

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Pada abad ke-21, perkembangan zaman semakin meningkat, salah satunya adalah ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), yang berkembang dengan sangat cepat dan berdampak pada banyak bidang. Saat ini, menggunakan media berbasis teknologi bukan hanya menjadi pilihan, tetapi menjadi keharusan dalam kegiatan sehari-hari. Penggunaan media berbasis teknologi, seperti ponsel, laptop, dan tablet, serta perangkat elektronik lainnya, tidak mempengaruhi kehidupan masyarakat. Perangkat elektronik saat ini dapat digunakan oleh orang-orang dari berbagai usia. Hal ini disebabkan oleh banyaknya pasar teknologi yang bersaing, yang menyebabkan harga perangkat semakin terjangkau. Dengan demikian, semua orang dapat memiliki perangkat seperti *handphone* atau *smartphone*. Sebagaimana firman Allah dalam QS. Ar-Rahman ayat 33 adalah sebagai berikut :

يٰمَعْشَرَ الْجِنِّ وَالْإِنسِ إِنِ اسْتَطَعْتُمْ أَنْ تَنْفُذُوا مِنْ أَقْطَارِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ فَانْفُذُوا لَا تَنْفُذُونَ إِلَّا بِسُلْطٰنٍ

Artinya : Wahai golongan jin dan manusia! Jika kamu sanggup menembus (melintasi) penjuru langit dan bumi, maka tembuslah. Kamu tidak akan mampu menembusnya kecuali dengan kekuatan (dari Allah).

Ayat tersebut berisi anjuran bagi siapapun yang bekerja di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, untuk berusaha mengembangkan kemampuan sejauh-jauhnya sampai-sampai menembus (melintas) penjuru langit dan bumi. Namun al-qur'an memberi peringatan agar manusia bersifat realistis, sebab betapapun baiknya rencana, namun bila kelengkapannya tidak dipersiapkan maka kesia-siaan akan dihadapi. Kelengkapan itu adalah apa yang dimaksud dalam ayat itu dengan istilah *sulthan*, yang menurut salah satu pendapat berarti kekuasaan, kekuatan yakni ilmu pengetahuan dan teknologi. Tanpa penguasaan dibidang ilmu dan teknologi jangan harapkan manusia memperoleh keinginannya untuk menjelajahi luar

angkasa. Oleh karena itu, manusia ditantang dianjurkan untuk selalu mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi.<sup>1</sup>

Komputer, laptop, radio, televisi, faksimili, telegraf, dan perangkat lainnya adalah beberapa produk teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang berkembang. Media ini, merupakan salah satu jenis media informasi dan komunikasi yang paling banyak digunakan saat ini. Hampir semua orang memiliki perangkat dan memanfaatkannya untuk berbagai kebutuhan sehari-hari. Widiawati dan Sugiman mendefinisikan gadget sebagai alat canggih yang dilengkapi dengan berbagai aplikasi yang memiliki kemampuan untuk menyajikan berbagai konten, hobi, media berita, atau jejaring sosial.<sup>2</sup>

Gadget adalah salah satu media yang sangat bermanfaat untuk informasi dan berkomunikasi. Orang dapat berinteraksi satu sama lain melalui perangkat elektronik, sehingga penggunaan perangkat tersebut berkembang di masyarakat. Alat digunakan untuk berbagai tujuan, termasuk belajar dan mengajar, memberikan informasi, dan menjadi alat hiburan. Chusna menyatakan bahwa perangkat dapat digunakan sebagai alat pendidikan untuk memberikan siswa akses ke berbagai ilmu pengetahuan yang diperlukan.<sup>3</sup> Alat ini digunakan sebagai alat informasi, menurut Wibowo gadget digunakan untuk mencari berita aktual yang sedang dibahas. Gadget tidak hanya digunakan sebagai alat informasi tetapi juga digunakan sebagai alat hiburan contohnya seperti bermain game, bermain sosial media, dan sebagainya.<sup>4</sup>

