

PERAN ORANGTUA DALAM MENANGGULANGI KECANDUAN BERMAIN GADGET PADA ANAK USIA PRASEKOLAH

(Studi Kasus di Kelurahan Babakan Sari Kecamatan Kiaracondong Kota Bandung)

Muhammad Ghazi Ar Rais¹, Agus Aprianti, S. Ikom., M.I Kom² Program Studi S1 Ilmu
Komunikasi Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom Jalan Telekomunikasi
Terusan Buah Batu No. 1 Bandung, Jawa Barat 40257 Email:
ghaziarrais@student.telkomuniversity.ac.id¹, agusaprianti@telkomuniversity.ac.id²

ABSTRAK

Peran orangtua dalam keluarga merupakan peranan yang sangat penting dalam mengasuh, membimbing, dan mendidik anak, terutama pada anak usia prasekolah. Penelitian ini dilatar belakangi oleh banyaknya kasus kecanduan bermain gadget pada anak khususnya diusia prasekolah. Orangtua seringkali memberikan gadget sebagai alat untuk mengasuh anak, jika dibiarkan tanpa pendampingan dan pengawasan orangtua, kecenderungan terus bermain gadget akan memberikan dampak kecanduan. Merujuk dari latar belakang penelitian, identifikasi masalah yang diangkat adalah bagaimana peran orangtua dalam menanggulangi kecanduan bermain gadget pada anak di Kelurahan Babakan Sari Kota Bandung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif studi kasus dengan paradigma konstruktivisme. Subjek penelitian ini yaitu orangtua yang memiliki anak berusia 3-6 tahun dan berjumlah 5 sampel dari 5 keluarga yang berlokasi di Kelurahan Babakan Sari, Kecamatan Kiaracondong, Kota Bandung. Pengumpulan data dalam penelitian ini dengan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peran orangtua yang dilakukan oleh orangtua didalam keluarga dapat menanggulangi kecanduan bermain gadget pada anak. Hal tersebut ditinjau dari enam aspek peran orangtua yaitu: mendampingi, menjalin komunikasi, memberikan kesempatan, mengawasi, memberikan motivasi, dan mengarahkan.

Kata kunci: Peran Orangtua, Gadget, Anak Usia Prasekolah

ABSTRACT

The role of parents in the family is a very important role in caring for, guiding and educating children, especially in preschool children. Parents have great responsibility for the child's development process, including overcoming addiction to playing gadgets in children. This research is motivated by the many cases of addiction to playing gadgets in children, especially preschoolers. Parents often provide gadgets as a means of caring for children, if left without parental assistance and supervision, the tendency to continue playing gadgets will have an addictive impact on the child. Referring to the research background, the identification of the problem raised is how the role of parents in overcoming addiction to playing gadgets in children in Babakan Sari Village, Bandung City. The method used in this research is a qualitative case study approach with a constructivism paradigm. The subjects of this study were parents who have children aged 3-6 years and a total of 5 samples from 5 families located in Babakan Sari Village, Kiaracondong District, Bandung City. Collecting data in this study through observation, in-depth interviews, and documentation. The results of this study indicate that the role played by parents in the family can overcome addiction to playing gadgets in children. This is viewed from the six aspects of the role of parents, namely: accompanying, establishing communication, providing opportunities, supervising, providing motivation, and directing. With the attitude of accompanying, establishing communication, providing opportunities, supervising, providing motivation, and directing what parents do to children can reduce the intensity of gadget use so that gadget addiction in children can be overcome.

Keywords: Role of Parents, Gadget, Preschool Children

1. PENDAHULUAN

Menurut Wijanarko (2016:3) *gadget* atau dalam bahasa Indonesia gawai adalah suatu peranti yang mempunyai tujuan dan fungsi praktis yang dirancang secara spesifik serta lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. Menurut data lembaga riset digital *marketing emarketer* memprediksi pada tahun 2018 terjadi peningkatan pada jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia yang mencapai lebih dari 100 juta jiwa (eMarketer, 2014)

Fakta hingga saat ini didapatkan hasil bahwa *gadget* tidak hanya dipergunakan oleh orang dewasa atau orang yang sudah lanjut usia yang berusia 60 tahun ke atas saja, melainkan dipergunakan di kalangan remaja yang berusia 12-21 tahun, dan di kalangan anak-anak yang berusia 7-11 tahun, serta lebih ironisnya lagi *gadget* digunakan untuk kalangan anak-anak yang berusia 3-6 tahun yang seharusnya pada usia tersebut anak-anak belum pantas untuk menggunakan *gadget* (Novitasari & Khotimah, 2016).

Terdapat hasil data bahwa 67% anak-anak menggunakan *gadget* milik orangtuanya, 18% berbagi dengan anggota keluarga lainnya, dan 14% lainnya bahkan sudah memiliki *gadget* pribadi. Hal tersebut menunjukkan bahwa dalam lingkup keluarga sudah memberikan izin pada anak untuk mengakses *gadget*. Berdasarkan responden yang terlibat dalam survey ini merupakan orangtua di Asia Tenggara yang memiliki anak berusia 3 sampai 8 tahun maka anak-anak tersebut masih tergolong pada anak usia prasekolah.

Menurut definisi yang disampaikan oleh (Santrock, 2011), Anak usia prasekolah adalah anak yang berada pada masa usia tiga sampai dengan enam tahun. Anak pada masa usia ini merupakan masa dimana anak mengalami perkembangan yang baik pada fisik dan mentalnya serta pada masa ini anak usia prasekolah memang menjadi sebuah tahap bermain dan sebagai awal masa kanak-kanak sehingga anak memiliki keinginan untuk berinteraksi dengan lingkungan luar dan teman sebayanya. Pada usia prasekolah ini lingkungan sangat berpengaruh pada proses perkembangannya dan cara berfikirnya terutama dari lingkungan utama yaitu keluarga, karena pada tahapan ini anak biasanya meniru dan berperilaku seperti apa yang di lihat di lingkungannya.

