial dan visual: Manfaat gadget berikutnya adalah untuk meningkatkan kemampuan spasial dan visual. Dengan begitu banyak warna serta bentuk gambar, maka kemampuan visual bisa meningkat. Seseorang nantinya bisa membedakan bentuk dari gambar yang satu dengan yang lainnya sekaligus belajar warna untuk anak-anak.
- 9) Menambah pengetahuan umum: Gadget juga bisa dijadikan sarana untuk menambah pengetahuan umum.²⁰

c. Tujuan Positif Penggunaan Gadget

Dampak positif penggunaan gadget antara lain, yang pertama adalah gadget akan membantu perkembangan fungsi adaptif seorang 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

²⁰ Damayanti, *Ibid.*, hlm. 91.

karena salah satu fungsi adaptif manusia zaman sekarang adalah harus mampu mengikuti perkembangan teknologi. Sebaliknya, anak yang tidak bisa mengikuti perkembangan teknologi bisa dikatakan fungsi adaptifnya tidak berkembang secara normal. Nilai positif lain adalah gadget memberi kesempatan anak untuk leluasa mencari informasi. Apalagi anak-anak sekolah sekarang dituntut untuk mengerjakan tugas melalui internet.²¹

d. Fungsi Penggunaan Gadget

Berikut ini beberapa dampak negatif lainnya dari gadget untuk perkembangan anak:

- 1) Sulit Konsentrasi Pada Dunia Nyata. Rasa kecanduan atau adiksi pada gadget akan membuat anak mudah bosan, gelisah dan marah ketika dia dipisahkan dengan gadget kesukaannya. Ketika anak merasa nyaman bermain dengan gadget kesukaannya dia akan lebih asik dan senang menyendiri memainkan gadget tersebut. Akibatnya anak akan mengalami kesulitan berinteraksi dengan dunia nyata berteman dan bermain dengan teman sebaya.
- 2) Terganggunya Fungsi PFC Kecanduan teknologi selanjutnya dapat mempengaruhi perkembangan otak anak. PFC atau Pre Frontal Cortex adalah bagian didalam otak yang mengontrol emosi, kontrol diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral lainnya. Anak yang kecanduan teknologi seperti games online otaknya akan memproduksi

²¹Mohammad Nazir, *Metode Penelitian*, (Jakarta : Penerbit Ghalia Indonesia, 2003), hlm. 15.

hormon dopamine secara berlebihan yang mengakibatkan fungsi PFC terganggu.

- 3) Introvert Ketergantungan terhadap gadget pada anak-anak membuat mereka menganggap bahwa gadget itu adalah segala-galanya bagi mereka. Mereka akan galau dan gelisah jika dipisahkan dengan gadget tersebut. Sebagian besar waktu mereka habis untuk bermain dengan gadget. Akibatnya tidak hanya kurangnya kedekatan antara orang tua dan anak-anak juga cenderung menjadi introvert.²²

Bahaya radiasi gadget terhadap daya kembang anak adalah radiasi dari penggunaan gadget yang tergolong gelombang RF. Bukan merupakan gelombang yang sangat mematikan dan berbahaya. Tapi bukan berarti kemungkinan adanya efek samping tidak ada. Radiasi RF pada level tinggi serta dengan intensitas yang intensif dapat merusak jaringan tubuh. Radiasi RF memiliki kemampuan untuk memanaskan jaringan tubuh seperti oven microwave memanaskan makanan. Dan radiasi tersebut dapat merusak jaringan tubuh karena tubuh kita tidak dilengkapi sistem ketahanan untuk mengantisipasi sejumlah panas berlebih akibat radiasi RF.

Penelitian lain menunjukkan radiasi nonionisasi (termasuk gelombang RF) menimbulkan efek jangka panjang. Penyakit yang berpotensi timbul karena radiasi gadget adalah kanker, tumor otak, alzheimer, parkinson, sakit kepala. Dibanding orang dewasa, anak-anak zaman sekarang sudah mengenal teknologi nirkabel sejak kecil sehingga

²² Widiawati, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*, (Jakarta: Universitas Budi Luhur, 2014), hlm. 54.

waktu 'bersentuhan' dengan radiasi lebih panjang. Hal ini disebabkan karena di usia 12-15 tahun, anak mengalami proses bangkitnya akal, nalar dan kesadaran diri. Dalam masa ini terdapat energi dan kekuatan fisik serta tumbuh keinginan tahu dan keinginan coba-coba. Data memperlihatkan bahwa ketika radiasi dari gadget memasuki kepala, orang dewasa menyerapnya sebanyak 25% anak usia 12 tahun sebanyak 50% dan tertinggi pada anak usia 5 tahun yaitu 75%. Oleh karenanya, risiko radiasi ini akan lebih besar pada anak yang sudah 'akrab' dengan gadget di usia kurang dari 16 tahun.²³

Peran orang tua terhadap anak-anaknya harus selalu dilakukan. Jangan sampai orangtua mengandalkan gadget untuk menemani anak, dan orangtua membiarkan anak lebih mementingkan gadget supaya tidak mengganggu. Mengontrol setiap konten yang ada di gadget anak merupakan salah satu cara yang efektif. Lebih sering mengajak anak untuk berdiskusi, tanya jawab dalam waktu luang. Bermain bersama atau hanya sekedar bercanda disel-sela aktifitas yang padat. Selama waktu itu anak bisa meniru tingkah laku orang dewasa, mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitasnya.²⁴

e. Dampak Positif Penggunaan Gadget

Dalam dunia pendidikan, memberikan pelajaran dan pendidikan kepada anak usia perkembangan harus menggunakan cara yang aktif dan

²³ Indrawan, *Pengaruh gadget terhadap tumbuh kembang psikososial anak PAUD*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017), hlm. 67.

²⁴ Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). *Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun*. Jurnal PAUD Teratai, 5(3), 182-186.

kreatif untuk memberi stimulasi terhadap perasaan senang anak sehingga pendidikan yang diberikan dapat mereka terima, karena jika anak merasa tidak senang, maka anak akan membangkang dan tidak akan mau menerima pendidikan yang diberikan. Begitu juga dengan belajar, peran serta orang tua yang cerdas akan menentukan perkembangan otak anak, kecerdasan orang tua yang dimaksud adalah memahami dan memberikan apa yang bisa membuat perasaan anak senang, sehingga saat itu anak memberi umpan balik yang baik terhadap sikap orang tua, saat itulah orang tua bisa mengajak anak belajar baik dengan permainan, tebak-tebakan maupun belajar menulis, membaca, menggambar, berbicara dan sebagainya. Bisa juga orang tua mengajak belajar anak dengan menggunakan alat bantu edukasi seperti *smart hafidz*, *LCD drawing and writing*, laptop, *kids* audio books, dan gadget, namun penggunaan media edukasi tersebut tetap memerlukan pendampingan dari orang tua, karena bagaimanapun sempurnanya alat bantu edukasi tetap memiliki dampak positif dan negatif bagi perkembangan anak.²⁵

- 1) Mempermudah komunikasi dalam hal ini Gadget dapat mempermudah komunikasi dengan orang lain yang berada jauh dari kita dengan cara sms, telepon, atau dengan semua aplikasi yang dimiliki dalam gadget kita.
- 2) Menambah pengetahuan dalam hal pengetahuan kita dapat dengan mudah mengakses atau mencari situs tentang pengetahuan dengan

²⁵Kusuma. Yuliandi dan D. Ardhy Artanto, *Internet untuk Anak Tercinta*, (Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2011), hlm. 88.

menggunakan aplikasi yang berada di dalam gadget kita Contoh aplikasi: Detik. Kompas.com. dan lain-lain.

- 3) Menambah Teman dengan banyaknya jejaring sosial yang bermunculan akhir-akhir ini kita dapat dengan mudah menambah teman melalui jejaring sosial yang ada melalui gadget yang kita miliki.
- 4) Munculnya metode-metode pembelajaran yang baru.²⁶
- 5) Tujuan Penggunaan gadget memberikan dampak kepada penggunanya. Kemudahan dalam bidang teknologi membuat pengguna mempunyai pendapat yang berbeda dalam konteks akibat setelah menerima teknologi tersebut. Ada dampak positif (meningkatkan semangat belajar anak).dan dampak positif penggunaan gadget bisa berupa kemudahan dalam bidang teknologi, tidak semua orang bisa mengetahui gadget bisa digunakan untuk teknologi tersebut. Adapun dampak positif bagi anak bisa menambah semangat belajar anak. Karena dengan adanya gadget anak bisa belajar di rumah dengan suasana baru bisa dari gambar, Vidio, warna dan lainnya. Sedangkan dampak negatif gadget jika terlalu sering digunakan radiasi gadget bisa merusak mata anak, dan bisa juga terpicu ke pikiran anak membuat anak candu dengan gadget.²⁷

f. Dampak Negatif Penggunaan Gadget

Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak akan berdampak negatif karena dapat menurunkan daya konsentrasi dan meningkatkan

²⁶Anggrahini, S.A, *Dinamika Komunikasi Keluarga Pengguna Gadget*, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, (Yogyakarta: Disertasi, 2013), hlm. 120.

²⁷Hastuti, *Psikolog Perkembangan Anak*, (Yogyakarta: Tugu Publisher, 2012), hlm. 117

ketergantungan anak untuk dapat mengerjakan berbagai hal yang semestinya dapat mereka lakukan sendiri. Dampak lainnya adalah semakin terbukanya akses internet dalam gadget yang menampilkan segala hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak. Banyak anak yang mulai kecanduan gadget dan lupa bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya yang berdampak psikologis terutama krisis percaya diri juga pada perkembangan fisik anak.²⁸

Radiasi gelombang elektromagnetik dari gadget memang tidak terlihat. efeknya pun tidak terasa secara langsung. Untuk itu orangtua harus secara bijak mengawasi dan melakukan seleksi terhadap instrument permainan yang digunakan anak-anak saat bermain. Kebiasaan anak-anak dalam bermain gadget saat ini memang tidak bisa dipungkiri. Namun ada baiknya tidak selalu bermain atau paling tidak membatasi waktu bermain gadget. Karena alasan radiasi diatas. Sebenarnya kegiatan bermain merupakan kegiatan utama anak yang nampak mulai sejak bayi. Kegiatan ini penting bagi perkembangan kognitif, sosial, dan kepribadian anak pada umumnya. Anak juga bisa mulai memahami hubungan antara dirinya dan lingkungan sosialnya melalui kegiatan bermain belajar bergaul dan memahami aturan ataupun tata cara pergaulan. Namun sekarang anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain gadget daripada bermain

²⁸Susanto, Ahmad, *Bimbingan dan Konseling di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), hlm. 23.

dengan teman sebaya yang bisa menimbulkan sifat individualis dan egosentris serta tidak memiliki kepekaan terhadap lingkungan sekitar.²⁹

Ada beberapa dampak negatif karena berlebihan dalam penggunaan gadget pada perkembangan anak yang membuat anak menjadi ketagihan atau kecanduan. Diantaranya adalah:

- 1) Waktu terbuang sia-sia. Anak-anak akan sering lupa waktu ketika sedang asik bermain gadget. Mereka membuang waktu untuk aktifitas yang tidak terlalu penting, padahal waktu tersebut dapat dimanfaatkan untuk aktifitas yang mendukung kematangan berbagai aspek perkembangan pada dirinya.
- 2) Perkembangan otak. Terlalu lama dalam penggunaan gadget dalam seluruh aktifitas sehari-hari akan mengganggu perkembangan otak. Sehingga menimbulkan hambatan dalam kemampuan berbicara.(tidak lancar komunikasi), serta menghambat kemampuan dalam mengeskpresikan pikirannya.
- 3) Banyaknya fitur atau aplikasi yang tidak sesuai dengan usia anak, miskin akan nilai norma, edukasi dan agama.
- 4) Mengganggu kesehatan. Semakin sering menggunakan gadget akan mengganggu kesehatan terutama pada mata. Selain itu akan mengurangi minat baca anak karena terbiasa pada objek bergambar dan bergerak.
- 5) Menghilangkan ketertarikan pada aktifitas bermain atau melakukan kegiatan lain. Ini yang akan membuat mereka lebih bersifat individualis

²⁹ Jonathan,dkk, *Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Radiasi Gadget Terhadap Anak*, (Surabaya: Universitas Kristen Pertra Surabaya, 2015), hlm. 115.

atau menyendiri. Banyak dari mereka diakhir pekan digunakan untuk bermain gadget ketimbang bermain dengan teman bermain untuk sekedar bermain bola dilapangan.³⁰

g. Penggunaan Gadget Dalam Mempengaruhi Perilaku Anak

Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. Gadget (Bahasa Indonesia: acang) adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk pada suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: komputer, handphone, game dan lainnya. Gadget memiliki fungsi dan manfaat yang realtif sesuai dengan penggunanya.³¹ fungsi dan manfaat gadget secara umum diantaranya:

1) Komunikasi

Pengetahuan manusia semakin luas dan maju. Jika zaman dahulu manusia berkomunikasi melalui batin, kemudian berkembang melalui tulisan yang dikirimkan melalui pos. Sekarang zaman era globalisasi manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis dan lebih efisien dengan menggunakan handphone.