Penggunaan gadget saat ini bukan hanya orang dewasa maupun remaja saja, anak-anak yang masih duduk di playgroup kini sudah tidak asing dengan yang namanya gadget. Orang tua pun akhirnya sudah banyak yang memberikan gadget kepada anak, tanpa disadari oleh orang tua banyak

---

<sup>1</sup> Benita Roseana, *Ayat Al-Qur'an Dan Hadits Tentang Iptek*, Maret 2018

<sup>2</sup> Widiawati, I, Sugiman, H & Edy. 2014. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*. Jakarta: Universitas Budi Luhur. E-Journal Keperawatan, 6, 1-6

<sup>3</sup> Chusna, P. (2017). *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315-330

<sup>4</sup> Manumpil, B.(2015). *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manado*. *Journal Universitas* 2018.

anak yang kecanduan gadget, hal tersebut masih dianggap sepele oleh orang tua sebab orang tua menganggap bahwa sekarang adalah era digital yaitu zaman memakai gadget kalau belum memakai gadget berarti masih ketinggalan zaman.

Penggunaan gadget dalam kegiatan sehari-hari dapat memberikan dampak serta keuntungan yang positif. Akan tetapi jika tidak dapat dikendalikan dalam penggunaannya dapat memberikan dampak negatif terhadap perkembangan anak terdapat beberapa dampak positif dalam penggunaan gadget, diantaranya : mengembangkan imajinasi anak, melatih kecerdasan dalam proses pembelajaran, meningkatkan rasa percaya diri, dan mengenalkan anak dalam kegiatan membaca. Selain itu, terdapat dampak negatif pada anak dalam penggunaan gadget, diantaranya : menurunnya tingkat daya konsentrasi anak dalam proses pembelajaran, kesulitan dalam melakukan interaksi sosial dengan lingkungan, menimbulkan kecanduan dalam penggunaannya, terdapat gangguan kesehatan, dan dapat mempengaruhi perilaku anak dalam kegiatan sehari-hari. Penggunaan gadget oleh anak usia dini tidak terlepas dari peran orang tua, jadi penggunaan gadget pada anak usia dini harus diawasi oleh orang tua.<sup>5</sup>

Pada era globalisasi ini hampir semua kalangan masyarakat memiliki gadget. Mulai dari kalangan anak-anak, remaja, dewasa dan sampai lanjut usia serta lebih ironisnya saat ini gawai mengingkari kehidupan anak usia 2 sampai 6 tahun yang seharusnya belum layak menggunakan gadget di mana pada zaman sekarang ini gadget telah merevolusi menjadi sebuah barang dengan desain yang sangat menarik ditambah lagi penggunaan teknologi *touchscreen* yang berisi berbagai macam aplikasi, setiap aplikasi disajikan dalam beraneka ragam bentuk, karakter dan warna sehingga membuat gadget semakin menarik bagi anak-anak usia dini. Berdasarkan survei dari kementerian informasi dan UNICEF tahun 2014 persentase penggunaan gadget pada kelompok anak-anak dan remaja di Indonesia tergolong tinggi yaitu sebanyak 79,5%. Tingginya

---

<sup>5</sup> Vivi Yumarni *Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini* Stai Ma'arif Jambi Jurnal Literasiologi Volume 8, Nomor 2 Juli Desember 2022

penggunaan gadget pada anak dilatar belakangi oleh persepsi orang tua terhadap penggunaan gadget sebagai media pembelajaran bagi anak pengenalan teknologi serta untuk mempermudah orang tua dalam pengasuhan.<sup>6</sup>

Gadget merupakan salah satu cara orang tua yang dapat membantu anak-anak mengikuti kegiatan pembelajaran dan aktivitas lainnya. Menurut Zaini dan Soenarto, ada beberapa alasan mengapa anak-anak diberi perangkat elektronik. Ini termasuk sebagai cara untuk mengenalkan teknologi informasi dan komunikasi kepada anak, sebagai media edukasi, atau sebagai hiburan. Penggunaan perangkat elektronik oleh anak usia dini terjadi tidak peduli apakah anak diawasi atau dibantu oleh orang tua. Namun, orang tua dapat lebih mudah mengetahui sejauh mana anak-anak menggunakan perangkat elektronik dalam kehidupan sehari-hari. Sekitar 2.500 orang tua dari Asia Tenggara (Singapura, Thailand, Indonesia, Malaysia, dan Filipina) telah disurvei oleh *Asian Parent Insight* 98% anak-anak di Asia Tenggara sudah menggunakan gadget.