Penelitian yang dilakukan Trinika (2015) menyatakan pemakaian *gadget* pada anak tergolong tinggi yaitu lebih dari 45 menit dalam sekali pemakaian perhari dan lebih dari 3 kali pemakaian perhari. Pemakaian *gadget* yang tepat adalah tidak lebih dari 30 menit dan hanya satu sampai dua kali pemakaian perharinya. Adapun berbagai artikel yang terkait dengan kasus kecanduan bermain *gadget* pada anak yang berlokasi di Jawa Barat diantaranya yang diberitakan yaitu:

- a. Ratusan anak masuk RSJ karena kecanduan *gadget* jadi tampan semua keluarga (okezone.com, 2019, diakses tanggal 15 Juli 2020).
- b. Tren korban kecanduan *gadget* terus naik, sudah 209 anak dirawat di RS jiwa Cisarua (tribunnews.com, 2019, diakses tanggal 15 Juli 2020).
- c. Pasien kecanduan *game* di RSJ Jabar terus bertambah (kompas.com, 2019 diakses tanggal 15 Juli 2020).

Lestari (2012) telah mengemukakan pendapat bahwa peran orang tua sebagai cara-cara yang digunakan oleh orang tua mengenai tugas-tugas yang menjadi kewajiban yang harus dijalankan dalam mengasuh anak dalam keluarga. Meninjau pada penelitian sejenis yang dilakukan oleh Istiqomah (2019) tentang peran orang tua dalam menanggulangi anak yang kecanduan *gadget* di wilayah kelurahan gotong royong Bandar Lampung didapatkan hasil bahwa peran orang tua dalam menanggulangi kecanduan *gadget* pada anak usia dini memanglah sangat penting. Orangtua yang tidak tegas dalam mendidik anak, misalnya memberikan anak *gadget* di usia yang sangat belia dan memberikan *gadget* tanpa ada pengawasan dari orangtuanya.

Berdasarkan data Portal Data Kota Bandung, daerah dengan anak berusia prasekolah terbanyak adalah Kelurahan Babakan Sari, Kecamatan Kiaracondong Bandung. Maka pada penelitian ini peneliti tertarik untuk mengangkat permasalahan yang berkaitan dengan peran orang tua dalam menanggulangi kecanduan menggunakan *gadget* pada anak usia prasekolah di Kelurahan Babakan Sari, Kecamatan Kiaracondong Bandung. Subjek dalam penelitian ini adalah orangtua yang memiliki anak berusia tiga sampai dengan enam tahun yang sudah menggunakan gadget dan berdomisili di Kelurahan Babakan Sari, Kecamatan Kiaracondong, Kota Bandung, Jawa Barat. Dengan begitu, berdasarkan paparan tersebut peneliti tertarik untuk meneliti tentang **“PERAN ORANGTUA DALAM MENANGGULANGI KECANDUAN BERMAIN GADGET PADA ANAK USIA PRASEKOLAH (STUDI KASUS DI KELURAHAN BABAKAN SARI, KECAMATAN KIARACONDONG, KOTA BANDUNG)”**.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.2 Komunikasi Interpersonal

2.2.1 Pengertian Komunikasi Interpersonal

Little John (dalam Sari, 2017:8) definisi komunikasi interpersonal merupakan komunikasi antar individu-individu. Menurut DeVito (dalam Suharsono, 2013:86) melengkapi mengenai individu yang dapat terlibat dalam komunikasi yaitu;

Interpersonal communication is the communication that takes place between two or more person who have an established relationship, the people are in some way ‘connected’

DeVito mengungkapkan mengenai jumlah orang yang terlibat dalam komunikasi interpersonal adalah sebanyak 2 orang atau lebih dan sudah memiliki hubungan yang sangat dekat. Salah satu contohnya antara orangtua dengan anak.

Menurut Agus M. Hardjana (2003:85) komunikasi interpersonal adalah interaksi tatap muka antar dua atau beberapa orang, dimana pengirim pesan dapat menyampaikan pesan secara langsung, dan sebaliknya penerima pesan dapat menerima dan menanggapi secara langsung pula. Pendapat tersebut senada dengan yang diungkapkan oleh Sari (2017:10), yang menyatakan komunikasi interpersonal pada hakikatnya suatu proses atau transaksi dan interaksi. Transaksi mengenai gagasan ide, pesan, simbol, informasi, atau pesan, sedangkan interaksi mengesankan adanya suatu tindakan yang berbalaskan.

2.3 Orangtua

2.3.1 Pengertian Orangtua

Menurut Zakiah Daradjat (2012, h.35) Orangtua merupakan basis pendidik utama dan pertama bagi anak-anak mereka karena dari orangtua anak mendapatkan pendidikan mendasar. Dengan demikian basis pertama dari pendidikan adalah terdapat pada keluarga. Pada umumnya pendidikan dalam rumah tangga itu bukan berpangkal tolak dari kesadaran dan pengertian yang lahir dari pengetahuan mendidik, melainkan karena secara kodrat suasana dan strukturnya yang memberikan kemungkinan alami membangun situasi pendidikan. Situasi pendidikan itu terwujud karena terjadi pergaulan dan hubungan mempengaruhi secara timbal balik antara orang tua dan anak.

2.3.2 Peran Orangtua

Peran orangtua adalah perilaku yang berkenaan dengan orangtua dalam memegang posisi tertentu dalam lembaga keluarga yang didalamnya berfungsi sebagai pengasuh, pembimbing dan pendidik bagi anak (Novinda, 2017). Setiap anggota keluarga mempunyai peranan pribadinya masing-masing. Peranan pribadi dalam keluarga didasari oleh harapan dan pola perilaku dari anggota keluarga, kelompok dan masyarakat.

Dalam proses perkembangan anak, peran orang tua antara lain yaitu (Muthmainnah, 2012):

1. Mendampingi

Para orang tua yang menghabiskan sebagian waktunya untuk bekerja di luar rumah, bukan berarti mereka tidak bisa melakukan kewajiban untuk mendampingi dan menemani anak-anak ketika di rumah. Meskipun hanya dengan waktu yang singkat, namun orang tua bisa memberikan perhatian yang berkualitas dengan fokus menemani anak, seperti mendengar ceritanya, bercanda atau bersenda gurau, bermain bersama dan sebagainya.

2. Menjalin komunikasi

Komunikasi sebagai aspek penting dalam hubungan orang tua dengan anak karena komunikasi merupakan jembatan yang menghubungkan suatu keinginan, harapan dan respon dari masing-masing pihak. Melalui komunikasi, orang tua dapat menyampaikan harapan, masukan dan dukungan kepada anak.

3. Memberikan kesempatan

Kesempatan pada anak dapat dimaknai sebagai suatu kepercayaan. Tentunya kesempatan ini tidak hanya sekedar diberikan tanpa adanya pengarahan dan pengawasan. Anak akan tumbuh menjadi sosok yang percaya diri apabila diberikan kesempatan untuk mencoba, mengekspresikan, mengeksplorasi dan mengambil suatu keputusan.