³⁰ Novitasari, Wahyu, *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak*, (Surabaya: Disertasi, Universitas Negeri Surabaya, 2016), hlm. 34.

³¹ Fajrina, H, *Tingkat kecanduan gadget di usia dini semakin mengkhawatirkan*.(Jakarta: CNN Indonesia, 2015), hlm. 45.

2) Sosial

Gadget memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk kita dapat berbagi berita, kabar, dan cerita. Sehingga dengan pemanfaatan tersebut dapat menambah teman dan menjalin hubungan kerabat yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relatif lama untuk berbagi.

3) Pendidikan

Seiring berkembangnya zaman, sekarang belajar tidak hanya berbagai ilmu pengetahuan yang kita perlukan. Tentang pendidikan, politik, ilmu pengetahuan umum, agama, tanpa harus repot pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh untuk dijangkau.³²

h. Penggunaan Gadget Dalam Perkembangan Anak

Sering kita temui orang tua membelikan gadget yang canggih dengan model yang sesuai dengan keinginan anak. Orang tua yang memiliki karir diluar rumah gadget digunakan untuk memantau aktifitas dan berkomunikasi dengan anak yang ada dirumah. Sedangkan ibu yang stanbay dirumah membelikan gadget bertujuan untuk mengalihkan perhatian si anak agar tidak mengganggu aktifitas ibu dalam mengerjakan pekerjaan rumah tangga. Awalnya tujuan mereka berhasil, utkkomunikasi dan sebagai pengalih perhatian. Namun lama-kelamaan anak akan bosan dan lebih aktif untuk mencoba fitur serta aplikasi lain yang lebih menarik. Dimulai dari sinilah, anak akan lebih terfokus pada gadgetnya dan mulai meninggalkan

³² Puji Asmaul Husna, *Pengaruh Penggunaan Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak*, *Jurnal Dinamika Penelitian Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, Volume 17, Nomor 2, November 2017, hlm. 318.

dunia bermain mereka. Anak akan lebih individuali dan takpeka terhadap lingkungan sekitarnya.

Penggunaan gadget yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak. Anak yang menghabiskan waktunya dengan gadget akan lebih emosional, pemberontak karena merasa sedang diganggu saat asyik bermain game. Malas mengerjakan rutinitas sehari-hari. Bahkan untuk makanpun harus disuap, karena sedang asyik menggunakan gadgetnya. Lebih mengakhawatirkan lagi, jika mereka sudah tidak tengok kanan kiri atau mempedulikan orang disekitarnya, bahkan menyapa kepada orang yang lebih tuapun enggan.³³

Ada beberapa perilaku anak terkait dengan gadget ini yang harus di waspadai orang tua yaitu:

- 1) Ketika keasyikan dengan gadget anak jadi kehilangan minat dalam kegiatan lain.
- 2) Anak tidak lagi suka bergaul atau bermain diluar rumah dengan teman sebaya.
- 3) Anak cenderung bersikap membela diri dan marah ketika ada upaya untuk mengurangi atau menghentikan penggunaan games.
- 4) Anak berani berbohong atau mencuri-curi waktu untuk bermain gadget.³⁴

Perilaku-perilaku tersebut merupakan tanda bahwa mereka sedang membutuhkan bantuan dalam menghentikan aktifitasnya dengan kecanduan

³³ Sari, T., & Mitsalia, A. (2016). *Pengaruh Penggunaan Gadget. Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Personal Sosial Anak USia Pra Sekolah di TKIT Al Mukmin*, Vol. 13, No. 2.

³⁴ Iswidharmanjaya, *Panduan bagi orangtua untuk memahami faktor-faktor anak kecanduan gadget. Bisakimia*, (Jakarta: D., & Agency, B, 2014), hlm. 36.

bermain gadget. Meskipun sebenarnya bermain gadget memiliki beberapa manfaat untuk membentuk sikap cekatan, melatih fokus, serta meningkatkan kecakapan dalam berbahasa inggris.

i. Pengawasan Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget

Melihat untung ruginya mengenalkan gadget pada anak pada akhirnya memang sangat tergantung pada kesiapan orangtua dalam mengenalkan dan mengawasi anak saat bermain gadget. Karena itu, kepada semua orangtua perlu diingatkan peran penting mereka dalam pemanfaatan gadget pada anak. Orang tua perlu menerapkan sejumlah aturan kepada anak-anaknya dalam menggunakan gadget. Untuk bisa memanfaatkan gadget dengan efektif harusnya sebagai orang tua bisa mamahami dan menjelaskan mengenai konten yang ada pada gadget.³⁵ Tanpa adanya pendampingan dari orangtua penggunaan gadget tidak akan berfokus pada apa yang diajarkan orangtua. Biasanya justru akan melenceng dari apa yang orangtua ajarkan.

Pertama, berikan kesempatan pada anak untuk belajar menggunakan gadget untuk belajar dan berinteraksi sejak dini. Karena penggunaan gadget pada saat ini adalah sesuatu yang tidak dapat dihindari pada saat ini dan pada masa yang akan datang. Kemudian sudah jelas bahwa gadget mempunyai efek-efek tertentu terhadap penggunanya. Termasuk efek fisik pada seseorang. Kemudian sudah jelas manfaat dan tujuan dalam penggunaan gadget yaitu memberikan arahan kepada anak bagaimana menggunakan gadget dengan benar. Entah posisi duduk dan dengan cara

³⁵ Setiani, W. A, *Hubungan Pola Asuh Orangtua dengan Perkembangan Personal Sosial Anak. Skripsi. Program Studi Ilmu Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Jenderal Achmad Yani.* (Jakarta: Media Group, 2017), hlm. 73.

memperhatikan letak cahaya dan jarak pandang mata dengan gadget. Karena jarak pandang yang terlalu dekat akan mengganggu penglihatan anak.

Kedua, pilihlah aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan anakanak. Sesuaikan dengan usia dan kemampuan anak. Semua permainan, sosial media, video itu semua harus melewati pengawasan orangtua. Sebab unsur kekerasan dan pornografi rentan terjadi atau mudah didapatkan pada konten tersebut di atas. Kemudian berikan penjelasan secara bijak setiap fungsi dari konten yang ada pada gadget. Anak-anak akan bisa menerima penjelasan sebelum mereka asik dengan gadget nya. Anak-anak mampu memahami bahwa dengan gadget kita bisa berinteraksi seperlunya baik dengan sesama anggota keluarga ataupun dengan warga sekitar lingkungan. Semua komunikasi tersebut bisa menggunakan sosial media yang selama ini digunakan. Orang tua harus memberikan secara jelas dan rinci tentang penggunaan setiap software. Orang tua harus lebih tau tentang semua konten yang ada pada gadget anak-anaknya.

Ketiga, tempatkan gadget di ruang umum. Kadang orang tua merasa bangga dengan dapat meletakkan gadget dalam kamar anak mereka. Hal ini sebenarnya membahayakan karena orangtua susah memantau kegiatan anaknya dalam menggunakan gadget. Pilihlah kursi atau meja yang nyaman untuk bermain gadget. karena kebiasaan bermain gadget dengan posisi tidur tidak baik untuk kesehatan mata.

Kempat, mengatur durasi penggunaan gadget. Jangan biarkan anak-anak asik dengan gadget. Semua sarana ini memang mengasikkan hingga

anak-anak lupa waktu. Untuk itu orangtua harus bisa menegaskan batas waktu penggunaan gadget pada anak-anaknya. Kemudian orang tua selalu membangun interaksi yang baik dengan anaknya. Kemudian orangtua memberikan contoh penggunaan gadget secara positif. Karena setiap anak yang hingga kini mahir menggunakan gadget pada awalnya mencontoh pada orang tua. Untuk itu. Orang tua bisa memberikan contoh yang baik dalam menggunakan gadget sejak awal.

Kelima, bantu agar anak-anak dapat membuat keputusan sendiri. Kadang anak ingin menciptakan suasana yang baru tetapi tidak berani berkomunikasi dengan orang tua. Di sini orang tua harus selalu mengajak diskusi bahkan mengajak bercerita supaya anak bisa menampilkan atau berkreasi dengan ide-ide yang ada di pikirannya. Tanamkan pula rasa takut terhadap Tuhan sehingga jika tidak ada orang tua dia tahu bahwa Tuhan memperhatikan dan melihat apa yang dilakukan. Dan hal ini bisa membuat anak membuat keputusan sendiri tanpa berfikir yang tidak baik.³⁶

j. Perilaku Anak Pengguna Gadget

Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak terdapat dampak positif dan dampak negatif. Pengguna gadget yang berlebihan akan membawa dampak buruk bagi perkembangan sosial dan emosional anak. Dampak buruk penggunaan gadget pada anak antara lain anak menjadi pribadi tertutup, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, dan ancaman *cyberbullying*.

³⁶ *Ibid.*, hlm. 75.

2. Bentuk- Bentuk Perilaku

Perilaku terbagi menjadi dua yakni perilaku positif dan perilaku negatif.

Dibawah ini merupakan bentuk-bentuk perilaku tersebut:

a. Bentuk Perilaku Positif

Bentuk perilaku positif ini ialah perilaku sopan santun, perilaku empati, perilaku jujur, perilaku tanggung jawab, dan perilaku tanggung jawab. Dimana perilaku ini harus di terapkan orang tua dalam mendidik anak, agar anak mengerti bagaimana bersikap yang baik kepada diri sendiri, orang tua maupun kepada orang lain.

b. Bentuk Perilaku Negatif

Bentuk perilaku negatif ini ialah malas, apatisme, bullying. Dimana jika orang tua menyadri dari dampak negatif dari perilaku ini maka anak akan terhindar dari dari sikap tersebut.

3. Teori Kognitif

a. Pengertian Teori Kognitif

Pengertian dari kognitif atau juga disebut kognisi adalah ilmu yang mengkaji mengenai berbagai hal yang di alami manusia. Misalnya seperti perilaku, pandangan baru, dan lain sebagainya. Akan tetapi terlepas dari itu, belum ada kesempatan yang kuat mengenai pengertian baku kognitif yang berasal dari kata serapan yaitu '*cognition*'

Pendekatan psikologi kognitif menekankan pentingnya proses internal, pikiran manusia. menurut para ahli kognitif, perilaku manusia yang terlihat tidak dapat diukur dan di dilaksanakan tanpa proses mental seperti

motivasi, intensionalitas, keyakinan, dan lain-lain. menurut psikologis kognitif, aliran behaviorisme kurang kurang sebagai teori psikologi karena tidak memperhatikan proses psikologis yang berdimensi kreatif, seperti berfikir, menimbang pilihan dan mengambil keputusan. Oleh karena itu, pendekatan kognitif dibandingkan dengan pendekatan perilaku.³⁷ Berdasarkan perspektif psikologi kognitif, belajar pada dasarnya adalah peristiwa mental, bukan peristiwa perilaku (yang fisik), meskipun masalah perilaku tampak lebih nyata di hampir semua peristiwa belajar anak. Secara eksternal, misalnya, anak belajar membaca dan menulis menggunakan sumber daya fisik seperti mulut dan tangan, tetapi kata-kata dan goresan pensil anak tidak hanya merupakan respons terhadap stimulus yang tersedia, tetapi yang lebih penting karena implus mental di atur oleh otaknya.

b. Tujuan Teori Kognitif

Seperti penjelasan di atas bahwa psikologi kognitif merupakan bagaimana cara seseorang melihat, berfikir, memahami, berkomunikasi, mengingat, dan juga belajar menyimpan informasi, sehingga psikologi kognitif ini memiliki tujuan mengapa ilmu ini harus dipelajari.