Pada akhir-akhir ini sering kali ditemukan orang tua yang memberikan gadget untuk anaknya yang masih balita. Peran orang tua yang dulunya sebagai teman bermain bagi anaknya sekarang telah digantikan oleh gadget. Pada masa balita adalah masa di mana tumbuh dan berkembangnya fisik maupun psikis manusia. Dimana masa balita anak banyak bergerak agar tumbuh kembang optimal. Apabila di masa balita anak-anak hanya asyik berada di depan gadget kemungkinan perkembangan sosial anak akan kurang optimal. Perlu diketahui bahwa periode perkembangan anak yang sangat sensitif adalah saat usia 1 sampai 5 tahun sebagai masa anak usia dini sehingga sering disebut *the golden age*. Pada masa ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan, yaitu kecerdasan intelektual, emosi, dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa sehingga akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya. Sudah diberikan jika anak usia dini sudah diberikan gadget sebagai mainan

---

<sup>6</sup> Yuli Irmayanti, *Peran Orang Tua Dalam Medampingi Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Prasekolah*, Skripsi Psikologi, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2018, Hal. 13

maka akan berpengaruh terhadap pemerolehan bahasanya bukan hanya efek bahasa yang lebih mengkhawatirkan tetapi gangguan pada perkembangan emosi sang anak. Dalam gadget ada begitu banyak games orang dewasa atau orang tua saja kesal atau marah ketika kalah dalam bermain game di gadget apalagi anak-anak akan menjadi pribadi yang tidak sabar dan cepat marah serta sulit mengendalikan emosi bahkan tidak dapat mengatur emosinya.

Lebih memprihatinkan lagi orang tua yang memberikan gadget untuk mendiamkan anaknya. Hal tersebut sungguh ironis dan tidak sportif jika diibaratkan dalam suatu pertandingan. Orang tua yang mendiamkan anak dengan gadget sama halnya dengan orang tua yang malas, karena fungsi gadget seharusnya bukan untuk mendiamkan anak. Anak akan paham bahwa jika bosan akan ada gadget yang menemani dan menjadi mainannya berupa game yang tersedia pada gadget tersebut sehingga dapat mengubah mindset anak.

Terkadang orang tua banyak yang tidak tahu akan perkembangan yang terjadi pada anaknya, sehingga orang tua tidak tahu akan kecepatan dan keterlambatan yang terjadi pada perkembangan anak. Padahal jika telah terjadi keterlambatan perkembangan pada anak, anak membutuhkan penanganan yang cepat agar tidak berdampak bagi berkelanjutan anak.

Penggunaan gadget pada anak usia dini harus selalu diawasi dan dibatasi dimana selama tumbuh kembang anak tidak menyebabkan dampak negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan pada anak faktor yang menyebabkan dampak negatif gadget karena orang tua sering kali lupa, dan membiarkan anak tersebut asyik sendiri dalam penggunaan gadget. Faktor lain yang menyebabkan dampak negatif bisa terjadi karena ketidakmampuan orang tua dalam mengawasi anak yang sedang bermain gawai tentu akan memberikan kesempatan kepada anak untuk melihat konten-konten negatif berupa kekerasan atau pornografi.<sup>7</sup> Pada penelitian yang dilakukan oleh chusna anak yang menggunakan gadget memberikan dampak negatif yang besar dalam kehidupan keluarga, sosial dan