4. Mengawasi

Pengawasan mutlak diberikan pada anak agar anak tetap dapat dikontrol dan diarahkan. Pengawasan yang dimaksud bukan berarti dengan memata-matai dan main curiga. Tetapi pengawasan yang disertai dengan dasar komunikasi dan keterbukaan.

5. Mendorong atau memberikan motivasi

Motivasi menjadikan individu menjadi semangat dalam mencapai satu tujuan. Motivasi yang diberikan orangtua kepada anak akan memberikan dorongan sehingga anak akan selalu berusaha mempertahankan dan meningkatkan apa yang sudah dicapai.

6. Mengarahkan

Orang tua mempunyai kewajiban dan posisi yang strategis dalam mengarahkan anak agar memiliki dan mengembangkan dasar-dasar kedisiplinan diri. Pengarahan yang diberikan oleh orangtua dengan nilai-nilai positif akan mengarahkan dan membentuk kebiasaan yang baik hingga dewasa.

2.3.3 Kewajiban Orangtua

Tanggung jawab orangtua terhadap anak-anaknya tidak hanya terbatas pada hal-hal yang sifatnya material saja melainkan juga hal-hal yang sifatnya spiritual seperti halnya pendidikan dan agama, untuk itu orang tua harus memberi teladan yang baik bagi anak-anaknya. Beberapa tanggung jawab orang tua terhadap anaknya, yaitu (Hasbullah, 2001):

1. Pengalaman Pertama Masa Kanak-Kanak

Di dalam keluargalah anak didik mulai mengenal hidupnya, hal ini harus disadari dan dimengerti oleh setiap orang tua bahwa anak dilahirkan di dalam lingkungan keluarga yang berkembang sampai anak melepaskan diri dari ikatan keluarga, lembaga pendidikan keluarga memberikan pengalaman pertama yang merupakan faktor penting dalam perkembangan pribadi anak.

2. Menjamin Kehidupan Emosional Anak

Suasana didalam keluarga harus dipenuhi dengan rasa dan simpati yang sewajarnya, suasana yang aman dan tenang juga suasana saling percaya, karena melalui keluarga kehidupan emosional atau kebutuhan kasih sayang dapat dipenuhi atau dapat berkembang dengan baik.

3. Menanamkan Dalam Pendidikan Moral

Di dalam keluarga juga merupakan penanaman utama dasar-dasar moral bagi anak, yang biasanya tercermin di dalam sikap dan prilaku orang tua sebagai teladan yang dapat dicontoh anak, memang biasanya tingkah laku cara

berbuat dan berbicara akan ditiru oleh anak, dengan teladan ini melahirkan gejala identifikasi positif yakni penyamaan diri dengan orang yang ditiru.

4. Memberikan Dasar Pendidikan Sosial

Keluarga merupakan basis yang sangat penting dalam peletakan dasar-dasar pendidikan sosial anak, sebab pada dasarnya keluarga merupakan lembaga sosial resmi yang minimal terdiri dari ayah, ibu, dan anak-anak, perkembangan banih-beni kesadaran sosial pada anak-anak dapat dipupuk sedini mungkin terutama lewat kehidupan keluarga.

5. Peletakan Dasar-Dasar Keagamaan

Disamping sangat menentukan dalam menanamkan dasar-dasar moral yang tidak kalah pentingnya adalah berperan dasar dalam proses internalisasi dan transformasi nilai-nilai keagamaan kedalam pribadi anak.

2.2 Peran

2.2.1 Pengertian Peran

Menurut Hamalik (2007:33) peran adalah pola tingkah laku yang merupakan ciri-ciri khas semua petugas dari pekerjaan atau jabatan tertentu. Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa peran adalah suatu pola tingkah laku sebagai ciri-ciri khas yang dimiliki seseorang dalam pekerjaan atau jabatan yang berkedudukan di masyarakat. Begitu juga dengan peranan dalam keluarga yang memiliki peranan serta kewajibannya masing-masing sebagai anggota keluarga.

2.3 Orangtua

2.3.1 Pengertian Orangtua

Menurut Zakiah Daradjat (2012, h.35) Orangtua merupakan basis pendidik utama dan pertama bagi anak-anak mereka karena dari orangtua anak mendapatkan pendidikan mendasar. Dengan demikian basis pertama dari pendidikan adalah terdapat pada keluarga. Pada umumnya pendidikan dalam rumah tangga itu bukan berpangkal tolak dari kesadaran dan pengertian yang lahir dari pengetahuan mendidik, melainkan karena secara kodrat suasana dan strukturnya yang memberikan kemungkinan alami membangun situasi pendidikan. Situasi pendidikan itu terwujud karena terjadi pergaulan dan hubungan mempengaruhi secara timbal balik antara orang tua dan anak.

2.3.2 Peran Orangtua

Peran orangtua adalah perilaku yang berkenaan dengan orangtua dalam memegang posisi tertentu dalam lembaga keluarga yang didalamnya berfungsi sebagai pengasuh, pembimbing dan pendidik bagi anak (Novinda, 2017). Setiap anggota keluarga mempunyai peranan pribadinya masing-masing. Peranan pribadi dalam keluarga didasari oleh harapan dan pola perilaku dari anggota keluarga, kelompok dan masyarakat.

Dalam proses perkembangan anak, peran orang tua antara lain yaitu (Muthmainnah, 2012):

7. Mendampingi

Para orang tua yang menghabiskan sebagian waktunya untuk bekerja di luar rumah, bukan berarti mereka tidak bisa melakukan kewajiban untuk mendampingi dan menemani anak-anak ketika di rumah. Meskipun hanya dengan waktu yang singkat, namun orang tua bisa memberikan perhatian yang berkualitas dengan fokus menemani anak, seperti mendengar ceritanya, bercanda atau bersenda gurau, bermain bersama dan sebagainya.

8. Menjalin komunikasi

Komunikasi sebagai aspek penting dalam hubungan orang tua dengan anak karena komunikasi merupakan jembatan yang menghubungkan suatu keinginan, harapan dan respon dari masing-masing pihak. Melalui komunikasi, orang tua dapat menyampaikan harapan, masukan dan dukungan kepada anak.