1) Menggambarkan perilaku

Disadari atau tidak, salah satu tujuan mempelajari psikologi kognitif adalah mengetahui perilaku. Sebenarnya psikologi kognitif ini tidak sekedar tentang mengamati manusia . setidaknya dengan

³⁷ Matt Jarvis, *psikologi kognitif* (Perpustakaan Nasional RI : katalog dalam terbitan (KDT)), hlm. 113.

mengetahui perilaku makhluk, memudahkan kita bisa lebih memahami orang lain.

2) Menjelaskan sesuatu

Teori ini dapat digunakan untuk menjelaskan sesuatu terhadap banyak hal. Tidak hanya menjelaskan kepribadian, perilaku social, perkembangan, dan kesehatan mental

3) Memprediksi

Psikologi kognitif juga membantu untuk memprediksi tentang banyak hal. misalnya memprediksi tentang cara seseorang bertindak dan cara seseorang melakukan banyak hal yang dapat membantu untuk merancang atau meramalkan masa depan.

c. Hakikat Manusia

Proses konseling akan berjalan efektif jika konselor memahami dan menguasai pendekatan teoritik dalam konseling. Pendekatan behavioristik banyak mendapatkan keritik tetapi sekaligus dukungan. Kritik yang di tunjukkan kepada pendekatan behavioristik difokuskan pada cara pandang terhadap manusia yang kemudian berimplikasi pada teknik- teknik konseling yang digunakan. Perkembangan pendekatan behavioristik kontemporer berusaha untuk menempatkan manusia dalam dimensi yang lebih tinggi dibandingkan konsep tentang manusia pada awal kemunculan behavioristik . namun demikian pendekatan behavioristik menjadi salah satu pendekatan yang masih dominan dalam konseling dan psikoterapi. Perkembangan pendekatan ini memiliki kontribusi besar dalam mencapai

target konseling untuk mencapai target perubahan pikiran, perasaan dan perilaku.³⁸

d. Teknik dan Proses Konseling

Proses konseling kognitif meliputi tahap awal dan, dan tahap akhir. Pada tahap awal dilaksanakan beberapa kegiatan yang meliputi konselor membina hubungan baik dan mengupayakan kenyamanan konseli dengan menekankan pada hubungan kolaborasi antara konselor dan konseli untuk bekerja sama dalam merubah pola berfikir, dan sejalan dengan merubah perilaku konseli konseli yang menjadi tujuannya. Pada tahap ini dilakukan asesmen dan identifikasi terhadap keadaan konseli saat ini. selanjutnya menyiapkan konseli untuk proses konseling mengklarifikasi tujuan konseling, memastikan memotivasi konseli unutup merubah, mendiskusikan pendekatan dan teknik yang akan diterapkan serta mengembagkan kontrak dengan konseli, selanjutnya pada tahap akhir dilakukan kegiatan yang meliputi : (1) menganalisis keadaan konseli saat ini, (2) menyepakati teknik konseli yang digunakan, (3) mengimplementasikan teknik konseling yang telah disepakati, terakhir yaitu merupakan tahap dimana merangkum dari tahap - tahap dalam proses konseling.³⁹

B. Kajian Terdahulu

Dari penulisan terdahulu, terdapat beberapa penelitian yang memiliki kemiripan dengan penelitian ini yakni:

³⁸ Sigit Sanyata” *Teori Dan Aplikasi Pendekatan Behavioristik Dalam Konseling*,” Jurnal Paradigma, vol. 14 no 7 Tahun 2012. hlm 10-11.

³⁹Alfeus Manutung”*Terapi Perilaku Pada Pasien Hipertensi*,”(Wineka Media,2019), hlm. 75.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Sari Astuti Lubis pada skripsi tahun 2023, dengan judul “penggunaan gadget dalam proses pembelajaran matematika di madrasah tsanawiyah swasta pondok pesatren darul mursyidi sialogo” penelitian ini bertujuan untuk meneliti tentang bagaimana penggunaan gadget dalam pembelajaran dan melihat tingkat kontrol orang tua pada penggunaan gadget untuk meningkatkan hasil belajar.

Persamaan dan perbedaan penelitian ini dengan peneliti adalah sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif, sehingga data yang dihasilkan berupa kata dan kalimat, metode kualitatif digunakan untuk meneliti suatu kondisi dan obyek yang bersifat ilmiah, peneliti sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (observasi, wawancara, dokumentasi), dan hasil penelitian kualitatif bersifat memahami makna, keunikan, mengkonstruksi fenomena, dan menemukan hipotesis, sedangkan perbedaannya peneliti berfokus hanya kepada anak-anak sekolah tingkat tsanawiyah saja, sedangkan peneliti berfokus kepada anak pra sekolah TK, SD saja.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Yummi Ariston, Frahasil Fakultas Guru Sekolah Dasar di STKIP Singkawang, dengan judul “ Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar”, *Journal Of Education Review And Research*, Vol. 1 No. 2, Desember 2018. Pembahasan penelitian ini membahas tentang penggunaan gadget bagi perkembangan sosial anak khususnya Sekolah Dasar di Singkawang.

Tujuan dari penelitian ini untuk mengkaji dan menganalisis dampak dari penggunaan gadget bagi perkembangan sosial anak Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan hasil analisis dengan mengkaji literatur yang memiliki keterkaitan dengan topik pembahasan. Model yang digunakan adalah studi literatur atau literature review. Dari hasil penelaahan, menunjukkan bahwa sebagian besar anak menggunakan gadget hanya untuk bermain game dan menonton film animasi yang seharusnya gadget dapat dipergunakan untuk media pembelajaran bagi anak. Dalam hal ini sangat diperlukan pengawasan oleh orang tua untuk memonitoring kegiatan anak dalam menggunakan gadget sehari-hari untuk meminimalisir sisi negatif dari dampak penggunaan gadget pada anak serta guru sebagai dan sudah seharusnya anak lebih baik diarahkan kedalam kegiatan yang memiliki aktivitas dilingkungan agar mudah untuk bersosialisasi.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti yaitu penelitian ini menggunakan studi literatur atau literature review dengan menganalisis beberapa kajian yang berkaitan dengan topik pembahasan yaitu dampak penggunaan gadget dan perkembangan sosial anak. Sumber-sumber rujukan yang menjadi pokok bahasan bersumber dari buku, jurnal artikel, prosiding dan yang lainnya. Hal tersebut dimaksudkan untuk meninjau dampak penggunaan gadget bagi perkembangan sosial anak. Sedangkan peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk menggambarkan Dampak penggunaan gadget dalam mempengaruhi perilaku anak di Lk. VI Pasar sibuhuan Kecamatan Barumun Kabupaten Padang Lawas.

Persamaannya yaitu penelitian ini dan peneliti sama-sama meneliti mengenai gadget yang berdampak pada perilaku maupun perkembangan anak. Gadget ini bisa memberikan dampak positif dan negatif tergantung dengan orang tua yang bijak dalam menyikapi gadget. Banyak orang tua yang salah dalam memberikan gadget kepada anak dan begitu juga sebaliknya dengan orang tua yang cerdas bisa membuat anak lebih pintar, cerdas dengan adanya gadget karena di dalam gadget sudah banyak aplikasi yang bisa membuat anak berdampak positif dan negatif bagi perilaku anak.⁴⁰

3. Penelitian yang dilakukan oleh Layyinatul Syifa dengan judul dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi pada anak sekolah dasar, jurnal ilmiah Sekolah Dasar tahun 2019, Vol. 3 No. 4. Latar belakang penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat dampak yang ditimbulkan terhadap penggunaan gadget (dampak positif maupun dampak negatif) terhadap perkembangan mental anak usia Sekolah Dasar di SD terutama di kelas V. tujuan yang ingin di capai pada penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi anak usia sekolah dasar.

Persamaan dan perbedaan penelitian ini dengan peneliti adalah sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif, sehingga data yang di hasilkan berupa kata dan kalimat. Metode kualitatif digunakan untuk meneliti suatu kondisi obyek yang bersifat alamiah, peneliti sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (observasi, wawancara,

⁴⁰ Yummi ariston, Frahasini, "Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar", *Journal Of education Review And Research*, Vol. 1 No. 2, Desember 2018, hlm. 86-91, di akses pada tanggal 25 Agustus 2022, pukul 10.22 WIB.

dokumentasi), dan hasil penelitian kualitatif bersifat memahami makna, keunikan, mengkonstruksi fenomena, dan menemukan hipotesis. Sedangkan perbedaannya penelitian ini hanya fokus untuk anak-anak yang sekolah dasar, sedangkan peneliti untuk anak-anak yang masih TK dan SD.

Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan gadget berdampak kepada perkembangan psikologi anak sekolah dasar. Dalam penelitian ini 10 anak di kelas V (lima) yang menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 2 jam perhari mengalami perubahan perilaku. Dampak yang di timbulkan yaitu dampak positif, anak mudah mencari informasi tentang pembelajaran, dan memudahkan untuk berkomunikasi dengan teman. Namun, dampak negatif yang ditimbulkan dari gadget, berpengaruh pada perkembangan psikologi anak, terutama aspek pertumbuhan emosi dan perkembangan moral.⁴¹

4. Penelitian yang dilakukan oleh Tria Puspita Sari dengan judul Pengaruh penggunaan gadget terhadap personal sosial anak pra sekolah di TKIT Al Mukmin, Jurnal Profesional Islam: Media Publikasi penelitian, Vol. 3 No. 2 tahun 2016. Penelitian terdahulu perkembangan penggunaan gadget di indonesia sendiri pada tahun 2012 mencapai 120%. Menurut beberpa orang, penggunaan gadget pada anak usia dini sendiri sangat tidak disarankan karena dapat mengganggu proses tumbuh kembangnya secara alami. Namun gadgetpun dapat menghasilkan dampak positif jika dipergunakan dengan lebih bijak. Tujuan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap personal sosial anak usia pra sekolah di TKIT Al Mukmin.

⁴¹ Layingatus Syifa," *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar*," Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, Vol. 3 No. 4, tahun 2019. hlm. 527-533.

Persamaan dan perbedaan penelitian ini dengan peneliti adalah jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah survey analitik dengan metode *case control*. Populasinya adalah wali murid TKIT Al Mukmin. Sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian metode kualitatif deskriptif yaitu untuk menggambarkan efek positif dan negatif penggunaan gadget dalam membentuk perilaku anak, dan subjeknya adalah orang tua, tetangga dan anak-anak pengguna gadget. Sedangkan persamaannya adalah peneliti dan penelitian ini sama-sama memneliti mengenai dampak ataupun efek penggunaan gadget bagi anak-anak. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh positif antara penggunaan gadget dengan personal sosial anak usia pra sekolah di TKIT Al Mukmin.⁴²

⁴² Tria Puspita Sari, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di TKIT Al Mukmin, jurnal Profesional Islam: Media Publikasi Penelitian, Vol. 3 NO. 2 tahun 2016.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlokasi di Lk. VI Pasar Sibuhuan Kecamatan Barumun Kabupaten Padang Lawas. Pemilihan lokasi peneliti didasarkan adanya permasalahan mengenai dampak penggunaan gadget dalam mempengaruhi perilaku anak di Lk. VI Pasar Sibuhuan Kecamatan Barumun Kabupaten Padang Lawas. Oleh karena itu adanya data yang ditemukan maka lokasi tersebut sepatutnya layak diteliti.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dimulai dari bulan Juli 2022 sampai Desember 2023 yang direncanakan dengan jadwal penelitian sebagaimana yang di lampirkan. Waktu yang di tetapkan ini dipergunakan dalam rangka pengambilan data untuk mendapatkan hasil penelitian.