---

<sup>7</sup> Zahra Nur Fazila, *Upaya Orang Tua Dalam Membatasi Dampak Negative Gadget Terhadap Perilaku Social Dan Emosi Anak*, Universitas Pendidikan Indonesia, 2021, Hal. 14

keagamaan dengan berkurangnya interaksi, waktu terbuang dengan sia-sia, susah diajak komunikasi bahkan menjadi pasif.<sup>8</sup>

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di peroleh data bahwa di Dusun Maddis terdapat 8 anak usia dini yang telah mengenal dan mampu mengoperasikan gadget. Sebagaimana yang terjadi di lapangan khususnya pada beberapa orang tua yang memiliki anak usia dini di Dusun Maddis. Hasil observasi diperoleh data bahwa beberapa anak laki-laki berusia 6 tahun sudah menggunakan gadget cenderung berlebihan anak tersebut selalu bermain games atau melihat video di *YouTube* sampai berjam-jam jika gadget orang tuanya sedang di charger anak tersebut akan diam-diam mengambil gadgetnya. Selain itu anak tersebut sering mengabaikan lingkungan sekitar dan cenderung malas bermain bersama teman-temannya. Dan ada beberapa anak perempuan yang berusia 2 dan 4 tahun anak tersebut menggunakan gadget dengan membuka aplikasi Tik Tok dan *YouTube* dan tidak jarang anak tersebut menirukan hal yang dilihat atau didengarnya. Dan ada juga anak yang usia 5 tahun sengaja diberikan gadget agar tidak mengganggu pekerjaan ibunya.

Peran orang tua dalam mengontrol anak pada penggunaan gadget di Dusun Maddis ternyata masih kurang karena orang tua terlalu sibuk dengan pekerjaan sehingga kurang peka terhadap anak. Anak dengan lihai dapat mengoperasikan gadget dan fokus pada game atau aplikasi lainnya. Orang tua banyak mempercayakan gadget pada anak usia prasekolah karena orang tua beranggapan gadget mampu meningkatkan kemampuan edukasi anak dan kognitif anak tetapi tanpa sepengetahuan orang tua kebanyakan anak sering berkumpul bersama teman-teman lainnya untuk bermain game secara terus menerus sehingga peran orang tua perlahan sudah tergantikan oleh gadget.

Bentuk pendampingan dan pengawasan dari orang tua dapat berupa kontrol, pemantauan terhadap kegiatan anak, keterlibatan orang tua, komunikasi yang baik antara orang tua dan anak kedekatan serta

---

<sup>8</sup> Puji Asmaul Chusna, *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*, Stit Al-Muslihun, Vol. 17, No. 2, 2017, Hal. 320-321

kedisiplinan yang sangat dibutuhkan dalam pengawasan dan *modelling* yang baik dari orang tua dalam penggunaan gadget. *Modelling* dari orang tua berperan penting karena anak belajar dengan cara meniru.<sup>9</sup> Manusia lebih cepat belajar dengan cara mengamati, mengingat dan meniru tingkah laku orang lain. Orang tua sebagai model pertama dan yang paling utama bagi anak akan menurunkan cara berperilaku dan berpikir yang akan ditiru anak, baik atau buruknya *modeling* yang diberikan keluarga maka akan mempengaruhi perilaku penggunaan gadget pada anak. Sehingga semakin banyak orang tua yang menggunakan gadget maka akan memperbesar peluang anak untuk meniru perilaku tersebut.

Untuk melindungi anak dari risiko dan masalah tersebut maka perlu adanya balasan dari orang tua terhadap anak, karena orang tua harus berperan aktif dalam mendampingi, mengawasi dan membatasi anak dalam proses sosialisasi agar anak dapat memahami dan menggunakan gadget secara optimal dan tepat agar anak tumbuh dan memiliki kebiasaan penggunaan gadget yang aman. Oleh karena itu, peran orang tua sangat penting dalam membatasi penggunaan gadget.

