

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Saat ini teknologi sudah berkembang dengan pesat di dunia. Hampir di setiap tahunnya berbagai macam penemuan yang berbeda-beda sedang diciptakan dan dikembangkan untuk memberikan banyak manfaat dan memfasilitasi ruang gerak dan lingkup kehidupan manusia. Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin modern telah menghasilkan jenis teknologi yang semakin canggih. Hal ini membuktikan bahwa kemampuan berpikir masyarakat semakin maju dan berkembang dengan sangat pesat.

Perkembangan teknologi ini dapat dilihat dari alat-alat canggih yang dijumpai setiap hari dalam kehidupan, salah satunya adalah gawai. Gawai merupakan bentuk nyata dari perkembangan Ipteks, komunikasi manusia saat ini tergantikan dengan penemuan medium yang lebih maju. Penggunaan komputer, internet, teknologi telepon serta seluler satelit dan sebagainya memungkinkan manusia berkomunikasi tanpa harus berhadap-hadapan ataupun bertemu secara langsung. Saat ini gawai atau *smartphone* termasuk kebutuhan masyarakat yang sangat penting, gawai dari masa kemasa mengalami perkembangan yang sangat pesat mulai dari telepon yang menggunakan kabel hingga *handphone* atau *smartphone* tanpa kabel dan bersifat *portable* (praktis bisa dibawa kemana saja).¹

¹ Dhara Suci Dwi Lestari, "Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Di Bawah Umur Dalam Pembentukan Karakter: Studi Deskriptif Kualitatif Pada Anak Di Jalan Pembangunan 1 Desa Sekip, Lubuk Pakam" (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Medan, 2018), 10.

Jika zaman dulu gawai banyak digunakan oleh orang dewasa untuk keperluan bisnis, kerjaan, maupun usaha, namun berbeda dengan keadaan saat ini dimana hampir setiap individu mulai dari orang tua hingga anak-anak saat ini menjadi pengguna media digital salah satunya adalah gawai hanya sekedar bahan hiburan. Badan Pusat Statistik (BPS) melaporkan pada tahun 2021 bahwa di Indonesia mayoritas anak berumur 5 tahun ke atas menggunakan internet melalui media sosial. Persentase ini adalah 88,99% tertinggi dibandingkan dengan tujuan penggunaan internet lainnya. Selain sosial media 66,13% anak di Indonesia yang ber umur 5 tahun ke atas menggunakan internet untuk mendapatkan informasi atau berita.

Ada juga yang menggunakan internet sebagai hiburan hingga 63,08% kemudian, 33,04% anak yang berumur 5 tahun ke atas menggunakan internet untuk tugas sekolah. Serta 16,25% anak yang menggunakan internet untuk membeli barang dan jasa, 13,13% untuk mendapatkan informasi terkait barang dan jasa. Kemudian hingga 13% anak di atas umur 5 tahun menggunakan internet untuk mengirim atau menerima email, ada juga 7,78% yang memakai internet untuk mengakses layanan keuangan, 5,33% untuk menjual barang dan jasa serta 4,74% untuk keperluan lainnya. Pada saat yang sama ada sebanyak 98,70% anak ber umur 5 tahun ke atas menggunakan internet di ponsel cerdas mereka. Selebihnya menggunakan laptop sebesar 11,87%, komputer desktop sebesar 2,29% dan lainnya sebesar 0,18% padahal penggunaan internet dan gawai yang meluas dikalangan anak-anak masih memerlukan kontrol orang dewasa. Hal ini dikarenakan

penggunaan gawai dan internet dapat menimbulkan efek negatif bagi anak seperti *cyberbullying*, paparan konten pornografi, dll.²