B. Jenis dan Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kualitatif deskriptif. Jenis penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian.⁴³ Penelitian kualitatif deskriptif biasanya menjadikan gejala sosial, politik, ekonomi, agama, budaya, dan gejala alam sebagai objek-objek kajiannya. Kemudian,

⁴³ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya Offset, 2016), hlm. 6.

didukung oleh penelitian kepustakaan, yaitu membaca sejumlah literatur, yang berhubungan dengan penelitian ini.⁴⁴

Penggunaan pendekatan penelitian kualitatif oleh peneliti bertujuan untuk mendeskripsikan fenomena yang dialami oleh subjek penelitian mengenai Dampak Penggunaan Gadget Dalam Mempengaruhi Perilaku Anak Di Lk. Vi Pasar Sibuhuan Kecamatan Barumun Kabupaten Padang Lawas.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian kualitatif dengan desain fenomenologi. Desain penelitian yang mengandalkan atau memahami makna yang ada di balik fenomenologi (*noumena*) yang dideskripsikan secara rinci.⁴⁵ Penggunaan fenomenologi dalam penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsika efek positif dan negatif penggunaan gadget dalam membentuk perilaku anak di Desa Padang Luar Kecamatan Barumun Kabupaten Padang Lawas.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang peneliti gunakan adalah teknik *purposive sampling* teknik pengambilan sampel pada responden yang dianggap akan memberikan informasi yang dibutuhkan informan dan tidak harus mewakili populasi.⁴⁶ subjek penelitian atau respoden adalah orang yang diminta untuk memberikan keterangan tentang suatu fakta atau pendapat. Subjek dalam penelitian ini dipilih orang yang menguasai situasi terhadap suatu tempat atau objek yang diteliti, sehingga dapat

⁴⁴ Ichwansyah Tampubolon, *Metodologi Studi Keislaman*, (Yogyakarta: UAD Press, 2018), hlm. 20–21.

⁴⁵ Suyitno, *Metode Penelitian Kualitatif: Konsep, Prinsip Dan Operasionalnya*, (Tulungagung: Akademi Pustaka, 2018), hlm. 88.

⁴⁶ Samiaji Sarosa. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: Ar –Ru media, 2014), hlm. 28.

memberikan informasi selengkap lengkapnya serta relevan dengan tujuan penelitian.

Dalam penelitian ini, yang menjadi informan penelitian adalah orangtua dari anak-anak pengguna gadget sebanyak 10 orang tua, anak-anak pengguna gadget sebanyak 10 orang anak, dan tetangga anak pengguna gadget sebanyak 3 orang, kepala lingkungan, Total jumlah subjek penelitian yaitu 24 orang.

D. Sumber Data

Sumber data adalah subjek darimana data dapat diperoleh. Sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata, upaya dan selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Data adalah sesuatu yang diperoleh melalui suatu metode pengumpulan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini terdiri dari dua macam sumber data, yaitu sebagai berikut⁴⁷ :

1. Data Primer

Data primer merupakan data yang didapat dari sumber pertama baik dari individu maupun perseorangan seperti hasil wawancara yang biasa dilakukan oleh peneliti.⁴⁸ Adapun sumber data primer dalam penelitian ini adalah tua sebanyak 10 orang, dan anak anak 10 orang, di Lk. VI Pasar Sibuhuan Kecamatan Barumun Kabupaten Padang Lawas.

⁴⁷ Sumiadi Suryabtara, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), hlm.

⁴⁸ Mamik, *Metode Kualitatif*, (Jawa Timur: Ifatama Publisher, 2015), hlm. 53

2. Data Sekunder

Data sekunder ini bersifat pendukung yang bisa berupa variabel lain dari objek penelitian.⁴⁹ Data sekunder pada penelitian ini diperoleh dari kepala lingkungan, tetangga anak-anak pengguna gadget di Lk. VI Pasar Sibuhuan Kecamatan Barumun Kabupaten Padang Lawas.

E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data-data yang valid dan variabel, maka diperlukan tehnik pengumpulan data dengan cara :Observasi

Obsevasi adalah upaya pengamatan langsung terhadap lokasi penelitian untuk memperoleh informasi dari masalah-masalah yang terjadi yang berkaitan dengan subjek penelitian ini.⁵⁰ Dari segi proses pelaksanaan pengumpulan data, obsevasi dapat dibedakan menjadi:

1. Observasi

- a. Observasi partisipan (*participant observation*). Observasi partisipan yaitu suatu bentuk observasi dimana pengamat secara teratur dalam berpartisipasi dan terlibat dalam kegiatan yang diamati.
- b. Observasi non partisipan (*nonparticipant observation*). Observasi non partisipan yaitu suatu bentuk observasi dimana peneliti tidak terlibat langsung dalam kegiatan, atau dapat juga dikatan juga dengan pengamat tidak ikut serta dalam kegiatan yang diamatinya.⁵¹

⁴⁹ Muh. Fitrah dan Luthfiyah, *Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus* (Jawa Barat: Pena Persada 2017), hlm. 162.

⁵⁰ Afrial, *Metode Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), hlm. 21.

⁵¹ Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif , Kualitatif dan Penelitian Gabungan* (Jakarta: Prenada Media Group, 2016), hlm. 384.

Penelitian ini, menggunakan observasi non partisipan, karena peneliti tidak ikut berperan serta dalam kehidupan orang yang di observasi dan secara terpisah berkedudukan selaku pengamat mengenai Teknik non partisipan digunakan sebagai pendekatan oleh peneliti untuk memperoleh dan menggali data secara nyata dan mendalam tentang permasalahan yang ada di lapangan.

2. Wawancara

Wawancara adalah bentuk komunikasi langsung antara peneliti dan responden. Komunikasi berlangsung dalam bentuk tanya jawab dalam hubungan tatap muka sehingga gerak dan mimik responden merupakan pola media yang melengkapai kata-kata secara verbal. Karena itu, wawancara tidak hanya menangkap pemahaman atau ide. Tetapi, juga dapat menangkap perasaan, pengalaman, emosi motif yang dimiliki oleh responden yang bersangkutan.⁵²

Menurut Sugiyono, sebagaimana dikutip oleh Mardawani bahwa sesungguhnya wawancara dapat dilakukan secara terstruktur, tidak terstruktur dengan tatap muka maupun menggunakan telepon. Adapun bentuk-bentuk wawancara adalah:

- a. Wawancara Terstruktur, yaitu pedoman wawancara yang disusun secara terperinci dan sistematis. Wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data. Apabila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi yang akan diperoleh.

⁵² Mardawani, *Praktis Penelitian Kualitatif* (Yogyakarta: Deepublish, 2020), hlm. 50.

- b. Wawancara tidak terstruktur, yaitu wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang hanya memuat garis besar yang akan ditanyakan. Tentu kreatifitas pewawancara sangat diperlukan. Bahkan, hasil wawancara ini lebih banyak tergantung dari pewawancara. Pewawancara sebagai pengemudi jawaban responden.⁵³
- c. Wawancara semi terstruktur, yaitu bentuk wawancara yang sudah dipersiapkan, akan tetapi memberikan keleluasan kepada responden untuk menerangkan agak panjang. Tidak langsung ke fokus bahasan/pertanyaan atau mengajukan topik bahasan sendiri selama wawancara berlangsung.⁵⁴
- Adapun wawancara yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah wawancara tidak terstruktur dalam bentuk wawancara mendalam yang diajukan kepada subjek dan informan penelitian.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data kualitatif dengan melihat atau menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri atau orang lain tentang subjek tersebut. Bahan dokumenter terdiri dari beberapa macam yaitu autobiografi, surat-surat pribadi, buku atau catatan harian, memorial, kliping, dokumen pemerintah atau swasta, data dari server dan *flashdisk*, data yang tersimpan di *website*, dan lain-lain.⁵⁵

⁵³ Sandu Siyoto, *Dasar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), hlm. 77.

⁵⁴ Mamik, *Metodologi Kualitatif* (Jawa Timur: Ifatama Publisher, 2015), hlm. 115.

⁵⁵ *Ibid*, hlm. 116.

Dokumentasi sebagai bukti bahwa peneliti melakukan penelitian sebagaimana yang ada dilapangan. Dalam dokumentasi yang ada pada penelitian ini berkaitan dengan judul penelitian. Adapun instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam teknik ini berupa panduan dokumentasi. Dokumentasi pada penelitian ini berupa data kependudukan dari Lk. VI Pasar Sibuhuan Kecamatan Barumun Kabupaten Padang Lawas.

F. Teknik Analisa Data

Analisis data merupakan proses mereview dan memeriksa data, menginterpretasikan data yang terkumpul, sehingga dapat menggambarkan dan menerangkan data yang terkumpul, sehingga dapat menggambarkan dan menerangkan fenomena atau situasi sosial yang diteliti. Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis dan yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lainnya. Sehingga, mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.⁵⁶

Jadi analisis data kualitatif pada penelitian ini adalah proses menyusun, mencari, dan mengatur urutan data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dokumentasi, dengan mengelompokkan ke dalam kategori, menjabarkan ke unit-unit, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami. Adapun langkah-langkah yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut :

⁵⁶ Muri Yusuf, *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan* (Jakarta: Prenada Media Group, 2016), hlm. 400.

1. Menelaah Seluruh Data Yang Dikumpulkan Dari Sumber Data

Langkah pertama yang dilaksanakan dengan cara pencarian data yang diperlukan terhadap berbagai jenis data dan bentuk data yang ada dilapangan kemudian melaksanakan pencatatan lapangan.

2. Reduksi Data (*Reduction Data*)

Apabila langkah pertama pencarian data sudah terkumpul, maka langkah selanjutnya mereduksi data. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting. Reduksi data merupakan upaya peneliti untuk memilih memfokuskan dan menstransfortasi data yang berserakan dari catatan lapangan. Peneliti terus-menerus melakukan reduksi data selama penelitian berlangsung.

3. Penyajian Data (*Display Data*)

Setelah data direduksi, maka akan dilanjutkan dengan penyajian data. Penyajian data merupakan upaya peneliti untuk menyajikan data sebagai suatu informasi yang memungkinkan untuk mengambil kesimpulan. Disini peneliti berupaya membangun teks naratif yang didukung dengan data sebagai suatu informasi yang terseleksi dan sederhana dalam kesatuan bentuk yang kuat. Penyajian data masing-masing didasarkan pada fokus penelitian yang mengarah pada pengambilan kesimpulan sementara yang kemudian menjadi temuan penelitian.

4. Kesimpulan (*Conslusion*)

Langkah keempat dalam analisis data adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Dalam penelitian ini kesimpulan awal dikemukakan masih bersifat

sementara dan akan berubah bila tidak dikemukakan bukti-bukti kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang akan dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali kelapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.⁵⁷

G. Teknik Keabsahan Data

Keabsahan data merupakan konsep penting yang diperbaharui dari konsep keabsahan kesahihan (validitas) dan keandalan (reabilitas). Penelitian kualitatif memerlukan jaminan keabsahan data sehingga penelitian dapat di pertanggungjawabkan hasilnya dari berbagai aspek dalam penelitian. Teknik yang digunakan berupa ketekunan dan pengamatan dan kecukupan referensi. Adapun teknik keabsahan data pada penelitian ini adalah:

1. Ketekunan Pengamatan

Ketekunan pengamatan yaitu mencari data secara konsisten interperasi dengan berbagai cara yang berkaitan dengan proses analisis secara konstan. Dengan kata lain, keperluan teknik ini untuk memuat agar peneliti mampu menguraikan secara rinci bagaimana proses penemuan secara tentatif dan dapat melakukan penelaahan secara rinci sehingga memperoleh derajat keabsahan yang tinggi.

⁵⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 405-408.

2. Triangulasi

Triangulasi merupakan teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada, tujuan dari triangulasi bukan untuk mencari kebenaran tentang beberapa fenomena, tetapi lebih pada peningkatan pemahaman peneliti terhadap apa yang telah ditemukan. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau pembandingan terhadap data-data dalam penelitian.⁵⁸

Pengumpulan data dengan teknik triangulasi yaitu dengan menggunakan berbagai macam teknik pengumpulan data (observasi, wawancara dan dokumentasi). Data yang terkumpul dari berbagai macam teknik dibandingkan, dicari persamaan dan perbedaannya.⁵⁹ Dalam artian, peneliti membandingkan dan mengecek kembali derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui berbagai sumber data.

Adapun langkah-langkahnya yaitu : pertama, membandingkan data hasil pengamatan dengan hasil wawancara. Kedua, membandingkan apa yang dijelaskan oleh sumber data melalui hasil wawancara dengan kenyataan yang ada. Ketiga, membandingkan dengan fakta di lapangan. Dalam penelitian ini data yang diperoleh dari hasil pengamatan dibandingkan kembali dengan data yang didapatkan melalui hasil wawancara maupun dari dokumen-dokumen. Setelah hasilnya diketahui, peneliti membandingkan hasil yang diperoleh berdasarkan hasil penelitian dengan fakta atau kenyataan yang terjadi di

⁵⁸ Mamik, *Metodologi Kualitatif* (Jawa Timur: Ifatama Publisher, 2015), hlm. 117.