Strategi yang diterapkan oleh orang tua dalam hal ini menjadi kunci untuk memastikan bahwa anak-anak mendapatkan manfaat maksimal dari teknologi tanpa terkena dampak negatifnya. Beberapa strategi yang dapat diterapkan antara lain pengaturan waktu penggunaan, pemilihan konten yang tepat, serta memberikan contoh penggunaan gadget yang bijaksana

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi strategi orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini. Selain itu, penelitian ini juga akan menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan strategi tersebut, serta dampak jangka panjang yang dihasilkan dari penerapan strategi-strategi tersebut. Dengan memahami bagaimana orang tua mengelola penggunaan gadget pada anak, diharapkan dapat memberikan wawasan bagi orang tua lainnya, pendidik, dan pembuat kebijakan untuk menciptakan lingkungan digital yang lebih sehat bagi anak-anak.

---

<sup>9</sup> Evi Widyandari Dan Ega Asnatasia Maharani, *Gawai Pada Anak Usia Dini: Peran Ibu Dalam Pendampingan Anak Era Disrupsi 4.0*, *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 2021, Vol. 6, No. 2. Hal. 68

Berdasarkan paparan tersebut peneliti tertarik untuk mengangkat suatu penelitian tentang “Strategi Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Dusun Maddis, Desa Pamoroh, Kecamatan Kadur, Kabupaten Pamekasan, Jawa Timur.”

#### **B. Fokus Penelitian**

1. Bagaimana strategi orang tua dalam mengatur penggunaan gadget pada anak usia dini di Dusun Maddis?
2. Apa saja faktor yang dapat mempengaruhi penggunaan gadget pada anak usia dini di Dusun Maddis?

#### **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui strategi orang tua dalam mengatur penggunaan gadget pada anak usia dini di Dusun Maddis.
2. Untuk mengetahui faktor yang dapat mempengaruhi penggunaan gadget pada anak usia dini di Dusun Maddis.

#### **D. Kegunaan Penelitian**

Setelah penulis melakukan penelitian, diharapkan semua kalangan dapat memperoleh kegunaan penelitian, serta sebagai salah satu sumber ilmu bagi kegunaan penelitian sebagai berikut:

1. Kegunaan secara teoritik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dukungan positif dalam mengembangkan sebuah teori dibidang pendidikan anak usia dini. Serta hasil penelitian ini diharapkan dapat di jadikan bahan tambahan atau wawasan mengenai Strategi orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini.

2. Kegunaan secara praktis

- a. Bagi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Madura

Sebagai salah satu bahan referensi di perpustakaan IAIN Madura guna mempermudah mahasiswa IAIN Madura terutama pada mahasiswa Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) dalam melakukan penelitian dengan topik dan kajian yang sama mengenai Strategi orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini.

- b. Bagi Peneliti



Menambah wawasan dan pengalaman mengenai pelaksanaan strategi orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini  
Didusun Maddis

c. Bagi Anak

Dapat membantu menghindari dampak negatif dan mendapatkan dampak positif dalam penggunaan gadget.

d. Bagi Orang Tua

Dapat meningkatkan pengawasan kepada anak terhadap penggunaan gadget.

e. Bagi masyarakat Dusun Maddis

Sebagai masukan dan gambaran bagi seluruh masyarakat dusun Maddis mengenai strategi penggunaan gadget pada anak usia dini.

## **E. Definisi Istilah**

Sebelum peneliti memberikan pengertian secara menyeluruh dari variabel yang termuat dalam judul penelitian skripsi, maka dibawah ini akan dijabarkan tentang istilah-istilah yang ada di judul penelitian skripsi guna menghindari kesalahpahaman dan menyamakan persepsi antara peneliti dan para pembaca. Berikut dibawah ini uraian definisi istilahnya:

### **1. Strategi**

Strategis adalah rencana atau serangkaian langkah yang disusun secara cermat untuk mencapai tujuan tertentu atau mengatasi tantangan yang dihadapi. Strategi melibatkan pemikiran yang mendalam, perencanaan yang terarah, dan pengaturan sumber daya untuk mencapai hasil yang diinginkan dalam situasi tertentu. Dalam konteks yang lebih luas, strategi juga dapat merujuk pada cara berpikir atau pendekatan yang digunakan untuk mencapai keberhasilan dalam suatu bidang atau aktivitas.