Hampir setiap individu yang menggunakan gawai menghabiskan banyak waktu mereka untuk bermain gawai, gawai memiliki manfaat tersendiri bagi penggunanya, tergantung pada bagaimana penggunaannya, Pada era globalisasi saat ini tidak sedikit orang tua yang memanfaatkan gawai untuk memberikan pengalihan perhatian anak. Menurut San masa kanak-kanak dimulai sesudah masa bayi yaitu antara usia 2 tahun sampai anak mencapai masa pubertas sekitar 13 tahun untuk perempuan dan 14 tahun untuk laki-laki. Masa ini dipisahkan kembali menjadi 2 masa yaitu masa anak usia dini yang terdiri dari anak yang berusia 2-6 tahun, masa ini juga disebut sebagai masa pra sekolah dimana pada masa ini anak belajar beradaptasi secara sosial. Sedangkan masa kanak-kanak akhir dibentuk oleh anak-anak yang berumur 6-12 tahun dan sering disebut juga sebagai masa usia sekolah.³

Meskipun perlu diketahui bahwa saat anak ber umur 1 sampai 5 tahun merupakan fase perkembangan yang sangat sensitif bagi anak usia dini atau yang biasa disebut dengan masa emas (*the golden age*). Pada masa ini semua aspek kecerdasan, baik kecerdasan intelektual, emosional dan spiritual pada anak mengalami perkembangan yang luar biasa, pada masa ini juga semua informasi akan tercerna lebih cepat, mereka akan menjadi peniru yang handal, lebih pintar

² Cindy Mutia Annur, "Persentase Anak Usia 5 Tahun ke Atas Mengakses Internet untuk Media Sosial," Data Boks, diakses dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/11/24/bps-8899-anak-5-tahun-ke-atas-mengakses-internet-untuk-media-sosial>, pada tanggal 15 Januari 2023 pukul 11.4 WIB.

³ Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Edisi Kelima, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 1980), 108-109.

dan lebih cerdas daripada yang kita kira dan menjadi dasar pengembangan karakter, kepribadian serta kemampuan kognitif mereka.⁴

Fenomena degradasi moral karena penggunaan gawai pada anak saat ini sudah banyak terjadi baik di dunia maya maupun nyata yang ditandai dengan banyaknya anak-anak di bawah umur yang berpacaran terang-terangan di tempat umum seperti video yang di unggah oleh @santyshandy dalam akun sosial media Tiktok nya pada 17 februari 2023 yang memperlihatkan beberapa anak-anak yang sedang berpacaran bahkan bermesraan di tempat umum, salah satu dari mereka terlihat berpelukan dan mengambil gambar dengan pasangannya di tepi jalan dan tidak menghiraukan orang-orang yang lewat. Video itu di tonton 438 juta orang dengan 31 juta komentar.⁵

Selain itu saat ini banyak anak-anak yang sudah terbiasa menggunakan gawai hingga meniru cara bicara orang dewasa seperti video yang di unggah oleh akun Instagram @zihangemesh yang memperlihatkan seorang anak dibawah umur yang sedang merekam dirinya sendiri sembari curhat di akun sosial mediana, dalam video itu jihan mengatakan “ bukan aku yang cinta sama *lo* tapi *gue* yang cinta sama *lo*.” Video itu pertama kali di unggah pada 21 januari 2021 dan ditonton oleh 9.178 orang dengan 40 komentar. Dalam unggahan di akun sosial media instagramnya terlihat bahwa jihan memang sudah terbiasa merekam dirinya sendiri dan mempostingnya di akun sosial media nya. Diunggah foto dan video

⁴ Puji Asmaul Husna, “Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak” *Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, Vol. 17, No. 2, (November, 2017): 317.

⁵ Santyshandy, “Pas Masih Kecil Liat Orang Dewasa Pacaran, Pas Sudah Besar Liat Anak Kecil Pacaran di Depan rumah,” diakses dari <https://vt.tiktok.com/ZS8HeWFFj/> pada tanggal 27 Februari 2023 pukul 11.39 WIB.

