ANALISIS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP AKHLAK ANAK (STUDI KASUS DI SD N 01 KEBONHARJO, KLATEN)

ANALYSIS OF GADGET USAGE ON CHILDREN'S MORALS (CASE STUDY AT SD N 01 KEBONHARJO, KLATEN)

Skripsi

Diajukan Guna Memenuhi Persyaratan

Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Disusun Oleh :

Denak Sintia Rahmawati

NIM : 14422085

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2018

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM
Gd. K.H.A. Wahid Hasyim Kampus Terpadu UII, Jl. Kaliurang KM. 14,5 Yogyakarta
Telp. (0274) 898462, Fax. 898463, E-Mail:fiai@uii.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dimunaqasyahkan dalam Sidang Panitia Ujian Program Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Program Studi Pendidikan Agama Islam yang dilaksanakan pada:

Hari	:	Rabu
Tanggal	:	3 Oktober 2018
Judul Skripsi	:	Analisis Pengaruh Gadget terhadap Akhlak Anak (Studi Kasus di SD N 1 kebonharjo)
Disusun oleh	:	DENAK SINTIA RAHMAWATI
Nomor Mahasiswa	:	14422085

Sehingga dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

TIM PENGUJI:

Ketua	: Dr. H. Hujair A.H. Sanaky, MSI	(.....)
Penguji I	: Drs. H. A.F. Djunaidi, M.Ag	(.....)
Penguji II	: Kurniawan Dwi Saputra, Lc., M.Hum.	(.....)
Pembimbing	: Drs. Aden Wijdan S.Z., M.Si	(.....)

Yogyakarta, 8 Oktober 2018
Dekan,

Dr. H. Tamyiz Mukharrom, MA

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini

Nama : Denak Sintia Rahmawati

NIM : 14422085

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Ilmu Agama Islam

Judul Penelitian : **Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Anak (Studi Kasus Di SD N 01 Kebonharjo, Klaten**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan tidak ada hasil karya orang lain kecuali yang diacu dalam penulisan ini dicantumkan dalam daftar pustaka. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus sedia menerima sangsi berdasarkan aturan tata tertib yang berlaku di Universitas Islam Indonesia.

Demikian, pernyataan ini penulis buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Yogyakarta, 24 September 2018



14 Muharram 1440 H

NOTA DINAS Yogyakarta, 24September 2018 M

Hal : Skripsi

Kepada : **Yth. Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam**

Universitas Islam Indonesia

Di Yogyakarta

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Berdasarkan penunjukan Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia dengan surat nomor: 938/Dek/60/DAS/FIAI/III/2018, tanggal 28 Maret 2018 M bertepatan pada 10 Rajab 1439 H atas tugas kami sebagai pembimbing skripsi saudara :

Nama : Denak Sintia Rahmawati

Nomor Pokok/NIMKO : 14422085

Mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia

Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Agama Islam

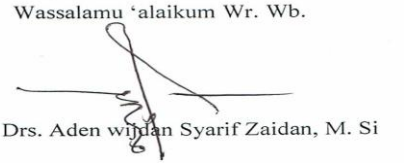
Tahun Akademik : 2017/2018

Judul Skripsi : Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Anak (Studi Kasus Di SD N 01 Kebonharjo Klaten

Setelah kami teliti dan adakan perbaikan seperlunya, akhirnya kami berketetapan bahwa skripsi saudara tersebut di atas memenuhi syarat untuk diajukan ke sidang munaqasah Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Demikian, semoga dalam waktu dekat bisa dimunaqasahkan, dan bersama ini kami kirimkan 4 (empat) eksemplar skripsi yang dimaksud.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.



Drs. Aden wijdan Syarif Zaidan, M. Si

REKOMENDASI PEMBIMBING

Yang bertandatangan dibawah ini, Dosen pembimbing Skripsi:

Nama Mahasiswa : Denak Sintia Rahmawati

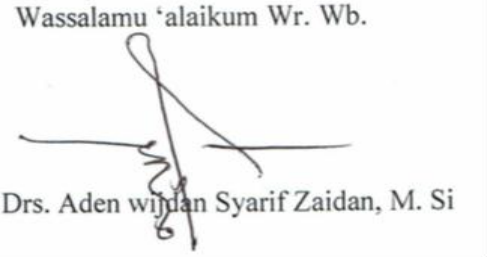
Nomor Mahasiswa : 14422085

Judul Skripsi : Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Anak (Studi Kasus Di SD N 01 Kebonharjo Klaten)

Menyatakan bahwa, berdasarkan proses dan hasil bimbingan selama ini, serta dilakukan perbaikan, maka yang bersangkutan dapat mendaftarkan diri untuk mengikuti munaqasah skripsi pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indoensia Yogyakarta.