### **2. Orang tua**

Orang tua adalah individu atau pasangan yang memiliki tanggung jawab untuk merawat, mendidik, dan membesarkan anak-anak. Orang tua berperan penting dalam perkembangan dan pembentukan nilai-nilai anak-anak, serta memberikan perlindungan dan dukungan selama masa

pertumbuhan anak-anak. Peran orang tua juga bervariasi dalam berbagai budaya dan masyarakat.

### 3. Gadget

Gadget adalah istilah yang digunakan untuk merujuk kepada perangkat elektronik kecil, biasanya portabel, yang dirancang untuk melakukan berbagai tugas atau fungsi. Gadget bisa mencakup *smartphone*, tablet, laptop, *smartwatch*, kamera digital, dan banyak perangkat lainnya yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari untuk berkomunikasi, mengakses informasi, hiburan, atau produktivitas. gadget sering kali memiliki teknologi canggih dan fitur yang beragam untuk memenuhi berbagai kebutuhan pengguna.

### 4. Anak usia dini

Anak adalah istilah yang merujuk kepada individu yang berada dalam tahap perkembangan awal kehidupan manusia, biasanya dari saat lahir hingga mencapai usia dewasa. Anak-anak memerlukan perawatan, pengasuhan, dan pendidikan agar dapat tumbuh dan berkembang secara fisik, emosional, sosial, dan intelektual. Peran orang tua dan lingkungan keluarga sangat penting dalam membentuk masa depan dan kualitas hidup anak-anak.

## **F. Kajian Penelitian Terdahulu**

Berikut dipaparkan beberapa hasil penelitian terdahulu yang memiliki kemiripan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk menunjang validitas hasil penelitian ini. Beberapa penelitian terdahulu tersebut di antaranya adalah sebagai berikut:

Pertama, tinjauan penelitian relevan oleh Yunda Catur Bintoro, Program studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, pada tahun 2019 “Upaya Orangtua dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini di Desa Mandiraja Kecamatan Mandiraja, Kabupaten Banjarnegara”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kendala orang tua dalam menghadapi anak yang kecanduan gadget. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif. Adapun teknik pengumpulan data

dalam penelitian ini menggunakan wawancara. Obsevasi dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini menemukan bahwa upaya orang tua dalam mengatasi kecanduan Gadget pada anak yaitu (a) pendampingan penggunaan gadget pada anak (b) batasi pengunaan gadget pada anak, (c) pilih seusia anak, (d) berian contoh yang baik dan kendala yang hadapi orangtua dalam menghadapi anak yang kecanduan gadget yaitu (a) meliputi sebagian ibu rumah tangga dalam hal ini aktivitas sehari-hari, seperti mengerjakan pekerjaan rumah tangga seperti memasak, mencuci dan beres-beres rumah, (b) kendala anak yaitu susah makan, hingga lupa waktu makan, susah tidur, anak akan cemberut hingga menangis jika tidak dipinjamkan atau diperoleh menggunakan gadget, selain itu anak akan rewel ketika ibu sedang melakukan pekerjaan rumah (c) kendala yang dialami sebagian oarng tua yang bekerja yaitu keterbatsan waktu unut berinteraksi dengan anak karena jarang dirumah.<sup>10</sup>

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian ini mengkaji tentang kendala orang tua dalam menghadapi anak yang kecanduan gadget, sedangkan penelitian yang akan dilakukan penulis berfokus pada strategi orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama mengkaji tentang penggunaan gadget pada anak usia dini dan sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif.