9. Memberikan kesempatan

Kesempatan pada anak dapat dimaknai sebagai suatu kepercayaan. Tentunya kesempatan ini tidak hanya sekedar diberikan tanpa adanya pengarahan dan pengawasan. Anak akan tumbuh menjadi sosok yang percaya diri apabila diberikan kesempatan untuk mencoba, mengekspresikan, mengeksplorasi dan mengambil suatu keputusan.

10. Mengawasi

Pengawasan mutlak diberikan pada anak agar anak tetap dapat dikontrol dan diarahkan. Pengawasan yang dimaksud bukan berarti dengan memata-matai dan main curiga. Tetapi pengawasan yang disertai dengan dasar komunikasi dan keterbukaan.

11. Mendorong atau memberikan motivasi

Motivasi menjadikan individu menjadi semangat dalam mencapai satu tujuan. Motivasi yang diberikan orangtua kepada anak akan memberikan dorongan sehingga anak akan selalu berusaha mempertahankan dan meningkatkan apa yang sudah dicapai.

12. Mengarahkan

Orang tua mempunyai kewajiban dan posisi yang strategis dalam mengarahkan anak agar memiliki dan mengembangkan dasar-dasar kedisiplinan diri. Pengarahan yang diberikan oleh orangtua dengan nilai-nilai positif akan mengarahkan dan membentuk kebiasaan yang baik hingga dewasa.

2.3.3 Kewajiban Orangtua

Tanggung jawab orangtua terhadap anak-anaknya tidak hanya terbatas pada hal-hal yang sifatnya material saja melainkan juga hal-hal yang sifatnya spiritual seperti halnya pendidikan dan agama, untuk itu orang tua harus memberi teladan yang baik bagi anak-anaknya. Beberapa tanggung jawab orang tua terhadap anaknya, yaitu (Hasbullah, 2001):

6. Pengalaman Pertama Masa Kanak-Kanak

Di dalam keluarga anak didik mulai mengenal hidupnya, hal ini harus disadari dan dimengerti oleh setiap orang tua bahwa anak dilahirkan di dalam lingkungan keluarga yang berkembang sampai anak melepaskan diri dari ikatan keluarga, lembaga pendidikan keluarga memberikan pengalaman pertama yang merupakan faktor penting dalam perkembangan pribadi anak.

7. Menjamin Kehidupan Emosional Anak

Suasana didalam keluarga harus dipenuhi dengan rasa dan simpati yang sewajarnya, suasana yang aman dan tenang juga suasana saling percaya, karena melalui keluarga kehidupan emosional atau kebutuhan kasih sayang dapat dipenuhi atau dapat berkembang dengan baik.

8. Menanamkan Dalam Pendidikan Moral

Di dalam keluarga juga merupakan penanaman utama dasar-dasar moral bagi anak, yang biasanya tercermin di dalam sikap dan perilaku orang tua sebagai teladan yang dapat dicontoh anak, memang biasanya tingkah laku cara berbuat dan berbicara akan ditiru oleh anak, dengan teladan ini melahirkan gejala identifikasi positif yakni penyamaan diri dengan orang yang ditiru.

9. Memberikan Dasar Pendidikan Sosial

Keluarga merupakan basis yang sangat penting dalam peletakan dasar-dasar pendidikan sosial anak, sebab pada dasarnya keluarga merupakan lembaga sosial resmi yang minimal terdiri dari ayah, ibu, dan anak-anak, perkembangan biah-biah kesadaran sosial pada anak-anak dapat dipupuk sedini mungkin terutama lewat kehidupan keluarga.

10. Peletakan Dasar-Dasar Keagamaan

Disamping sangat menentukan dalam menanamkan dasar-dasar moral yang tidak kalah pentingnya adalah berperan dasar dalam proses internalisasi dan transformasi nilai-nilai keagamaan kedalam pribadi anak.

2.4 Anak

Anak adalah seseorang yang belum berusia 18 tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan terdapat dalam Undang-undang No.23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak. Pasal tersebut menjelaskan bahwa, anak adalah siapa saja yang belum berusia 18 tahun dan termasuk anak yang masih didalam kandungan, yang berarti segala kepentingan akan pengupayaan perlindungan terhadap anak sudah dimulai sejak anak tersebut berada didalam kandungan hingga berusia 18 tahun (Damayanti,2008).

2.5 Anak Prasekolah

Menurut Biechler dan Snowman dalam Patmonodewo (2003), mengatakan bahwa anak prasekolah adalah mereka yang berusia antara 3-6 tahun. Mereka biasanya mengikuti program prasekolah. Sedangkan di Indonesia, umumnya mereka mengikuti program tempat penitipan anak (3 bulan – 5 tahun) dan kelompok bermain (usia 3 tahun), sedangkan pada usia 4-6 tahun biasanya mereka mengikuti program taman kanak-kanak.

2.6 Gadget

2.6.1 Pengertian Gadget

Gadget adalah media yang digunakan sebagai alat komunikasi modern. Gadget semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya gadget.

2.6.2 Fungsi dan Manfaat Gadget

Gadget memiliki fungsi dan manfaat yang relatif sesuai dengan penggunaannya. Fungsi dan manfaat *gadget* secara umum diantaranya (Susanti, Hasyim, & Nurmalisa, 2017):

1. Memperlancar Komunikasi
Memperlancar komunikasi dengan seseorang yang tidak berada di dekatnya sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama untuk menyampaikan pesan.
2. Mengakses Informasi
Informasi tersebut bisa mempermudah penggunaannya untuk melakukan suatu aktivitas.
3. Wawasan Bertambah
Wawasan yang bertambah merupakan manfaat *gadget* dari gabungan komunikasi lancar dan mudahnya informasi yang didapat. Kita tahu bahwa dengan komunikasi dan informasi merupakan salah satu unsur yang mengusung wawasan anda dapat bertambah.
4. Hiburan
Bukan rahasia lagi bahwa *gadget* juga bermanfaat untuk menghilangkan kepenatan anda melalui hiburan yang ditawarkan. Hiburan tersebut dapat berupa musik, permainan, video dan perangkat lunak multimedia yang lainnya.
5. Gaya Hidup
Memiliki *gadget* terkadang bisa menjadi sebuah gaya hidup, karena terkadang seseorang memanfaatkan *gadget* ini hanya untuk memperkuat kepercayaan dirinya atau status sosialnya.