Instagram lainnya jihan juga terlihat sangat pandai bermain sosial media menggunakan gawainya.⁶

Yang lebih mirisnya saat ini banyak anak-anak yang kecanduan video porno, bahkan anak yang masih Sekolah Dasar (SD) sudah terpapar video porno ini sehingga tidak mengherankan jika saat ini banyak kejahatan seksual di kalangan anak-anak, selain itu banyak anak-anak saat ini yang kecanduan bermain game, tawuran, membolos, hingga merokok.⁷ Padahal seharusnya pada masa ini dunia anak adalah dunia bermain seperti yang dikatakan oleh Hurlock bahwa pada masa ini anak seharusnya belajar mengenai keterampilan fisik yang dibutuhkan dalam proses bermain, membangun perilaku yang baik pada diri sendiri sebagai individu yang sedang berkembang, misalnya tentang nilai diri dan kemampuan diri, belajar bergaul dengan teman sebaya dengan cara yang baik dan etika baik yang berkembang di masyarakat, mempelajari peran gender, pengembangan keterampilan membaca, menulis dan berhitung, mengembangkan rencana kehidupan, perilaku yang objektif, positif dan negatif dalam bermasyarakat, belajar untuk mencapai kemandirian maupun kebebasan pribadi agar menjadi pribadi yang mandiri dan bertanggung jawab.⁸

Namun fenomena yang terjadi di Kelurahan Kolpajung Kabupaten Pamekasan pada saat ini adalah maraknya penggunaan gawai dikalangan anak-anak di bawah umur kini menjadi hal yang lumrah dan banyak kita jumpai setiap harinya.

⁶ ZihanGemesh, “Masih Inget Sama Kemusuhan Aku Aunty Uncle?,” diakses dari <https://www.instagram.com/p/CKTew4jsbg/?igshid=YmMTA2M2Y=> pada tanggal 28 Februari 2023 pukul 12.4 WIB.

⁷ Ata Firmansyah, “Pengaruh Penggunaan Gawai dan Perhatian Orang Tua Terhadap akhlak Anak di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Miftah assa’adah Pondok Aren, Tangerang Selatan”, (Tesis, Institut Perguruan Tinggi Ilmu Al-Qur’an Jakarta, Jakarta, 2019), 5-7.

⁸ Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Edisi Kelima, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 1980), 10.

Biasanya anak-anak dibawah umur menggunakan gawai 3-4 kali sehari dengan rata-rata jangka waktu 2-4 jam untuk menonton video di youtube, bermain game, membuka google *play store*, mengakses layanan google dll. Rata-rata orang tua disana memberikan gadget kepada anak agar anak tidak rewel sehingga orang tua dapat mengerjakan pekerjaannya dengan nyaman. Sebagian dari orang tua sengaja memfasilitasi gawai pribadi kepada anak dengan harapan anak bermain tetapi tetap dalam jangkauan orang tua, padahal memberikan gawai pada anak dapat membuat anak kecanduan terhadap gawai tersebut dan pemberian gawai tanpa adanya pengawasan orang tua dalam penggunaannya dapat memberikan dampak yang negatif terhadap moral anak, banyaknya informasi dan aplikasi-aplikasi yang tidak sesuai dengan umur mereka dapat mempengaruhi cara berpikir dan perilaku anak, tidak sedikit dari anak yang mencontoh apapun yang mereka lihat dalam gawai karena tingginya rasa ingin tahu mereka akan hal-hal baru yang mereka lihat sehingga menjadikan nilai moral anak rendah.

Seperti banyaknya sikap dan perilaku negatif yang ditunjukkan anak setelah menggunakan gawai salah satunya adalah anak cenderung berkata kasar dan tidak pantas untuk mereka ucapkan pada usia mereka, mereka juga sering acuh tak acuh ketika mendapat panggilan dari orang lain dan cenderung tidak peduli terhadap hal-hal yang terjadi disekitarnya. Gawai sendiri memiliki dampak yang positif dan negatif sesuai dengan bagaimana cara penggunaannya, di kalangan anak-anak pemanfaatan gawai yang secara positif dapat membantu anak meningkatkan kemampuan otak ketika bermain, mengolah strategi dalam permainan, gawai juga memudahkan anak mengakses fitur dan materi pembelajaran dengan mudah dimanapun dan kapanpun, banyaknya aplikasi-aplikasi yang tersedia

di gawai seperti aplikasi mewarnai, membaca dan menulis merupakan dampak positif penggunaan gawai yang dapat kita manfaatkan. Masih banyak manfaat lain dari gawai yang dapat kita berikan kepada anak-anak asal dalam batas wajar dan pengawasan orang tua dalam penggunaannya.⁹