⁵⁹ Wayan Suwendra, *Metodologi Penelitian kualitatif dalam Ilmu Sosial, Pendidikan, Kebudayaan, dan Keagamaan* (Bali: Nilacakra, 2018), hlm. 66.

lapangan. Serta mengingatkan derajat keabsahan data yang dilakukan oleh peneliti.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Temuan Umum

1. Sejarah Kelurahan Pasar Sibuhuan

Kelurahan Pasar Sibuhuan merupakan salah satu Kelurahan yang ada di Kecamatan Barumun yang merupakan pusat pemerintahan (ibu kota) kabupaten padang lawas, provinsi sumatera utara, Indonesia. Dahulu Kelurahan Pasar Sibuhuan adalah sebuah desa yang berada dikecamatan (bagian dari tapanuli selatan). Kemudian pada tahun 2007 terbentuklah kabupaten padang lawas yang merupakan daerah pemekaran dari Kabupaten Tapanuli Selatan, Provinsi Sumatera Utara.

Kabupaten Padang Lawas terdiri dari 12 kecamatan, 303 desa dan 1 kelurahan. Secara distribusi luas wilayahnya, kecamatan Barumun termasuk bagian dari wilayah kabupaten padang lawas yang paling luas yaitu 611,85 km² atau 14,46 persen dari luas kelurahan. Dan pada akhirnya pada tanggal 17 Juli 2007 Kelurahan Pasar Sibuhuan disahkan sebagai Kelurahan Pasar Sibuhuan yang berada di Kecamatan Sosa, Kabupaten Padang Lawas, Provinsi Sumatera Utara, Indonesia. Untuk lebih jelasnya batas-batas Kelurahan Pasar Sibuhuan adalah sebagai berikut.⁶⁰

- a. Sebelah utara berbatasan dengan Desa Tangga Bosi, Desa Hutanopan, dan Desa Batang Bulu
- b. Sebelah selatan berbatasan dengan Desa Tanjung Botung.

⁶⁰ Data Monograf Kantor Kelurahan Pasar Sibuhuan 2023

- c. Sebelah barat berbatas dengan Desa Hasahatan Jae.
- d. Sebelah timur berbatas dengan Desa Bulu Sonik.

Kelurahan Pasar Sibuhuan memiliki jumlah penduduk 22.464 jiwa dan jumlah kepala keluarga 5679 KK. Kelurahan Pasar Sibuhuan Kecamatan Barumun Kabupaten Padang Lawas sebagian besar terdiri dari daerah pusat perbelanjaan, pemukiman, perkebunan, areal persawahan dan pegunungan. Kondisi alamnya adalah daratan rendah sehingga sangat cocok untuk area perdagangan, pertanian, dan perkebunan.

2. Visi Misi Lk VI Pasar Sibuhuan

a. Visi

Terwujudnya pemerintah yang bersih dan berkualitas serta tertib administrasi.

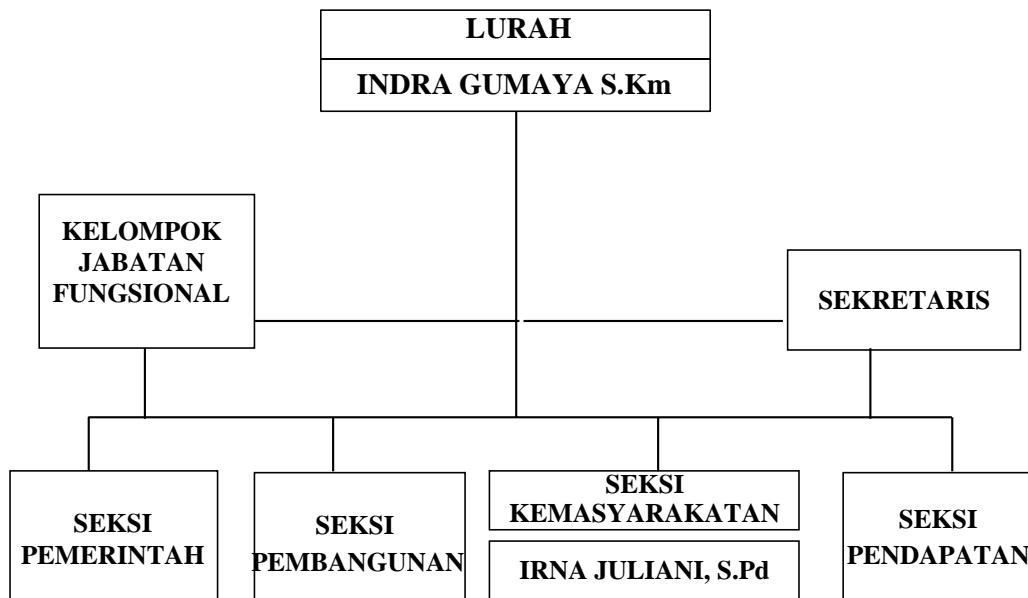
b. Misi

- 1) Meningkatkan kualitas pelayanan administrasi dibidang pemerintahan, pembangunan dan kemasyarakatan.
- 2) Menyelenggarakan pemerintahan yang transparan dan akuntabel.
- 3) Meningkatkan sumber daya aparatur guna mendukung sistem pelayanan publik.⁶¹

⁶¹ Data Monograf Kantor Kelurahan Pasar Sibuhuan 2023

3. Struktur Organisasi

Gambar IV.1
Struktur Organisasi Kelurahan Pasar Sibuhuan



Sumber: Kantor Kelurahan Pasar Sibuhuan Tahun 2023

4. Keadaan Penduduk dan Mata Pencarian

Penduduk adalah kumpulan manusia yang menempati wilayah geografi dan ruang tertentu. Penduduk Kelurahan Pasar Sibuhuan kecamatan Barumun Kabupaten Padang Lawas Provinsi Sumatera Utara berjumlah 22.464 jiwa. Untuk lebih jelasnya berikut ini adalah keadaan penduduk berdasarkan tingkat jenis kelamin.

Tabel 4.1
Keadaan Penduduk Berdasarkan Jenis Kelamin

No.	Desa/ Kelurahan	Pr	Lk	Jumlah
1	Lingkungan I	1404	984	2388
2	Lingkungan II (Kanan)	660	459	1119
3	Lingkungan II (Kiri)	1410	1288	2698
4	Lingkungan III	2300	1500	3800
5	Lingkungan IV (Aek Salak)	1250	950	2200
6	Lingkungan IV (Lorpend)	550	450	1000
7	Lingkungan V	1548	1204	2752

8	Lingkungan VI	2150	3000	5150
9	Lingkungan VII	731	626	1357
Jumlah		12.652	9812	22464

Sumber: Kantor Kelurahan Pasar Sibuhuan 2023

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa jumlah keseluruhan penduduk di Kelurahan Pasar Sibuhuan jika digabungkan perempuan dengan laki laki berjumlah 22.464. jumlah ini terdiri dari 9 lingkungan yang ada di Kelurahan Pasar Sibuhuan. Jumlah penduduk yang berjenis kelamin Perempuan lebih banyak yaitu sebesar 12.652 jiwa, sedangkan penduduk laki laki berjumlah 9.812 jiwa.⁶²

Selanjutnya keadaan penduduk berdasarkan pendidikan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel IV.2
Keadaan Penduduk Berdasarkan Pendidikan

No.	Pendidikan	Jumlah
1	Tidak Sekolah	7990
2	SD	6882
3	SMP	4992
4	SMA	1298
5	S1	1292
6	S2	10
Jumlah		22464

Sumber: Data Lapangan 2023

Berikut ini data keadaan penduduk berdasarkan agama:

Tabel IV.3
Keadaan Penduduk Berdasarkan Agama

No.	Agama	Jumlah
1	Islam	20201
2	Kristen	1002
3	Katolik	1261
Jumlah		22464

Sumber: data lapangan 2023

⁶² Indra Gumaya, Lurah, *Wawancara*, Kantor Kelurahan Pasar Sibuhuan, 12 Desember 2023

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa tingkat pendidikan masyarakat pasar sibuhuan beragam baik dari tidak tamat SD-sederajat sampai dengan strata dua. Adapun keadaan penduduk berdasarkan agama, hanya ada tiga agama yaitu islam, Kristen, dan Katolik.

B. Temuan Khusus

1. Dampak Positif Gadget Bagi Perilaku Anak Di Lk. VI Pasar Sibuhuan Kecamatan Barumun Kabupaten Padang Lawas.

Dalam dunia pendidikan, memberikan pelajaran dan pendidikan kepada anak usia perkembangan harus menggunakan cara yang aktif dan kreatif untuk memberi stimulasi terhadap perasaan senang anak sehingga pendidikan yang diberikan dapat mereka terima, karena jika anak merasa tidak senang, maka anak akan membangkang dan tidak akan mau menerima pendidikan yang diberikan.

Begitu juga dengan belajar, peran serta orang tua yang cerdas akan menentukan perkembangan otak anak, kecerdasan orang tua yang dimaksud adalah memahami dan memberikan apa yang bisa membuat perasaan anak senang, sehingga saat itu anak memberi umpan balik yang baik terhadap sikap orang tua, saat itulah orang tua bisa mengajak anak belajar baik dengan permainan, tebak-tebakan maupun belajar menulis, membaca, menggambar, berbicara dan sebagainya. Bisa juga orang tua mengajak belajar anak dengan menggunakan alat bantu edukasi seperti *smart hafidz*, *LCD drawing and writing*, laptop, *kids* audio books, dan gadget.

a. kreativitas

Kreativitas merupakan sebuah kecenderungan menyukai suatu hal, yang dapat dikembangkan dari melihat dan mengamati sesuatu hal yang disukai, kemampuan bawaan yang berpotensi untuk di kembangkan atau dilatih, sejak lahir individu memiliki keterkaitan antara kemampuan dengan struktur otaknya.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan alif (7 tahun) mengatakan bahwa:

Kalo bermain gadget saya jadi tahu banyak hal di luar sana dan bisa mencari apa apa di youtube, apalagi saya suka melihat mobil-mobilan dan saya banyak tahu mengenai mobil-mobilan yang besar dan pesawat juga.⁶³

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan riski (12 tahun) mengatakan bahwa:

Saya sangat suka bermain bola jadi saya sering bermain game bola di gadget saya tentu saja itu menambah minat saya terhadap bola, saya sering nonton di youtub juga.⁶⁴

Dari wawancara di atas peneliti menyimpulkan bahwa anak menggunakan gadget dengan hal yang kerap anak suka biasanya anak akan melihat yang membuat dia senang dan anak sukai hal tersebut merupakan suatu hal yang baik dikarenakan dari hal tersebut tidak secara langsung menentukan minat dan bakat anak.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Ibu Susan (33 tahun) orangtua dari Alif mengatakan bahwa:

⁶³ Alif (anak), *Wawancara*, pada tanggal 15 desember 2023

⁶⁴ Riski (anak), *Wawancara* pada tanggal 15 desember 2023

Anak saya sering saya berikan gadget tapi saya awasi juga saya melihat anak saya menggunakannya untuk hal yang dia suka, hal tersebut tentunya akan membawa dampak yang bagus dimana anak saya bisa menghafal dan mampu mengingat apa nama dan jenis dari mobil tersebut.⁶⁵

Hal yang sama juga dikatakan oleh Bapak Ardi (32 tahun) orangtua dari riski mengatakan bahwa:

Walapun anak saya beri kebebasan memainkan gadget tapi ia mampu memakai gadget untuk hal yang dia suka, dan anak saya sering bermain game yang dia suka saya rasa itu sudah cukup bagus untuknya.⁶⁶

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan orang tua menyimpulkan bahwa orang tua memberikan gadget agar membantu anak dalam menyukai suatu hal agar anak juga menemukan minat dalam menggunakan gadget, gadget merupakan alat yang mudah digunakan dan menjangkau sesuatu yang anak suka.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Bapak Jalil (36 tahun) tetangga dari Alif mengatakan bahwa:

Memang benar jika gadget mempermudah anak untuk mendapatkan wawasan yang luas terlebih dengan adanya internet memudahkan anak mengakses informasi yang dibutuhkannya.⁶⁷

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan tetangga anak pengguna gadget mengatakan bahwa gadget digunakan untuk membantu anak dalam pembelajaran dan menambah wawasan anak dikarenakan gadget mencakup informasi yang lebih luas.