2.6.3 Bentuk Penggunaan Gadget

Penelitian lain yang dilakukan oleh Delima, Arianti dan Pramudyawardani (2015), diperoleh hampir semua orang tua (94%) menyatakan bahwa anak mereka biasa menggunakan perangkat teknologi untuk bermain *game*. Sebagian besar anak (63%) menghabiskan waktu maksimum 30 menit untuk sekali bermain *game*. Sementara 15% responden menyatakan

bahwa anak bermain *game* selama 30 sampai 60 menit dan sisanya dapat berinteraksi dengan sebuah *game* lebih dari satu jam.

2.6.4 Intensitas Penggunaan Gadget

Menurut Sari dan Mitsalia (2016), pemakaian gadget dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 120 menit/hari dan dalam sekali pemakaiannya berkisar > 75 menit. Selain itu, dalam sehari bisa berkali-kali (lebih dari 3 kali pemakaian) pemakaian gadget dengan durasi 30 –75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian gadget. Selanjutnya, penggunaan gadget dengan intensitas sedang jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 40-60 menit /hari dan intensitas penggunaan dalam sekali penggunaan 2 –3 kali /hari setiap penggunaan.

Trinika dkk (2015) menambahkan bahwa pemakaian gadget dengan intensitas yang tergolong tinggi pada anak usia dini adalah lebih dari 45 menit dalam sekali pemakaian per harinya dan lebih dari 3 kali pemakaian per harinya. Pemakaian gadget yang baik pada anak usia dini adalah tidak lebih dari 30 menit dan hanya 1 –2 kali pemakaian per harinya.

2.6.5 Dampak Penggunaan Gadget

Dalam jurnal Rosiyanti, H., & Muthmainnah, R. N. (2018) dipaparkan bahwa *gadget* memiliki banyak manfaat dengan digunakan dengan cara yang benar dan semestinya. Penggunaan *gadget* terdapat dampak positif dan dampak negatif. Berikut dampak positif dalam menggunakan *gadget*, diantaranya:

- 1) Komunikasi menjadi lebih praktis. Dengan hadirnya *gadget*, memudahkan manusia berkomunikasi jarak jauh.
- 2) Berkembangnya Imajinasi. Manusia yang bergaul dengan dunia *gadget* cenderung memiliki kreatifitas lebih besar. Manusia menjadi lebih pintar berinovasi akibat adanya perkembangan *gadget* yang menuntut untuk hidup lebih baik.
- 3) Mudah mendapatkan informasi. Mudahnya melakukan akses dalam negeri maupun luar negeri.
- 4) Menambah kecerdasan. Manusia dapat belajar melalui *gadget* dengan adanya rasa ingin tahu pada suatu hal.
- 5) Meningkatkan rasa percaya diri. suatu permainan akan memotivasi seseorang untuk menyelesaikan permainan secara berkelanjutan.
- 6) Lebih berani. Seseorang akan terlatih mengoperasikan alat-alat teknologi lainnya.

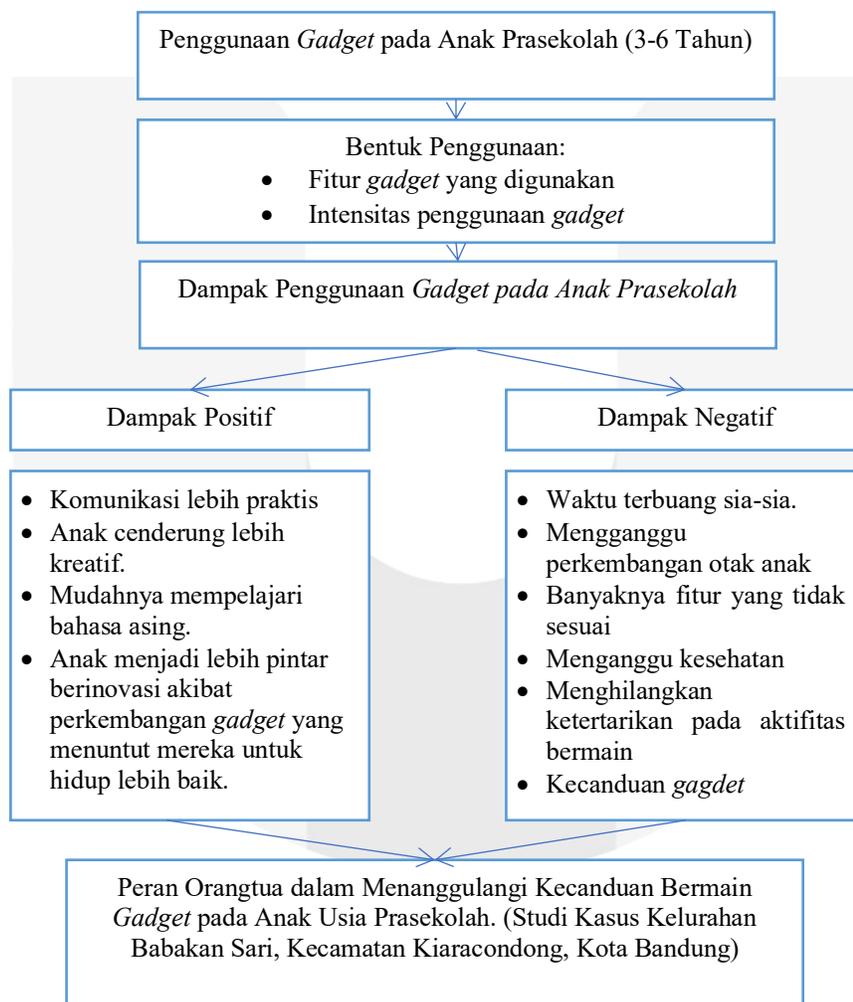
Selain dampak positif, penggunaan *gadget* dapat juga berdampak negatif, yang dapat dilihat sebagai berikut.

- 1) Menjadi pribadi yang tertutup. Kecanduan yang diakibatkan oleh *gadget* dapat mengganggu kedekatan orang lain sehingga menjadi pribadi yang tertutup.
- 2) Kesehatan terganggu. Akibat dari terlalu lama menatap layar *gadget*, mata dapat mengalami kelelahan hingga menyebabkan mata minus.
- 3) Gangguan tidur. Bermain *gadget* sampai larut malam sehingga paginya susah bangun.
- 4) Suka menyendiri. Intensitas bermain dengan kerabat secara perlahan akan semakin berkurang, sehingga lebih suka menyendiri bermain dengan *gadget* daripada bermain dengan kerabatnya.
- 5) Penyakit mental. Penggunaan *gadget* yang berlebihan menjadi depresi, kecemasan, kurangnya perhatian, autisme, dan gangguan bipolar.
- 6) Agresif. Tanyangan – tanyangan yang terpapar di *gadget* menyebabkan menjadi lebih agresif, seperti tanyangan berisi pembunuhan, pemerkosaan, penganiayaan, dan kekerasan lainnya.
- 7) Adiksi. Merasa seakan tidak bisa hidup tanpa *gadget*.