Asosiasi dokter anak Amerika dan Canada menyebutkan bahwa anak yang berumur antara 0 sampai 2 tahun tidak diperbolehkan terpapar gawai, sedangkan anak yang berumur 3 sampai 5 tahun di izinkan hanya 1 jam sehari, dan anak berumur 6 sampai 18 tahun di izinkan hanya 2 jam sehari. Namun faktanya banyak anak di Indonesia yang menggunakan gawai 4 sampai 5 kali lebih banyak dari jumlah yang disarankan. Penggunaan gawai yang terlalu lama bisa berdampak pada kesehatan anak, anak akan menjadi lebih sering emosi, malas untuk melakukan sesuatu dan memilih untuk berbaring memainkan permainan, menonton video atau membuka fitur-fitur dan aplikasi yang tersedia di gawai sambil menikmati makanan atau cemilan yang secara tidak langsung akan membuat anak kegemukan atau obesitas, penggunaan gawai yang terlalu lama juga akan menyebabkan kurangnya rasa peka anak terhadap lingkungan disekitarnya. Anak akan menjadi abai terhadap hal-hal yang terjadi sekitarnya.¹⁰

Banyaknya fitur-fitur, aplikasi dan informasi sosial media yang menarik dan mudah untuk di akses semua kalangan dapat mempengaruhi pembentukan moral anak di bawah umur, masuknya budaya luar yang bertentangan dengan nilai-nilai bangsa Indonesia merupakan bentuk dari degradasi moral. Hal

⁹ Latifatus Saniyyah, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Di Desa Jekulo Kudus" (Skripsi, Universitas Muria Kudus, Kudus, 2021), 2.

¹⁰ Denak Sintia Rahmawati, "Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Anak: Studi Kasus Di SDN 01 Kebonharjo, Klaten, *Analysis Of Gadget Usage On Children's Morals (Case Study At SDN 01 Kebonharjo, Klaten)*, (Skripsi, Universitas Islam Indonseia Yogyakarta, Yogyakarta, 2018), 2.

inilah yang menjadikan alasan diperlukannya pemahaman akhlak yang sesuai dengan ajaran Al-Qur'an yang merupakan pedoman bagi hidup manusia.

Sebagaimana firman Allah dalam QS. Al-Isra ayat 9:

إِنَّ هَذَا الْقُرْآنَ يَهْدِي لِلَّتِي هِيَ أَقْوَمٌ وَيُبَشِّرُ الْمُؤْمِنِينَ الَّذِينَ يَعْمَلُونَ الصَّالِحَاتِ أَنَّ لَهُمْ أَجْرًا كَبِيرًا

Artinya: “*Sesungguhnya Al-Qur'an ini memberi petunjuk ke (jalan) yang lurus dan memberi kabar gembira kepada orang-orang mukmin yang mengerjakan kebajikan bahwa bagi mereka ada pahala yang sangat besar.*” (QS. Al-Isra 9).¹¹ Ayat di

atas menjelaskan bahwa Allah berfirman mengenai keagungan serta kemuliaan Al-Qur'an sebagai penuntun ke jalan yang lebih lurus, lebih mulia dan adil dalam aspek aqidah, amal perbuatan maupun akhlak. Barang siapa yang berpedoman pada seruan ajaran Al-Qur'an merupakan orang yang paling sempurna, paling lurus serta paling mendapat petunjuk dalam segala urusan serta memberikan berita ceria terhadap orang-orang mukmin yang menyelesaikan kebaikan yang shalih yang berupa kewajiban-kewajiban atau perbuatan-perbuatan sunnah bahwa untuk mereka tampak ganjaran yang besar. Allah menyediakan untuk mereka (surga) yang merupakan tempat kemuliaannya yang tidak tampak bagaimana karakteristiknya kecuali Allah.¹²

Saking pentingnya akhlak seseorang tidak hanya dikatakan di dalam Al-Qur'an, namun ada salah satu hadis yang diriwayatkan oleh H.R Ahmad yang berbunyi sebagai berikut:

إِنَّمَا بُعِثْتُ لِأَتَمِّمَ صَالِحَ الْأَخْلَاقِ

¹¹ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, Al-Aliyyi (Bandung: Diponegoro, 2005), 225.