⁶⁵ Susan (orangtua), *Wawancara*, pada tanggal 15 desember 2023

⁶⁶ Ardi (orangtua), *Wawancara*, pada tanggal 14 desember 2023

⁶⁷ Jalil (tetangga), *Wawancara*, pada tanggal 15 desember 2023

Berdasarkan hasil observasi peneliti menemukan memang benar bahwa anak lebih suka bermain game dari pada menonton TV dikarenakan gadget lebih menjangkau lebih luas apa yang anak suka dan apa yang tidak anak suka dan orang tua kerap memberikan agar mengasah hal yang anak suka.⁶⁸

b. Semangat belajar

Semangat belajar merupakan bantuan yang diberikan untuk memperoleh ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat,serta pemeentukan sikap dan kepercayaan.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan maisaroh (6 tahun) mengatakan bahwa:

Selain bermain untuk game saya biasanya menonton youtube dan melihat hal-hal yang asik seperti kartun bercerita seperti kartun timun mas, malin kundang, dan sebagainya. Dari situ saya bisa mendengarkan dan memahami cerita tersebut dan itu terasa menyenangkan.⁶⁹

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Fadillah (9 tahun) mengatakan bahwa:

Dengan bermain gadget kita bisa mencari apapun seperti mencari tugas sekolah dan bisa belajar dari gadget juga seperti jika ada tugas menari saya bisa melihatnya di youtube Biasanya jika saya bermain gadget saya dijatahi ibu saya selama 2 jam saja itupun pakai gadget ibu dan saya bermain gadget ketika ibu saya tidak memperbolehkan saya main diluar rumah. Jadi ibu saya akan memberikan gadget untuk menontot youtub dan selebihnya saya gunakan untuk mengerjakan pekerjaan rumah.⁷⁰

⁶⁸ Observasi preneliti, pada tanggal 14-15 desember 2023

⁶⁹ Maisaroh (anak), *Wawancara*, pada tanggal 15 desember 2023

⁷⁰ Fadillah (anak), *Wawancara*, pada tanggal 15 desember 2023

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Aminah (8 tahun) mengatakan:

Orang tua saya jarang ada dirumah setiap saya pulang sekolah pasti orang tua saya menelpon menayakan saya dimana, dan sedang apa dan mengingatkan sanya belajar dengan gadget saya mudah belajar dan mengerjakan pekerjaan rumah dan saya lebih mudah menghubungi bapak atau ibu jika mereka tidak di rumah.⁷¹

Hasil wawancara peneliti mengambil kesimpulan bahwa anak yang jarang diperhatikan orang tua mereka memberikan gadget untuk memperhatikan anak dan memberi akses untuk mempermudah anak belajar dikarenakan anak tidak bisa bertanya kepada orang tua maka anak menggunakan gadget untuk mempermudah belajarnya.

Berdasarkan hasil observasi peneliti menemukan memang benar bahwa anak di biasakan orang tua ketergantungan dengan gadget dan orang tua lebih terbantu jika ada pekerjaan rumah dari sekolah anak tidak perlu lagi bertanya kepada orang tua.⁷²

Hal yang sama juga dikatakan oleh Bapak Ardi (32 tahun) orangtua dari riski mengatakan:

Walapun anak saya bebas memainkan gadget tapi ia mampu memakai gadget untuk tugas sekolahnya. Saya rasa itu sudah cukup bagus untuknya.⁷³

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Bapak Dayat (36 tahun) orangtua dari maisaroh mengatakan bahwa:

Memang benar anak saya sering bermain gadget untuk melihat youtube dengan menonton serial kartun tentang cerita cerita pada zaman dahulu. Hal ini tentunya memberikan pengetahuan dan bisa

⁷¹ Aminah (anak), *Wawancara*, pada tanggal 15 desember 2023

⁷² Observasi peneliti, pada tanggal 14-15 desember 2023

⁷³ Ardi (orangtua), *Wawancara*, pada tanggal 14 desember 2023

membuat anak saya bercerita apa yang telah ia tonton di youtube tersebut.⁷⁴

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Bapak Amir (31 tahun) mengatakan bahwa:

Anak saya biasanya memakai gadget melihat youtube dengan menonton coco melon dan warna warna, anak saya suka melihat video seperti itu dimana ia jadi bisa menghitung, mengenal warna dan huruf apalagi ketika menonton coco melon itu bisa membuatnya belajar bahasa inggris.⁷⁵

Berdasarkan hasil wawancara di atas peneliti menyimpulkan bahwa orang tua memberikan gadget untuk membantu anak belajar dan menambah ilmu pengetahuan anak dan orang tua tidak direpotkan lagi dengan pertanyaan dari anak, anak langsung melihat gadget sudah bisa belajar.

Berdasarkan hasil observasi peneliti menemukan bahwa orang tua memberikan anak kebebasan dalam penggunaan gadget asal dalam hal belajar dan mengenai pekerjaan sekolah anak karna menurut orang tua itu mempermudah anak dan orang tua yang kesehariannya bekerja mempermudah orang tua memantau belajarnya anak.⁷⁶

Gadget memberi kesempatan anak untuk leluasa mencari informasi. Apalagi anak-anak sekolah sekarang dituntut untuk mengerjakan tugas melalui internet.

Penggunaan gadget memberikan dampak kepada penggunanya. Kemudahan dalam bidang teknologi membuat pengguna mempunyai pendapat yang berbeda dalam konteks akibat setelah menerima teknologi

⁷⁴ Dayat (orangtua), *Wawancara*, pada tanggal 15 desember 2023

⁷⁵ Amir (orangtua), *Wawancara*, pada tanggal 15 Desember 2023

⁷⁶ Observasi peneliti, pada tanggal 14-15 desember 2023

tersebut. Dampak positif bagi anak bisa menambah semangat belajar anak. Karena dengan adanya gadget anak bisa belajar di rumah dengan suasana baru bisa dari gambar, Video, warna, dan lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Bapak Amir Hamzah Harahap (45 tahun) Kepala Lingkungan VI Pasar Sibuhuan mengatakan bahwa:

Dampak positif anak dalam menggunakan gadget tentunya sangat banyak dimana anak bisa mengakses pengetahuan dan menambah wawasan dengan melihat di internet. Mereka bisa mengakses tugas sekolah dengan mudah dan mempelajarinya sendiri. bahkan anak-anak zaman sekarang lebih mudah dan bisa menggunakan gadget daripada kami orangtuanya sendiri.⁷⁷

Hasil wawancara peneliti dengan bapak amir hamza selaku kepala lingkungan menyimpulkan anak menggunakan gadget untuk membatu anak dikarenakan gadget yang lebih mencakup lebih luas dibandingkan buku dan anak bisa belajar sendiri dan tidak perlu orang tua mendampingi.

Berdasarkan hasil observasi peneliti menyimpulkan gadget dapat digunakan untuk mengasah keterampilan baru khususnya bagi anak. Jika berada di pengawasan yang baik, maka dengan menggunakan gadget anak bisa belajar keterampilan serta keahlian yang baru dari permainan serta tayangan yang diakses. Bahkan, anak juga bisa belajar bahasa asing lewat internet, video serta game yang dimainkan.

⁷⁷ Amir Hamzah (Kepala Lingkungan VI Pasar Sibuhuan), *Wawancara*, pada tanggal 15 desember 2023

2. Dampak Negatif Gadget Bagi Perilaku Anak Di Lk. VI Pasar Sibuhuan Kecamatan Barumun Kabupaten Padang Lawas

Sering kita temui orang tua membelikan gadget yang canggih dengan model yang sesuai dengan keinginan anak. Orang tua yang memiliki karir diluar rumah menggunakan gadget untuk memantau aktivitas dan berkomunikasi dengan anak yang ada dirumah. Sedangkan ibu yang *standbay* dirumah membelikan gadget bertujuan untuk mengalihkan perhatian si anak agar tidak mengganggu aktifitas ibu dalam mengerjakan pekerjaan rumah tangga. Awalnya tujuan mereka berhasil, untuk komunikasi dan sebagai pengalih perhatian. Namun lama-kelamaan anak akan bosan dan lebih aktif untuk mencoba fitur serta aplikasi lain yang lebih menarik. Dari sinilah, anak akan lebih terfokus pada gadgetnya dan mulai meninggalkan dunia bermain mereka. Anak akan lebih individuali dan tak peka terhadap lingkungan sekitarnya.

a. Pemalas

Pemalas diartikan sebagai keengganan seseorang untuk melakukan sesuatu yang seharusnya atau sebaiknya dilakukan.

Malas adalah ketika kondisi ketika seseorang menghindari pekerjaan yang seharusnya dapat dikerjakan menolak tugas, tidak disiplin, tidak tekun, rasa sungkan, suka menunda sesuatu, mengalihkan diri dari sesuatu dan memilih berdiam diri tanpa melakukan apapun.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Wulan (11 tahun) mengatakan bahwa:

Orangtua sibuk kerja dan saya pun di belikan gadget agar saya tidak merepotkan orangtua saya yang sibuk berkerja. Banyak hal yang saya gunakan untuk bermain gadget sampai terkadang saya tak ingat waktu. Bahkan ketika sudah keasikan bermain gadget saya sampai lupa waktu makan, dan malas melakukan apapun tapi terkadang orangtua saya juga selalu mengingatkan.⁷⁸

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Rahayu (10 tahun) mengatakan bahwa:

Karena tidak diizinkan keluar rumah jadi saya hanya fokus bermain gadget saya seharian jika menonton tv tidak ada yang menemani dan kurang asik jadi saya biasanya memainkan gadget untuk melihat hal-hal yang saya sukai seperti menonton tiktok, saya juga suka asik sendiri ketika sedang bermain gadget sampe saya lupa dengan waktu.⁷⁹

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Andri (8 tahun) mengatakan bahwa:

Saya asik di rumah saja dengan memakai gadget yang diberikan ibu saya. Saya terkadang malas keluar rumah karena bermain di luar rumahpun terkadang tidak di bolehkan ibu jadi saya hanya bermain gadget. Bermain gadget membuat saya senang karena bisa melihat video youtube dan tiktok.⁸⁰

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan riski (12 tahun) ia mengatakan :

Saya bebas menggunakan gadget dikarenakan saya memiliki gadget sendiri. Terserah saya jika ingin menggunakannya atau tidak karena orang tua saya tidak terlalu melarang saya bermain gadget. Dalam sehari saya bisa menghabiskan waktu 4 sampai 5 jam untuk bermain gadget.⁸¹

Hasil wawancara di atas peneliti mengambil kesimpulan bahwa anak yang diberikan kebebasan dalam menggunakan gadget cenderung

⁷⁸ Wulan (anak), *Wawancara*, pada tanggal 14 desember 2023

⁷⁹ Rahayu (anak), *Wawancara*, pada tanggal 14 desember 2023

⁸⁰ Andri (anak), *Wawancara*, pada tanggal 14 desember 2023

⁸¹ Riski (anak), *Wawancara*, pada tanggal 14 desember 2023

merasa bebas dan tidak mengenal waktu dikarenakan anak tidak di beri kebebasan keluar rumah hal tersebut membuat orang tua memberikan gadget untuk menemani anak dan membuat anak malas melakukan apapun dan sibuk sendiri.