2.7 Penggunaan Gadget pada Anak

Ada beberapa dampak negatif karena berlebihan dalam penggunaan *gadget* pada perkembangan anak yang membuat anak menjadi ketagihan atau kecanduan. Diantaranya adalah (Chusna, 2016):

1. Waktu terbuang sia-sia. Anak-anak akan sering lupa waktu ketika sedang asyik bermain *gadget*. Mereka membuang waktu untuk aktifitas yang tidak terlalu penting,
2. Perkembangan otak. Terlalu lama dalam penggunaan *gadget* dalam seluruh aktifitas sehari-hari akan mengganggu perkembangan otak.
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.
5. Menghilangkan ketertarikan pada aktifitas bermain atau melakukan kegiatan lain. Ini yang akan membuat mereka lebih bersifat individualis atau menyendiri.
6. Kecanduan penggunaan *gadget*. Penggunaan *gadget* secara berlebihan melebihi batas intensitas atau batas sewajarnya akan membuat anak menjadi berperilaku menyimpang akibat kecanduan *gadget*.



3. METODE PENELITIAN

3.1 Paradigma penelitian

Paradigma konstruktivisme sebagai antitesis yang meletakkan pengamatan dan objektivitas dalam menemukan suatu realitas atau ilmu pengetahuan. Paradigma ini menempatkan ilmu komunikasi sebagai analisis sistematis terhadap *socially meaningful action* melalui pengamatan langsung dan terperinci terhadap perilaku sosial yang bersangkutan menciptakan dan memelihara atau mengelola dunia sosial mereka (Hidayat, 2003).

Peneliti memilih paradigma konstruktivisme bertujuan untuk dapat menjelaskan bagaimana peran orangtua dalam menanggulangi kecanduan bermain *gadget* pada anak usia prasekolah. Maka dari itu, peneliti dapat memahami fakta-fakta yang terdapat dalam proses pendampingan yang dilakukan orangtua dalam menanggulangi kecanduan bermain *gadget* pada anak usia prasekolah.

3.2 Metode Penelitian

Denzin dan Lincoln, mendefinisikan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menggunakan latar alamiah dengan cara menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan melibatkan metode yang ada. Dapat diartikan bahwa peneliti akan menggunakan latar ilmiah dalam mengartikan setiap fakta-fakta yang terdapat pada peran orangtua dalam menanggulangi kecanduan *gadget* pada anak usia prasekolah (Moleong, 2012:5). Dari pengertian tersebut, pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif.

Pada penelitian ini menggunakan jenis metode studi kasus eksplanatoris yang artinya peneliti hanya memiliki peluang yang kecil sekali atau tidak mempunyai peluang sama sekali untuk melakukan kontrol terhadap peristiwa tersebut. Pertanyaan-pertanyaan “mengapa” menjadi suatu hal yang tepat dikarenakan pertanyaan “bagaimana” belum secara penuh menjelaskan sebab dari suatu peristiwa mengapa bisa terjadi, karena pada dasarnya eksplanatoris lebih mengarah ke penggunaan strategi-strategi studi kasus, historis, dan eksperimen (Yin, 2015).

3.3 Objek dan Subjek Penelitian

3.3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian dalam penelitian ini adalah peran orangtua dalam menanggulangi kecanduan bermain *gadget* pada anak usia prasekolah, yang nantinya mendapatkan kesimpulan akan pemahaman tentang bagaimana peran orangtua dalam menanggulangi kecanduan bermain *gadget* pada anak usia prasekolah.

3.3.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah melalui salah satu perwakilan orangtua dalam keluarga yaitu istri (Ibu), yang memiliki anak usia prasekolah (tiga sampai dengan enam tahun) yang berdomisili di Kelurahan Babakan Sari, Kecamatan Kiaracondong, Kota Bandung.

3.4 Lokasi Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menentukan lokasi informan yang digunakan untuk mengumpulkan data yang valid. Maka dari itu lokasi penelitian yang ditentukan adalah informan yang berdomisili di Kelurahan Babakan Sari, Kecamatan Kiaracondong, Kota Bandung.

3.5 Unit Analisis Penelitian

Unit analisis yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah peran orangtua dalam menanggulangi kecanduan bermain *gadget* pada anak prasekolah.

3.6 Informan Kunci

informan kunci dalam penelitian ini adalah melalui perwakilan dari orangtua yaitu (Istri) yang memiliki anak usia prasekolah (3-6 tahun) yang sudah menggunakan *gadget*.

3.7 Teknik pengumpulan Data

Wawancara yang dilakukan peneliti adalah metode wawancara yang bersifat mendalam dan terstruktur, peneliti menyiapkan daftar pertanyaan serta melakukan perekaman suara pada saat melakukan wawancara. Dokumentasi dalam pengumpulan data ini sebagai dokumentasi dalam bentuk foto dan rekaman wawancara bertujuan untuk mendukung hasil data dalam penelitian ini.

3.8 Teknik Analisis Data

Analisis data kualitatif menurut Bognan dan Biklem dalam (Moleong, 2007: 248) adalah sebagai upaya yang dilakukan dengan jalan berkerja dengan data, pengorganisasian data, menyaring data menjadi satuan yang dapat dikelola, mensistensi, mencari dan menemukan sebuah pola apa yang penting dari apa yang dipelajari dan memutuskan apa yang dapat dijelaskan kepada khalayak. Miles dan Huberman mengemukakan pendapat dalam (Silalahi, 2012:338-341) terdapat kegiatan-kegiatan analisis yang terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu sebagai berikut:

1. Reduksi Data

Reduksi data diartikan juga sebagai proses pemilihan, pemusatan, perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan mentransformasi data kasar yang terdapat di catatan tertulis pada saat di lapangan.

2. Penyajian Data

Penyajian data sebagai kumupulan informasi yang tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.

3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan sebagai kegiatan dalam mengambil intisari, makna-makna yang terdapat di hasil penelitian, menguji kebenarannya, kekukuhannya, dan kecocokannya yang disebut juga dengan uji validitas.