¹² Tafsir as-Sa'di / Syaikh Abdurrahman bin Nashir as-Sa'di, *Pakar Tafsir Abad 14 H*, Surat Al-Isra ayat 9 Arab, Latin, Terjemahan dan Tafsir, di akses dari <https://tafsirweb.com/4613-surat-al-isra-ayat-9.html>, pada tanggal 27 Januari 2023, pukul 11.22 WIB.

Artinya: “*Aku diutus di muka bumi untuk menyempurnakan akhlak*” (H.R. Ahmad).

Hadis di atas menunjukkan bahwa akhlak adalah ajaran yang diterima nabi dengan tujuan untuk memperbaiki keadaan umat jahiliah pada masa itu dimana manusia menjunjung tinggi hawa nafsu dan mereka juga menjadi budak nafsu. Oleh karena itu akhlak ataupun moral menjadi persyaratan untuk mengukur baik dan buruknya seseorang.¹³ Moral sendiri merupakan pikiran, sikap, perilaku, tindakan dan ucapan manusia yang terikat dengan nilai-nilai baik dan buruk. Moral juga dianggap sebagai pedoman hidup dalam masyarakat yang mengandung nilai, norma serta hukum tertentu yang mengatur tentang berbagai aspek dalam masyarakat, jika nilai moral dalam diri seseorang baik maka kualitas seseorang tersebut dipandang baik juga, moral merupakan hasil dari perpaduan nilai budaya dan nilai agama, sehingga di setiap daerah mempunyai standart moral yang berbeda-beda.¹⁴ Di era yang serba mudah seperti saat ini banyak penyimpangan-penyimpangan sosial yang menimpa anak-anak di berbagai media, menandakan bahwa telah terjadinya penurunan moral.

Dampak dari penggunaan gawai sangat nyata, bahkan saat ini banyak anak di bawah umur yang dapat dengan mudah menonton video yang mengandung unsur-unsur pornografi, kekerasan, mabuk-mabukan dan tak jarang mencoba hal-hal yang mereka lihat karena rasa penasaran yang sangat tinggi pada usia mereka. Disadari maupun tidak, 50% sosial media memiliki tayangan atau halaman yang tidak layak untuk dilihat oleh anak-anak, dan ini dapat memudarkan nilai sosial dan

¹³ Muhammad Jauhar Kholis, “Etika dan Moral dalam Pandangan Hadis Nabi Saw.” *Jurnal Riset Agama*, Vol. 1 No. 1 (April, 2021): 92.

¹⁴ Ruslan, Rezkiah Hartanti, Erpin Said, “Penanaman Pendidikan Moralitas Dan Nilai Pancasila Anak Usia Dini Dalam Perkembangan Iptek,” *Jurnal Universitas Muhammadiyah Sorong*, Vol. 2 No. 1 (Januari, 2020): 12-13.

agama anak tersebut. Oleh karena itu, pengawasan dari orang tua merupakan salah satu hal yang penting untuk mencegah terjadinya dampak negatif yang ditimbulkan oleh gawai terhadap anak dibawah umur.¹⁵ Namun kenyataannya masih banyak orang tua yang kurang mengawasi bahkan memanfaatkan gawai untuk membuat anaknya tidak rewel, dengan banyaknya fitur-fitur dan aplikasi yang menarik di gawai orang tua menjadikan gawai sebagai teman bermain anak, sehingga mereka para orang tua dapat mengerjakan tugas rumah lainnya dengan tenang.