Observasi peneliti menyimpulkan bahwa anak cenderung bermalas malasan dengan gadget dikarenakan anak yang diberikan kebebasan dalam bermain gadget, karena larangan keluar rumah dan anak cenderung bosan dan anak memainkan gadget agar rasa bosan hilang dan anak betah berlama-lama di rumah karna ditemani gadget.⁸²

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Bapak Anto (38 tahun) orangtua dari Wulan mengatakan bahwa:

Jika anak saya sudah sibuk dan keasikan memainkan gadget maka akan saya tegur jika saya lihat. Tapi karena saya sibuk bekerja jadi saya hanya menelpon ia untuk memastikan apakah ia sudah makan karena jika tidak diingatkan terkadang ia suka lupa waktu dan asik dengan gadgetnya itu. Untuk menjawab tugas soal dari sekolah pun biasanya ia gunakan gadget untuk mencari jawaban padahal saya selalu mengingatkan agar membaca bukunya terlebih dahulu.⁸³

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Ibu Sahro (36 tahun) orang tua dari Andri mengatakan bahwa:

Anak saya malas keluar rumah dan asik dengan gadget yang saya berikan terkadang ada rasa khawatir jika memberikan gadget tersebut. Terlebih anak-anak zaman sekarang sangat pandai mengakses internet dan asik sendiri dengan gadgetnya sampai anak saya lupa waktu dan malas mengerjakan pekerjaan rumah.⁸⁴

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan bapak Abdul (32 tahun) orang tua dari Rahayu (10 tahun) mengatakan:

⁸² Observasi peneliti, pada tanggal 14-15 desember 2023

⁸³ Anto (orangtua), *Wawancara*, pada tanggal 14 desember 2023

⁸⁴ Sahro (orangtua), *Wawancara*, pada tanggal 14 desember 2023

Kadang saya melihat anak saya sangat fokus dan asik sendiri bermain gadget tapi sangat terganggu ketika sedang belajar. Jadi terkadang saya menyita gadgetnya ketika waktu belajar agar ia konsentrasi belajarnya dan bisa mengerjakan latihan tanpa bantuan gadget.⁸⁵

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan orang tua menyimpulkan bahwa orang tua kerap melarang anak untuk keluar rumah dan orang tua memberikan kebebasan kepada anak untuk menggunakan gadget hal tersebut membuat anak lupa dengan waktu dan kewajibannya.

Berdasarkan hasil observasi peneliti menemukan bahwa anak yang mulai ketergantungan gadget akan tidak fokus pada tugas yang sedang anak lakukan dan hanya ingin bermain gadget saja. Terlebih jika sudah mengetahui bagaimana cara menjawab latihan dari gadget akan menggunakan gadget dengan instan tanpa mau mencari jawaban di buku terlebih dahulu.⁸⁶

b. P marah

Marah adalah sifat alamiah yang ada pada manusia, namun diantara mereka bias mengendalikan dan ada juga yang tidak bisa, karena mereka memiliki nafsu yang cenderung ingin selalu dituruti dan tidak mau ditolak keinginannya.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan maisaroh (6 tahun) ia mengatakan:

Kalau tidak dikasih bermain gadget saya akan menangis dan biasanya ayah saya yang akan memberian gadgetnya untuk saya

⁸⁵ Abdul (orangtua) , *Wawancara*, pada tanggal 14 desember 2023

⁸⁶ Observasi peneliti, pada tanggal 14-15 desember 2023

mainkan, saya bermain game karena teman-teman disekitar rumah bermain game dengan gadget.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Adi (10 tahun) mengatakan bahwa:

Saya jarang diperbolehkan ibu bermain di luar rumah, dan kegiatan saya setiap hari hanya di rumah saja, hal tersebut membuat saya bosan, dan saya akan meminta gadget kepada ibu saya jika tidak diberikan maka saya akan menangis dan marah-marah⁸⁷

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Adam (5 tahun) ia mengatakan:

Saya jarang dikasih bapak untuk keluar rumah bermain karena takut terjadi apa-apa diluar rumah jadi saya bermain di dalam rumah dan hanya sesekali saya keluar rumah, jika di dalam rumah ketika saya bosan bermain sendiri saya biasanya akan meminta bermain gadget untuk bermain game di gadget ibu atau ayah jika tidak diberikan saya akan menangis dan meminta keluar rumah maka biasanya akan memberikan gadgetnya untuk saya pakai bermain.

c. Pemarah

Marah adalah sifat alamiah yang ada pada manusia, namun diantara mereka bias mengendalikan dan ada juga yang tidak bisa, karena mereka memiliki nafsu yang cenderung ingin selalu dituruti dan tidak mau ditolak keinginannya.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan maisaroh (6 tahun) ia mengatakan:

Kalau tidak dikasih bermain gadget saya akan menangis dan biasanya ayah saya yang akan memberian gadgetnya untuk saya mainkan, saya bermain game karena teman-teman disekitar rumah bermain game dengan gadget.

⁸⁷ Adi (anak), *Wawancara*, pada tanggal 14 desember 2023

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Adi (10 tahun) mengatakan bahwa:

Saya jarang diperbolehkan ibu bermain di luar rumah, dan kegiatan saya setiap hari hanya di rumah saja, hal tersebut membuat saya bosan, dan saya akan meminta gadget kepada ibu saya jika tidak diberikan maka saya akan menangis dan marah-marah⁸⁸

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Adam (5 tahun) ia mengatakan:

Saya jarang dikasih bapak untuk keluar rumah bermain karena takut terjadi apa-apa diluar rumah jadi saya bermain di dalam rumah dan hanya sesekali saya keluar rumah, jika di dalam rumah ketika saya bosan bermain sendiri saya biasanya akan meminta bermain gadget untuk bermain game di gadget ibu atau ayah jika tidak diberikan saya akan menangis dan meminta keluar rumah maka biasanya akan memberikan gadgetnya untuk saya pakai bermain.

Hasil wawancara peneliti menyimpulkan bahwa orang tua melarang anak bermain diluar rumah dan membiasakan anak menggunakan gadget untuk menemaninya hal tersebut membuat anak terbiasa untuk menggunakan gadget jika tidak diberikan maka anak akan gampang marah, menangis dan susah dikendalikan.

Observasi peneliti menyimpulkan bahwa peran orang tua terhadap anak-anaknya kerap tergantikan dengan gadget yang seharusnya dilakukan oleh orang tua. Jangan sampai orangtua mengandalkan gadget untuk menemani anak. dan orangtua membiarkan anak lebih mementingkan gadget supaya tidak mengganggu. Mengontrol setiap konten yang ada di gadget anak merupakan salah satu cara yang efektif. Lebih sering mengajak

⁸⁸ Adi (anak), *Wawancara*, pada tanggal 14 Desember 2023

anak untuk berdiskusi, tanya jawab dalam waktu luang. Bermain bersama atau hanya sekedar bercanda disela-sela aktifitas yang padat. Selama waktu itu anak bisa meniru tingkah laku orang dewasa. mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitasnya.⁸⁹

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak penggunaan gadget dalam mempengaruhi perilaku anak di Lk. VI Pasar Sibuhuan Kecamatan Barumun Kabupaten Padang Lawas dampak penggunaan gadget dalam mempengaruhi perilaku anak yang dimana anak terbiasa menggunakan gadget dan anak diberi kebebasan dan di fasilitasi gadget akan membuat anak terbiasa dan enggan melakukan aktifitas lain selain berdiam diri dirumah dan tidak mau keluar rumah bermain dengan teman-temannya.

Hal tersebut juga bisa dilihat orang tua yang kerap melarang anak untuk keluar rumah dikarenakan orang tua yang bekerja, dan memfasilitasi anak gadget agar anak tidak bermain diluar rumah, dan membantu anak juga dalam pembelajarannya, agar orang tua tidak direpotkan dengan pertanyaan dari anak, hal ini membuat anak terbiasa dengan gadget.

Dampak penggunaan gadget ini ada yang positif dan ada yang negatif juga. Positifnya yaitu membantu ke kreativitas anak dan membantu anak belajar dan membantu anak menjangkau lebih luas pengetahuan dan bisa juga mengasah otak anak. Dampak negatifnya yaitu dapat membuat anak jadi pemalas, pemarah dan lebih suka sendiri dan enggan bermain dan berkumpul dengan teman-temannya.

⁸⁹ Observasi peneliti, pada tanggal 14-15 desember 2023

Tabel Penggunaan Gadget Pada Anak:

No.	Nama Anak	Lama Penggunaan Gadget
1.	Wulan	3 Jam
2.	Rahayu	2 Sampai 3 Jam
3.	Andri	2 Sampai 3 Jam
4.	Rizki	3 Sampai 4 Jam
5.	Maysaroh	3 Sampai 5 Jam
6.	Adi	2 Sampai 3 Jam
7.	Dani	1 Sampai 2 Jam
8.	Balgis	2 Sampai 3 Jam
9.	Adam	1 Jam
10.	Nurul	2 Jam

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian yang di laksanakan di Lk. VI Pasar Sibuhuan, menghasilkan hasil karya tulis yang sederhana dalam bentuk penulisan skripsi dengan berbagai keterbatasan pada saat penelitian di lapangan. Adapun keterbatasan yang di hadapi peneliti dalam pelaksanaan peneliti dalam rangka menyelesaikan skripsi ini yaitu sebagai berikut:

1. Peneliti tidak dapat memastikan kejujuran pada responden dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan pada saat wawancara
2. Keterbatasan waktu dari informan, terkadang tidak berada di lokasi penelitian
3. Keterbatasan ilmu pengetahuan, wawasan dan literature yang ada dalam diri peneliti, khususnya yang berhubungan dengan masalah yang dibahas juga menjadi salah satu kendala dalam penulisan skripsi

Keterbatasan-keterbatasan yang sudah dipaparkan di atas memberikan pengaruh terhadap pelaksanaan penelitian kemudian pengaruh terhadap hasil yang diperoleh. Walaupun demikian peneliti berusaha agar keterbatasan yang di hadapi

tidak mengurangi makna penelitian ini, akhirnya dengan segala upaya kerja keras dan bantuan semua pihak penelitian ini dapat diselesaikan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini, penulis mengambil kesimpulan mengenai dampak penggunaan gadget dalam mempengaruhi perilaku anak di L.k VI Pasar Sibuhuan Kecamatan Barumun Kabupaten Padang Lawas yang di uraikan sebagai berikut:

1. Dampak positif penggunaan gadget dalam mempengaruhi perilaku anak di Lk. VI Pasar Sibuhuan Kecamatan Barumun Kabupaten Padang Lawas
 - a. Kreativitas
 - b. Semangat belajar
2. Dampak negatif penggunaan gadget dalam mempengaruhi perilaku anak di Lk. VI Pasar Sibuhuan Kecamatan Barumun Kabupaten Padang Lawas
 - a. Pemasal
 - b. Pemasarah

Orang tua harus lebih tau apa kegiatan anak dalam kesehariannya dan orang tua harus terlibat dalam setiap kegiatan belajarnya, orang tua lebih memperhatikan anak dalam lingkungan sosialnya dan orang tua ikut ambil peran di setiap kegiatan anak, pastikan anak dalam penggunaan gadget nya menggunakan secara benar jangan hanya menggunakan untuk menonton ataupun bermain game, orang tua harus bijak dalam penggunaan gadget beri anak waktu dalam setiap penggunaan nya, haya untuk membantu pembelajarannya saja,

ataupun jika anak di perbolehkan dalam kesehariannya bermain game tertentu dan pasilitasi tontonan ataupun permainan game untuk se-usia anak.

B. Saran

Sejalan dengan kesimpulan di atas, dapat di ambil saran saran yang dapat di tunjukkan kepada beberapa pihak sebagai berikut :

1. Bagi orang tua yang ingin anaknya terhindar dari pengaruh buruk dalam penggunaan gadget maka orang tua lebih memberi perhatian khusus kepada anak dan lebih meluangkan waktu kepada anak dan tidak memberikan gadget pada anak.
2. Dan lebih memberikan peraturan tegas kepada anak dalam kesehariannya dan memberi batasan pemakaian gadget kepada anak sesuai usia anak mengawasi perkembangan belajar anak tanpa menggunakan gadget.
3. Menghindari anak lebih sering menggunakan gadget dari pada bermain dengan teman-temannya dan memberikan kebebasan pada anak bermain bersama teman-temannya agar anak tidak terlalu tergantung pada gadget.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrial, *Metode Penelitian Kualitatif*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014.
- Andi Pratowo, *Memahami Metode-metode Penelitian*, Yogyakarta: Ar-Ru Media, 2014.
- Andi Pratowo, *Memahami Metode-metode Penelitian*, Yogyakarta: Ar-Ru Media, 2014.
- Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008.
- Fajrina, H, *Tingkat kecanduan gadget di usia dini semakin mengkhawatirkan*, Jakarta: CNN Indonesia, 2015.
- Hastuti, Psikolog Perkembangan Anak, Yogyakarta: Tugu Publisher, 2012.
- Ichwansyah Tampubolon, *Metodologi Studi Keislaman*, Yogyakarta: UAD Press, 2018.
- Indrawan, *Pengaruh gadget terhadap tumbuh kembang psikososial anak PAUD*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017.
- Iswidharmanjaya, *Panduan bagi orangtua untuk memahami faktor-faktor anak kecanduan gadget*. Bisakimia, Jakarta: D., & Agency, B, 2014.
- Kusuma. Yuliandi dan D. Ardhy Artanto, *Internet untuk Anak Tercinta*, Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2011.
- Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya Offset, 2016.
- Mamik, *Metodologi Kualitatif*, Jawa Timur: ifatama Publisher, 2015.
- Mida yana “*dampak penggunaan gadget pada anak usia dini*” ,jurnal pendidikan anak usia dini, vol 2, no 1 (2019), hlm 33.
- Mohammad Nazir, *Metode Penelitian*, Jakarta : Penerbit Ghalia Indonesia, 2003
- Muh. Fitrah dan Luthfiyah, *Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*, Jawa Barat: Pena Persada 2017.
- Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Raja grafindo Persada, 2003.

- Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*, Jakarta: Prenada Media Group, 2016.
- Paulus maruli tamba, "realisasi pemenuhan hak anak yang diatur dalam konstitusi terhadap anak yang berkonflik dengan hukum dalam proses pmdanaan" (yogyakarta., 2016), hlm 1.
- Setiani, W. A, *HUbugan Pola Asuh Orangtua dengan Perkembangan Personal Sosial Anak. Skripsi. Program Studi Ilmu Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Jenderal Achmad Yani*. Jakarta: Media Group, 2017
- Sumadi Suryabrata, *Metode Penelitian*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013.
- Susanto, Ahmad, *Bimbingan dan Konseling di Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2016.
- Suyitno, *Metode Penelitian Kualitatif: Konsep, Prinsip Dan Operasionalnya*, Tulungagung: Akademi Pustaka, 2018.
- Widiawati, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*, Jakarta: Universitas Budi Luhur, 2014.
- Zakiyah Daradjat, *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2021.
- Mardawani, *Praktis Penelitian Kualitatif*, Yogyakarta: Deepublish, 2020.
- Sandu Siyoto, *Dasar Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, Bandung: Alfabeta, 2015.
- Wayan Suwendra, *Metodologi Penelitian kualitatif dalam Ilmu Sosial, Pendidikan, Kebudayaan, dan Keagamaan*, Bali: Nilacakra, 2018.
- Junierissa Marpaung, "Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan," *Jurnal Kopasta*, Vol 5, No (2), tahun 2018, hlm. 55-64.
- Puji Asmaul Chusna, "Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak", *Jurnal Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, Vol 17, No 2, tahun 2017.
- iliana Abdillah Subarkah, "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak", *Jurnal Dosen Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Tangerang*, Vol . 15 No. 1 tahun 2019.

- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). *Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun*. Jurnal PAUD Teratai, 5(3).
- Puji Asmaul Husna, *Pengaruh Penggunaan Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak*, *Jurnal Dinamika Penelitian Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, Volume 17, Nomor 2, November 2017.
- Sari, T., & Mitsalia, A. (2016). *Pengaruh Penggunaan Gadget. Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Personal Sosial Anak USia Pra Sekolah di TKIT Al Mukmin*, Vol. 13, No. 2.
- Yummi ariston, Frahasini, “*Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar*”, *journal Of education Review And Research*, Vol. 1 No. 2, Desember 2018, hlm. 86-91, di akses pada tanggal 25 Agustus 2022, pukul 10.22 WIB.
- Layyinatus Syifa,” *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar*,” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol. 3 No. 4, tahun 2019. hlm. 527-533.
- Tria Puspita Sari,”*Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di TKIT Al Mukmin*, *jurnal Profesional Islam: Media Publikasi Penelitian*, Vol. 3 N0. 2 tahun 2016.
- <https://kbbi.kemendikbud.go.id/entri/perilaku>, Di akses pada tanggal 20 Agustus 2022, pukul 20.17 WIB.
- Anggrahini, S.A, *Dinamika Komunikasi Keluarga Pengguna Gadget*, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Yogyakarta: Disertasi, 2013.
- Jonathan,dkk, *Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Radiasi Gadget Terhadap Anak*, Surabaya: Universitas Kristen Pertra Surabaya, 2015.
- Novitasari, Wahyu, *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak*, Surabaya: Disertasi, Universitas Negeri Surabaya, 2016.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. IDENTITAS PRIBADI

1. Nama : Meilan Rizki Fadilah Harahap
2. Nim : 1830200055
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Tempat/Tanggal Lahir : Sibuhuan, 27 Mei 1999
5. Anak Ke : 6
6. Kewarganegaraan : Indonesia
7. Status : Mahasiswa
8. Agama : Islam
9. Alamat Lengkap : Sibuhuan Kec.Barumun Kabupaten
Padang Lawas
10. Tlpn/hp : 081360446056
11. E- mail : meilanharahap582@gmail.com

II. IDENTITAS ORANG TUA

1. Ayah
 - a. Nama : Darman Harahap (ALM)
 - b. Pekerjaan : -
 - c. Alamat : Sibuhuan, Kec. Barumun Kabupaten Padang
Lawas
 - d. Tlpn/Hp : -
2. Ibu
 - a. Nama : Sarma Siregar (ALM)
 - b. Pekerjaan :-
 - c. Alamat : Sibuhuan Kec. Barumun Kabupaten Padang Lawas
 - d. Tlpn :-

III. PENDIDIKAN

- SD : SDN 1015 PADANG LUAR
SLTP : MTS.S DARUL ADA'LAH PASAR LATONG
SLTA : SMKS AL-HASANAH SIBUHUAN
Peguruan Tinggi : Uin Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padang
Sidempuan

Lampiran I

PEDOMAN WAWANCARA

a. Wawancara Dengan Anak Pengguna *Gadget*

1. Hal apa yang membuat adek harus mempunyai *gadget*?
2. Berapa sering adek menggunakan/ memainkan *gadget*?
3. Apakah *gadget* membuat adek menjadi tenang?
4. Apa saja yang sring adik lakukan dengan *gadget*?
5. Apakah ada aturan dari orang tua adek dalam penggunaan *gadget*?
6. Apakah adek mendapatkan ilmu/pengetahuan dari *gadget*?
7. Dalam sehari,Seberapa sering adek menggunakan *gadget*?

b. Wawancara Dengan Orang Tua Anak Pengguna *Gadget*

1. Apakah bapak/ibu mengetahui menggunakan *gadget*?
2. Apa yang melatar belakangi anak ibu/bapak menggunakan *gadget*?
3. Apakah bapak/ibu sering memberikan anak *gadget*?
4. Kapan bapak/ibu memberikan anak *gadget*?
5. Sudah berapa lama anak ibu/bapak menggunakan *gadget*?
6. Apa saja yang ibu/bapak dapatkan dari anak yang menggunakan *gadget*?
7. Apa saja perilaku anak yang berbeda setelah menggunakan *gadget*?
8. Apakah selama ini anak-anak tidak di control dalam menggunakan *gadget*?

c. Wawancara Dengan Tetangga Anak Pengguna *Gadget*

1. Bagaimana pandangan ibu/bapak anak menggunakan *gadget*?
2. Apa dampak negatif dan positif yang bapak/ibu lihat dari penggunaan *gadget*?
3. Apakah bapak/ibu senang melihat anak menggunakan *gadget*?
4. Seberapa sering bapak/ibu melihat anak menggunakan *gadget*?
5. apakah bapak/ibu setuju anak diberikan *gadget*?

Lampiran II

PEDOMAN OBSERVASI

Untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam penelitian yang berjudul “ Dampak penggunaan *gadget* dalam mempengaruhi perilaku anak di Lk. VI Pasar Sibuhuan Kecamatan Barumon Kabupaten Padang Lawas ” maka peneliti membuat pedoman observasi sebagai berikut:

1. Mengobservasi secara langsung lokasi penelitian yaitu di Lk. VI Pasar Sibuhuan Kecamatan Barumon Kabupaten Padang Lawas.
2. Mengamati Dampak penggunaan *gadget* dalam mempengaruhi perilaku anak di Lk. VI Pasar Sibuhuan Kecamatan Barumon Kabupaten Padang Lawas.
3. Mengamati apa saja Dampak penggunaan *gadget* dalam mempengaruhi perilaku anak di Lk. VI Pasar Sibuhuan Kecamatan Barumon Kabupaten Padang Lawas.

DOKUMENTASI





















KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI

Jalan. T. Rizal Nurdin Km 4,5Sihitang Padangsidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : 1246/Un.28/F.6a/PP.00.9/12/2023

Desember 2023

Lamp. : -

Hal : **Pengesahan Judul dan Pembimbing Skripsi**

Kepada:

Yth. **1. Dr. Anas Habibi Ritonga, M.A**
2. Arifin Hidayat, M.Pd.I.

di

Tempat

Dengan hormat, disampaikan kepada Bapak bahwa berdasarkan Hasil Sidang Keputusan Tim Pengkajian Judul Skripsi, telah ditetapkan Judul Skripsi Mahasiswa/I tersebut dibawah ini sebagai berikut:

Nama : Meilan Rizki Fadilah Harahap
NIM : 1830200055
Judul Skripsi : **Dampak Penggunaan Gadget Dalam Mempengaruhi Perilaku Anak Di Desa Padang Luar Kecamatan Barumun Kabupaten Padang Lawas**

Seiring dengan hal tersebut, kami mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu menjadi **Pembimbing-I** dan **Pembimbing-II** penelitian penulisan Skripsi Mahasiswa/I dimaksud.

Demikian Kami sampaikan, atas kesediaan dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu Kami ucapkan terima kasih.

Dekan

Dr. Magdalena, M.Ag.

NIP. 197403192000032001

Kaprodi BKI

Fitri Choirunnisa Siregar, M.Psi.

NIP. 198101262015032003

Pernyataan Kesiediaan Sebagai Pembimbing

Bersedia/ Tidak Bersedia
Pembimbing I

Dr. Anas Habibi Ritonga, M.A
NIP. 198404032015031004

Bersedia/ Tidak Bersedia
Pembimbing II

Arifin Hidayat, M.Pd.I.
NIDN. 2016048802



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI**

Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Kola Padang Sidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximlll (0634) 24022 Website: uinsyahada. ac. id

or : 1367 /Un.28/F/TL.00/12/2023

19 Desember 2023

l : Penting

p. : -

: **Mohon Bantuan Informasi
Penyelesaian Skripsi**

Kepada Kepala Desa Padang Luar

Tempat

gan hormat, Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri
h Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan menerangkan bahwa :

na : Meilan Rizki Fadilah Harahap

: 1830200055

ltas/Prodi : Dakwah dan Ilmu Komunikasi/ Bimbingan Konsling Islam

at : Lingk. VI Pasar Sibuhuan Kec. Barumun Kab. Padang Lawas

ah benar Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri
h Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang sedang menyelesaikan skripsi
gan judul “ **DAMPAK PENGGUNAAN GADGET DALAM MEMPENGARUHI PERILAKU
K DI DESA PADANG LUAR KECAMATAN BARUMUN KABUPATEN PADANG
IAS** ”

ubungan dengan itu kami bermohon kepada Kepala Desa Padang Luar untuk dapat
berikan izin pengambilan data dan informasi sesuai dengan maksud judul tersebut .

ikian disampaikan atas perhatian Bapak kami ucapkan terima kasih.



Dekan

Dr. Magdalena, M.Ag.

NIP 197403192000032001



PEMERINTAH KABUPATEN PADANG LAWAS
KECAMATAN BARUMUN
LINGKUNGAN VI KELURAHAN PASAR SIBUHUAN

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala Lingkungan VI Pasar Sibuhuan Kecamatan Barumun Kabupaten Padang Lawas menerangkan bahwa:

Nama : Meilan Rizki Fadilah Harahap
Nim : 18 30200055
Fakultas : Dakwah Dan Ilmu komunikasi
Jurusan : Bimbingan Konseling Islam

Adalah benar telah melakukan penelitian di Lingkungan VI Pasar Sibuhuan Kecamatan Barumun Kabupaten Padang Lawas untuk keperluan penyusunan skripsi dengan judul: DAMPAK PENGGUNAAN GADGET DALAM MEMPENGARUHI PERILAKU ANAK DI LK. VI PASAR SIBUHUAN KECAMATAN BARUMUN KABUPATEN PADANG LAWAS

Demikianlah surat keterangan ini diperbuat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sibuhuan, 09 Januari 2023

Kepala Lingkungan VI Pasar Sibuhuan



H. AMIR HAMZAH HARAHAP