Kedua tinjauan penelitian relevan penelitian yang dilakukan oleh Yuli Irmayanti mengenai “Peran Orang tua Dalam Mendampingi Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Prasekolah” penelitian ini bertujuan unutk memahami peran orang tua dalam mendampingi penggunaan gawai pada anak prasekolah. Metode penelitian yang digunakan yaitu kualitatif deskriptif, Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara observasi. Adapun hasil penleitian ini menunjukan bahwa peran

---

<sup>10</sup> Yunda Catur Bintoro, *Upaya Orangtua Dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Desa Mandiraja Kecamatan Mandiraja, Kabupaten Banjarnegara*, (Fakultas Ilmu Pendidikan Univ. Semarang : 2019) H.8

orangtua dalam mendampingi penggunaan gawai pada anak praekolah memiliki perbedaan anatara peran ayah dan peran dan peran ibu.<sup>11</sup>

Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan yakni pada penelitian ini meneliti mengenai peran orang tua dalam mendampingi penggunaan gawai pada anak usia prasekolah sedangkan penelitian yang akan dilakukan bagaimana strategi orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini.. Adapun persamaan dari penelitin terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu cara orang tua dalam mengatasi penggunaan gadget pada anak usia dini.

Ketiga tinjauan penelitian relefan penelitian yang dilakukan oleh Aditya Pratama mengenai ”Peran Orang tua Dalam Mengawasi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi di Perumahan Griya Abdi Negara Kelurahan Sukabumi Bandar Lampung)”, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaiman peran orangtua dalam mengawasi penggunaan gadget pada naka usia dini di perrumahan Griya Abdi Negara, dalam penelitian ini penelitian menggunakan metode menggunakan studi lapangan (*Field Reseach*) dengan sifat penelitian kualitatif, dari hasil penelitian dta yang diperoleh penulis dari peneliti, serta setelah data dianalisis maka dapat disimpulkan bahwa peran orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget pada anak usia dini adalah dengan memiliki akun media sosial yang sama dengan anaknya dengan begitu anak akan merasa dipantau dengan orang tuanya, kemudian menjadikan sahabat agar anak merasa terbuka dan mau menceritakan masalah dengan orangtua agar hubungan anak dengan orangtua menjadi lebih harmonis, dan yang lebih penting orangtua harus membatasi anak dalam menggunakan gadget.<sup>12</sup>

Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan yakni pada penelitian ini meneliti mengenai peran orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget pada anak usia dini (studi di perumahan Griya Abdi Negara kelurahan Sukabumi Bandar Lampung)

---

<sup>11</sup> Yuli Irmayanti, *Peran Orangtua Dalam Mendampingi Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Dini Prasekolah*, (Fakultas Psikologi: Univ Muhammadiyah Surakarta 2018), H. 10

<sup>12</sup> Aditya Pratama, *Peran Orangtua Dalam Mengawasi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi Di Perumahan Griya Abdi Negara Kelurahan Sukabumi Bandar Lampung)*, (Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung: 2020), H. 6

sedangkan penelitian yang akan dilakukan bagaimana strategi orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini di Dusun Maddis Kabupaten Pamekasan. Adapun persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu terletak pada objek penelitian yang mengalami kecanduan gadget pada anak usia dini.

Pada penelitian Yuli Irmayanti, Yunda Catur Bintoro, dan Aditya Pratama berfokus pada peran orang tua dalam mengawasi dan mendampingi penggunaan gawai pada anak usia dini, serta upaya untuk mengatasi potensi kecanduan gadget pada anak-anak tersebut.

Novelty (keterbaruan) penelitian ini ialah peneliti ini berfokus pada strategi orang tua dalam mengawasi dan mendampingi anak-anak dalam menggunakan gadget adalah hal yang baru dan penting. Informasi ini bisa menjadi kontribusi berharga dalam memahami bagaimana orang tua dapat berperan dalam mengatasi masalah penggunaan gadget pada anak usia dini, terutama di Dusun Maddis. Hal ini bisa menjadi penting dalam pengembangan pemahaman dan rekomendasi untuk orang tua dalam menghadapi tantangan yang berbeda di Dusun Maddis. Dalam penelitian tersebut, peneliti mengeksplorasi cara-cara yang inovatif atau berbeda yang digunakan orang tua dalam mengatasi isu penggunaan gadget pada anak usia dini.