Penelitian mengenai dampak penggunaan gawai pada anak di bawah umur penting dilakukan pada era modern seperti saat ini karena masyarakat pada umumnya khususnya orang tua hanya mengetahui bahwa gawai memberikan dampak yang positif seperti memberikan tontonan yang menarik bagi anak, menjadi sarana bermain serta mempermudah pencarian informasi dan pembelajaran tetapi masih awam mengenai dampak negatif yang dapat ditimbulkan oleh penggunaan gawai pada anak, orang tua cenderung tidak mengetahui bahwa gawai dapat memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap perkembangan moral anak.

Selain itu judul ini masih jarang diteliti oleh peneliti lain termasuk Prodi BKPI di IAIN MADURA. Terlebih lagi apabila penggunaan gawai ini berdampak terhadap moral anak di bawah umur sebagaimana fenomena di Kelurahan Kolpajung kabupaten Pamekasan setelah peneliti melakukan pra penelitian berupa observasi secara langsung terkait dengan dampak penggunaan gawai terhadap moral anak di bawah umur benar-benar nyata yang ditandai dengan banyaknya sikap dan perilaku acuh tak acuh yang ditunjukkan anak ketika mendapat panggilan dari orang tua maupun orang lain saat sedang asyik

¹⁵ Shofiyah, "Dampak Media Sosial Dan Pornografi Terhadap Perilaku Seks Bebas anak Di Bawah Umur," *Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, Vol. 4 No. 1 (Juni, 2020): 57-58.

menggunakan gawai, anak juga cenderung emosi dan menangis ketika gawai nya diambil. Fenomena ini sangat penting untuk diteliti sebagai bentuk kepedulian serta untuk memberikan informasi kepada masyarakat lebih khususnya kepada orang tua yang memiliki anak di bawah umur agar tidak membiarkan anaknya menggunakan gawai tanpa adanya batasan dan pengawasan orang tua dalam penggunaannya sehingga meminimalisir dampak negatif yang ditimbulkan gawai terhadap perkembangan moral anak.

Peneliti memilih meneliti dampak penggunaan gawai terhadap moral anak di bawah umur untuk menunjukkan bahwa gawai tidak hanya memberikan dampak yang positif terhadap perkembangan anak tetapi juga memberikan dampak yang negatif terhadap perkembangan serta moral anak dimana banyaknya aplikasi, fitur-fitur, serta informasi yang bersifat positif maupun negatif dapat diakses dengan mudah oleh anak-anak. Rendahnya pengetahuan baik dan buruk serta tingginya rasa ingin tahu pada usia mereka menjadi salah satu pemicu untuk anak meniru apapun yang mereka anggap menarik dalam gawai lalu di aplikasikan dalam kehidupan sehari-hari tanpa mengetahui bahwa hal tersebut tidak sesuai dengan adat istiadat serta agama yang berlaku dalam lingkungannya. Sehingga peran orang tua sangat dibutuhkan dalam hal ini agar mengontrol, membatasi, serta mengawasi penggunaan gawai pada anak.

B. Fokus Penelitian

Terdapat beberapa alasan mengapa peneliti ini perlu menetapkan fokus penelitian yang hendak dilakukan, diantaranya adalah untuk membatasi ruang lingkup kajian atau studi dalam penelitian ini dan untuk mengarahkan tentang data yang akan dikumpulkan dan data yang tidak perlu dikumpulkan. Tentunya peneliti

ini berfokus pada Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Moral Anak Di Bawah Umur (Studi Kasus Di Kelurahan Kolpajung Kabupaten Pamekasan).

1. Bagaimana fenomena penggunaan gawai pada anak di bawah umur di Kelurahan Kolpajung Kabupaten Pamekasan?
2. Bagaimana dampak penggunaan gawai terhadap moral anak dibawah umur di Kelurahan Kolpajung Kabupaten Pamekasan?
3. Bagaimana Peran Orang tua Terhadap Penggunaan Gawai Pada Anak Di Bawah Umur di Kelurahan Kolpajung Kabupaten Pamekasan?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk Mengetahui Fenomena Penggunaan Gawai Pada Anak di Bawah Umur Di Kelurahan Kolpajung Kabupaten Pamekasan.
2. Untuk Mengetahui Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Moral Anak di Bawah Umur Di Kelurahan Kolpajung Kabupaten Pamekasan.
3. Untuk Mengetahui Peran Orang Tua Terhadap Penggunaan Gawai Pada Anak di Bawah Umur Di Kelurahan Kolpajung Kabupaten Pamekasan.

D. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pendukung dalam perkembangan ilmu pengetahuan dalam upaya meningkatkan sistem pendidikan, khususnya untuk menambah wawasan dan pemikiran serta informasi bagi semua pihak tentang dampak penggunaan gawai pada anak di bawah umur.

2. Manfaat Praktis

Secara akademis penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Bagi mahasiswa, khususnya mahasiswa di Institut Agama Islam Negeri Madura diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi dan pembelajaran dalam pendidikan.
- b. Bagi Peneliti, dapat menambah wawasan dan mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh baik selama penelitian maupun selama menempuh pendidikan di Institut Agama Islam Negeri Madura.
- c. Bagi Masyarakat, diharapkan dapat dijadikan sebagai pembelajaran dan pedoman hidup dalam berumah tangga dan bermasyarakat yang baik dan benar.
- d. Bagi Orang Tua, diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan dan pembelajaran dalam mendidik dan mengajarkan anak yang baik dan benar.
- e. Bagi Peneliti Selanjutnya, diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi dan acuan dalam penelitian yang dilakukan.

E. Definisi Istilah

Sesuai dengan judul dalam penelitian ini “Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Moral Anak Di Bawah Umur (Studi Kasus Di Kelurahan Kolpajung Kabupaten Pamekasan)” , Maka diperlukan penegasan istilah yang ada pada penelitian ini, di antaranya sebagai berikut:

1. Gawai

Gawai adalah sebuah teknologi atau perangkat elektronik yang memiliki fungsi tertentu yang memuat aplikasi, situs, fitur serta informasi dan sebagainya untuk mempermudah kegiatan manusia. Gawai yang dimaksud dalam penelitian ini adalah *smartphone* atau yang biasa disebut sebagai ponsel pintar yang memiliki akses internet dan berbagai aplikasi yang serupa dengan komputer.

2. Moral

Moral merupakan standart penilaian perilaku maupun ucapan baik dan buruk yang ada di masyarakat. Moral yang dimaksud disini yaitu moral dalam keseharian anak di bawah umur yang menggunakan gawai.

3. Anak Di Bawah Umur

Anak di bawah umur yang dimaksud disini adalah anak yang berusia 7-12 tahun di Kelurahan Kolpajung Kabupaten Pamekasan dan sedang dalam masa perkembangan.

F. Kajian Terdahulu

Penelitian dengan judul “Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Moral Anak Di Bawah Umur (Studi Kasus Di Kelurahan Kolpajung Kabupaten Pamekasan)” serupa pernah dikaji oleh beberapa peneliti terdahulu, diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Deddy Gusman, S.Kom., M.Ti, Dr. Nurmakina, MPd. NIDN dan Refni Risma Juita dengan judul “Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini Di PAUD Tambusai”. Penelitian ini berupa penelitian kualitatif, penelitian ini

membahas efek yang ditimbulkan gawai terhadap perkembangan anak usia dini. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa orang tua yang memberikan gawai pada anak mereka yang ber usia dini tidak berlebihan dan tidak mengganggu perkembangan bahasa anak mereka.

Anak-anak masih bisa berkembang dengan normal, permainan yang mereka mainkan di gawai pun bermanfaat bagi literasi anak usia dini karena sebagian konten game di gawainya mengharuskan mereka untuk mengenali instruksi dan format bacaan. Namun paparan gawai pada anak usia dini terutama yang berada diluar kendali orang tua berdampak negatif pada perkembangan bahasa anak usia dini. Jika terlalu berlebihan maka penggunaan gawai dapat mempengaruhi kemampuan anak dalam berinteraksi dengan lingkungan sosial. Hal ini tentunya dapat menimbulkan masalah komunikasi yang kurang baik pada anak usia dini terutama karena anak jarang berinteraksi dengan lingkungannya. Yang lebih menakutkan lagi adalah anak-anak tidak tertarik lagi dengan interaksi sosial. Bahkan terlalu malas untuk melakukan kontak mata dengan orang lain yang sedang berbicara dengan mereka.¹⁶