3.9 Teknik Keabsahan Data

Teknik keabsahan data yang digunakan oleh peneliti adalah model triangulasi Denzin. Definisi dari triangulasi yaitu sebagai teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap suatu data (Moleong, 2012:330).

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan judul penelitian yang mengkaji mengenai peran orangtua dalam menanggulangi kecanduan bermain *gadget* pada anak usia prasekolah, maka peneliti mengkaji penelitian ini dengan mengetahui bagaimana peran orangtua dalam menanggulangi kecanduan bermain *gadget* pada anak usia prasekolah. Hal ini ditinjau berdasarkan aspek-aspek dalam peranan orangtua terhadap anak, yaitu mendampingi, menjalin komunikasi, memberikan kesempatan, mengawasi, memberikan motivasi, dan mengarahkan. Dengan demikian, peneliti akan menjabarkan pembahasan berdasarkan aspek-aspek tersebut sebagai berikut.

Mendampingi

Terdapat tiga informan orangtua yang selalu menerapkan pendampingan terhadap anaknya terutama ketika anak sedang bermain *gadget*. ketiga informan orangtua bersedia meluangkan waktu untuk mendampingi anaknya yang bertujuan mengontrol apa yang diakses oleh anak ketika bermain *gadget*. Aspek pendampingan yang dilakukan sudah menjadi hal terpenting bagi pihak orangtua dalam menerapkan pendampingan sebagai tugas utama orangtua, terutama ketika anak berusia prasekolah yang pada saat itu dalam masa proses tumbuh kembangnya. Kekhawatiran orangtua terhadap dampak buruk dari penggunaan *gadget* secara berlebihan pada anaknya menjadi pemicu agar mereka tetap mendampingi anak agar terhindar dari dampak buruk yang diakibatkan oleh *gadget*.

Menjalin Komunikasi

Melalui komunikasi orangtua dapat menyampaikan harapan, masukan, serta dukungan kepada anak. Komunikasi dapat berguna agar pandangan antara anggota keluarga tidak menjadi salah paham dan dapat menjadi sebuah pemecah masalah yang ada, karena jika kita tidak mengkomunikasikan suatu hal akan timbul banyak asumsi dan pemikiran yang mungkin keliru. Komunikasi yang diiringi dengan sikap terbuka antara orangtua dan anak akan mempermudah anggota keluarga mengerti apa yang dimaksud dan dirasakan setiap anggota keluarga.

Peneliti menemukan bahwa sebagian besar informan orangtua relatif menjalin komunikasi yang cukup baik terhadap anak. Komunikasi aktif yang dilakukan oleh orangtua terhadap anak akan menciptakan hubungan yang erat serta dengan adanya sikap saling terbuka maka komunikasi antara orangtua dan anak akan semakin mudah dimengerti. Menurut hasil penelitian diatas juga menyimpulkan bahwa orangtua yang memiliki waktu luang yang lebih banyak dengan anak dapat membuat komunikasi yang terjalin antara orangtua dan anak lebih optimal.

Memberikan Kesempatan

Pemberian kesempatan yang diberikan oleh orangtua terhadap anak mampu membentuk kepercayaan diri pada seorang anak. orangtua berperan untuk mengajarkan dan memberikan kesempatan bagi anak untuk dapat mencoba, mengeksplorasi, dan mengambil keputusan sesuai dengan apa yang diinginkannya. maka ditemukan bahwa orangtua harus tetap memberikan kesempatan pada anak untuk mencoba atau bermain *gadget* dengan syarat tetap melakukan pembatasan waktu serta pengawasan yang tepat.

Mengawasi

pengawasan dapat dilakukan oleh orangtua baik secara langsung maupun tidak langsung. Orangtua perlu mengawasi dan mengamati apa yang dilakukan oleh anak, hal tersebut akan dapat meminimalisir dampak negatif yang dialami oleh anak. Dalam menanggulangi kecanduan bermain *gadget* pada anak, pengawasan yang dilakukan oleh orangtua sebagian besar menerapkan pengawasan secara langsung terhadap anaknya dengan membatasi dan menyeleksi apa yang diakses oleh anak ketika bermain *gadget*. Apabila tidak diterapkan pengawasan serta pembatasan waktu pada anak, maka akan mudah menimbulkan kecanduan bermain *gadget* karena anak semakin lupa dan menghiraukan aktifitas wajibnya karena asik bermain *gadget*.

Memberikan Motivasi

Pemberian motivasi yang diterapkan oleh orangtua terhadap anak dapat membuat anak selalu berusaha dan meningkatkan apa yang ingin dicapainya. pemberian motivasi dapat menjadi suatu cara orangtua dalam memberikan dorongan terhadap anak untuk melakukan aktifitas yang diinginkannya sehingga dapat memberikan suatu prestasi pada anak. Dengan demikian, anak mempunyai kegiatan positif dan terhindar dari dampak negatif yaitu kecanduan *gadget*. Sebagian besar informan orangtua menyebutkan bahwa selain memberikan nasihat-nasihat kepada anak, orangtua bisa mendengarkan dan mendukung apa yang diinginkan anak sebagai suatu bentuk dalam memberikan motivasi kepada anak.

Mengarahkan

Setiap orangtua mempunyai tanggung jawab atas pengarahan yang dilakukan kepada anak agar membentuk dasar-dasar kedisiplinan sejak dini. Bentuk pengarahan yang dilakukan oleh orangtua adalah dengan memberikan pemahaman kepada anak terkait dengan dampak dari penggunaan *gadget*. dengan begitu anak dapat mengerti apa yang akan berdampak pada dirinya jika menggunakan *gadget* secara berlebihan. aspek pengarahan yang dilakukan orangtua menjadi sebuah solusi agar orangtua dapat memberikan pengetahuan tentang efek buruk yang diakibatkan oleh *gadget* sejak dini.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya melalui teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dan dokumentasi mengenai peran orangtua dalam menanggulangi kecanduan bermain *gadget* pada anak usia prasekolah. Maka dapat ditarik beberapa kesimpulan bahwa:

1. Peranan yang diterapkan oleh orangtua didalam keluarga dapat menanggulangi kecanduan bermain *gadget* pada anak. Dengan adanya sikap mendampingi, menjalin komunikasi, memberikan kesempatan, mengawasi, memberikan motivasi, dan mengarahkan yang dilakukan oleh orangtua terhadap anak dapat mengurangi intensitas pemakaian *gadget* sehingga kecanduan *gadget* pada anak dapat diatasi.
2. Komunikasi interpersonal antara orangtua dan anak merupakan hal terpenting yang dilakukan oleh orangtua. Orangtua dan anak dapat saling menyampaikan pesan serta pendapat. Dengan demikian, apa yang disampaikan dapat mudah dimenegrti dan dipahami tanpa adanya hambatan. Mayoritas komunikasi yang terjalin terdapat sikap saling terbuka menjadi salah satu pendukung dalam terciptanya hubungan yang baik antara orangtua dengan anak.