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti adalah sama-sama menggunakan metode kualitatif untuk mengetahui dampak dari penggunaan gadget terhadap anak di bawah umur. Sedangkan perbedaan dengan penelitian yang akan diteliti terletak pada lokasi penelitian dan fokus penelitian dimana penelitian lebih berfokus pada efek gadget terhadap

¹⁶ Deddy Gusman, Nurmalina, Refina Risma Juita, "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini Di PAUD Tambusai" (Laporan Akhir, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Tambusai, 2020/2021), 24.

perkembangan anak usia dini sedangkan dalam penelitian yang dilakukan peneliti lebih menekankan kepada dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan moral anak dibawah umur.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Andre Safrie Maulana, Haifa Fadhila dan Supriono dengan judul “Pengaruh Gawai Terhadap Moral Pada Anak Usia Dini”. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang menggunakan studi literatur. Penelitian ini mengungkapkan penyebab moral anak menjadi buruk seperti egois, individualism dan masih banyak lagi. Penelitian ini juga mengungkapkan dampak positif dan negatif yang ditimbulkan gawai pada anak usia dini jika terlalu lama menggunakan gawai.

Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dampak gawai terhadap moral anak dapat menimbulkan efek yang positif maupun negatif tergantung pada bagaimana gaya hidup suatu keluarga yang mencerminkan moral anak di masa dewasanya nanti. Jadi gaya hidup suatu keluarga merupakan sesuatu yang sangat penting dalam membentuk moral.¹⁷ Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif dan untuk mengetahui dampak gadget terhadap moral anak di bawah umur. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan di teliti terletak pada pendekatan studi, dimana pada penelitian ini menggunakan pendekatan studi literatur sedangkan penelitian yang akan diteliti menggunakan pendekatan studi kasus.

¹⁷ Andre Safrie Maulana, Haifa Fadhila, Supriono, “Pengaruh Gawai Terhadap Moral Pada Anak Usia Dini,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 9 No. 2 (2021): 52.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Elis Suryani dengan judul “Dampak Penggunaan Gadget Bagi Anak Usia Dini Di Desa Dataran Kempas Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten Tanjung Jabung Barat” Hasil dari penelitian ini adalah bentuk penggunaan gadget pada anak usia dini di desa dataran kempas kecamatan tebing tinggi sangat beragam dengan waktu yang cukup lama jauh di bawah waktu penggunaan gadget yang dianjurkan, banyak faktor yang mempengaruhi anak usia dini bermain gadget salah satunya adalah orang tua yang, secara tidak langsung anak akan mencontoh apa yang dilakukan orang tuanya bahkan dari hal-hal kecil sekalipun. Untuk itu yang menjadi faktor anak menggunakan gadget adalah keteladanan orang tua, kesibukan orang tua, dan kurangnya pengetahuan orang tua mengenai dampak dari penggunaan gadget. Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini di Desa Dataran Kempas RT 9 Kecamatan Tebing Tinggi adalah berpengaruh terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini.¹⁸

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif dan untuk mengetahui dampak gadget terhadap moral anak di bawah umur. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti terletak pada pendekatan studi, dimana pada penelitian ini menggunakan pendekatan studi fenomenologi sedangkan peneliti menggunakan studi kasus, perbedaan selanjutnya yaitu terletak pada lokasi penelitian dimana

¹⁸ Elis Suryani, “Dampak Penggunaan Gadget Bagi Anak Usia Dini Di Desa Dataran Kempas Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten Tanjung Jabung Barat” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin, Jambi, 2021), 59.

penelitian ini dilakukan Di Desa Dataran Kempas Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten Tanjung Jabung Barat. Sedang peneliti melakukan penelitian di Kelurahan Kolpajung, Kabupaten Pamekasan.