Saran

Saran Teoritis

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk memperluas dan mengembangkan jenis penelitian di bidang ilmu komunikasi khususnya terhadap penelitian yang berkaitan dengan peranan orangtua maupun komunikasi didalam keluarga khususnya dalam menanggulangi kecanduan bermain *gadget* pada anak usia prasekolah.

Saran Praktis

Ada beberapa hal yang dapat dijadikan saran bagi orangtua tentang bagaimana peran orangtua dalam menanggulangi kecanduan bermain *gadget* pada anak, yaitu sebagai berikut:

1. Disarankan orangtua memiliki waktu untuk mendampingi dan mengawasi anak ketika bermain *gadget* agar dapat mengontrol apa yang diakses oleh anak.
2. Disarankan orangtua memberikan *gadget* kepada anak ketika anak sudah dalam usia yang tepat dan mengerti fungsi dari *gadget*, sehingga dapat mengurangi dampak negatif yang ditimbulkan oleh penggunaan *gadget*.
3. Disarankan orangtua lebih aktif mengajak anak untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar sehingga dapat mengurangi intensitas penggunaan *gadget* pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani Damayanti, A. D. (2008). *Hubungan Pengetahuan, Sikap, dan Motivasi Ibu dengan Konsumsi Suplemen pada Anak Prasekolah* (Doctoral dissertation, Program Studi Ilmu Gizi).
- Chusna, P. A. (2016, September 25). *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak*. (E. S. Rahayu, Performer) Blitar, Jawa Timur, Indonesia.
- Dedy N. Hidayat. (2003). *Paradigma Dan Metodologi Penelitian Sosial Empirik Klasik*. Jakarta: Departemen Ilmu Komunikasi Fisip Universitas Indonesia.
- Delima, R., N.K. Arianti., Dan B. Pramudyawardani. (2015). *Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4 Sampai 6 Tahun*. Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi. 1(1), 4-8.
- Emarketer. (2014). *2 Billion Consumers Worldwide To Get Smart(Phones) By 2016*. Di Akses Pada 4 Maret 2020 Dari <https://www.emarketer.com/article/2-billion-consumers-worldwide-smartphones-by-2016/1011694>
- Hamalik, Oemar. (2007). *Psikologi Belajar Dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Hardjana, Agus. M. (2003). *Komunikasi Intrapersonal & Interpersonal*.

Yogyakarta: Kanisius

Hasbullah. (2001). *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada.

Istiqomah, I. (2019). *Peran Orang Tua Dalam Menanggulangi Kecanduan Gadget Pada Anak Di Kelurahan Gotong Royong Tanjung Karang Bandar Lampung*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Kompas.com (2019). *Pasien Kecanduan Game di RSJ Jabar Terus Bertambah*

Diakses pada 15 Juli 2020 Dari:

<https://regional.kompas.com/read/2019/12/19/11402691/pasien-kecanduan-game-di-rsj-jabar-terus-bertambah?page=all>

Lestari, Sri (2012). *Psikologi Keluarga*. Jakarta: Kencana Preanada Media Group

Lexy J. Moleong. (2005). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja

Rosdakarya

Moleong, J. (2007). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Pt. Rosdakarya

Muthmainnah. (2012). Peran Orang Tua Dalam Menumbuhkan Pribadi Anak Yang Androgynius Melalui Kegiatan Bermain. *Jurnal Pendidikan Anak, Volume 1, Edisi 1*, 108-110.

Novinda. (2017). Peran Orang Tua Dalam Pendidikan Anak Usia Dini Ditinjau Dari Latar Belakang Pendidikan. *Jurnal Potensia, Pg-Paud Fkip Unib Vol 2 No 1*, 41-42.

Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*. *Jurnal Paud Teratai*, 5(3), 182-186.

Okezone.com (2019). *Ratusan Anak Masuk RSJ Karena Kecanduan Gadget Jadi Tamparan*

Semua Keluarga. Diakses pada 15 Juli 2020 Dari:

<https://nasional.okezone.com/read/2019/10/19/337/2119073/ratusan-anak-masuk-rsj-karena-kecanduan-gadget-jadi-tamparan-semua-keluarga>

Patmonodewo, S. (2003). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Pt. Rineka Cipta.

Rosiyanti, H., & Muthmainnah, R. N. (2018). Penggunaan Gadget sebagai sumber belajar mempengaruhi hasil belajar pada mata kuliah matematika dasar. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 4(1), 25-36.

Sari, A. Andhita. (2017). *Komunikasi Antar Pribadi*. Yogyakarta: Deepublish

Sari, T. P., & Mitsalia, A. A. (2016). Pengaruh penggunaan gadget terhadap personal sosial anak usia pra sekolah di TKIT Al Mukmin. *Profesi (Profesional Islam): Media Publikasi Penelitian*, 13(2).

Santrock, J.W. (2011). *Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga

Silalahi, Ulber. (2012). *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: Refika Aditama

Susanti, A. D., Hasyim, A., & Nurmalisa, Y. (2017). *Pengaruh Pemanfaatan Gadget Dalam Aktivitas Belajar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn*. Mataram.

Trinika, Y. (2015). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) Di Tk Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015. *Jurnal ProNers*, 3(1).

Tribunnews.com (2019). *Tren Korban Kecanduan Gadget Terus Naik Sudah 209 Anak Dirawat di RS Jiwa Cisarua*

Diakses pada 15 Juli 2020 Dari:

<https://wartakota.tribunnews.com/2019/10/15/tren-korban-kecanduan-gadget-terus-naik-sudah-209-anak-dirawat-di-rs-jiwa-cisarua>

Wijanarko, Jarot, Dkk. (2016). *Parenting Era Digital-Pengaruh Gadget Dan*

Perilaku Terhadap Kemampuan Anak. Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia.

Yin, R.K. (2015). *Studi Kasus (Desain & Metode) (Ed. 1st) (Cet-14)*. Jakarta: Rajawali Pers