Yogyakarta, 24 September 2018

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.



Drs. Aden wildan Syarif Zaidan, M. Si

MOTTO

آدَابُ الْمَرْءِ خَيْرُمِنْ ذَهَبِهِ

"Adab seseorang itu lebih berharga daripada emasnya"[1]

[1] Umamah muslikhatul, dirosah kehidupan, (http//ad-dirosah.blogspot.com), Senin 08 Oktober 2018

PERSEMBAHAN

Yang utama dari segalanya…

Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT, sang maha pengasih lagi maha penyayang yang telah memberikan nikmat sehat, ilmu, cinta dan atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat serta salam saya tunjukan kepada Nabi kita Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari zaman kegelapan ke zaman yang terang benderang seperti ini.

Beriringan dengan ridho dan rahmat-Mu, karya ini akan saya persembahkan kepada:

1. Ibuk dan Bapak (Ibu Siti Juanah dan Bapak Jayanto) yang selalu memberikan dukungan, motivasi sehingga saya dapat menyelesaikan karya ini, terima kasih atas doa dan kasih sayang yang tak terhingga dan tak mungkin terbalas hanya dengan selembar kertas bertuliskan kata cinta dan persembahan. Terima kasih karena selalu mengingatkanku untuk terus menjadi manusia yang bisa bermanfaat bagi sesamanya, untuk terus berdoa meminta ketetapan iman dan islam. Beribu-ribu kata terima kasih tidak akan pernah cukup untuk membalas jasa ibuk dan bapak. Semoga ini menjadi langkah awal untuk dapat mengukir senyum bahagia ibuk dan bapak, semoga ibuk dan bapak senantiasa diberikan kesehatan, kemudahan dalam segala urusanya sehingga dapat menemani anak dan cucu nya di kemudian hari. Allahuma amiin…
2. Untuk adik-adiku, Ajeng Ayu Nur Lathifah dan Dinda Putri Pamungkas. Sesungguhnya waktu yang paling berharga dan mengharukan adalah disaat kita kumpul bersama dengan ibuk dan bapak, meskipun kita sering bertengkar karena hal-hal kecil tapi itu adalah warna warni persaudaraan yang tidak tergantikan dan menguatkan kita satu sama lain. Terima kasih atas dukungan dan bantuan kalian selama ini, hanya coretan kata cinta di selembar kertas putih ini yang dapat aku persembahkan. Maaf jika aku belum bisa menjadi panutan yang baik untuk kalian, tapi ingatlah aku akan selalu berusaha melakukan yang terbaik untuk kalian, wish u all the best…
3. Untuk pakde Jumeri, lek Menik, lek Ali dan mbah uty terima kasih atas dukungan, kasih sayang yang tiada terkira. Semoga pakde Jum, lek Menik, lek

Ali selalu diberikan kesehatan, dilimpahkan rezekinya dan bisa berkunjung ke rumah Allah SWT, dan untuk mbah uty terima kasih untuk cerita-cerita yang sangat menginspirasi sehingga dapat menjadi bekal hidup di masa depan, semoga mbah uty diberikan umur panjang, kesehatan agar dapat melihat, mendampingi dan foto bersama dengan cucu-cucunya memakai toga dibarengi senyum bahagia di wajah mbah uty. Amiin ya rabbal alamin…

4. Untuk laki-laki hebatku "Radiva Mahar Rizky" Terima kasih untuk kesabaran, perhatian, pengertianya selama ini. Terima kasih telah menjadi teman, kakak, dan kekasih hati yang selalu ada buat aku Terima kasih untuk semngatmu yang tak pernah padam untuk menyemangatiku mengerjakan tugas akhir ini, terima kasih untuk waktu, tenaga yang kamu berikan kepadaku, semoga kamu senantiasa diberikan kesehatan, kemudahan dalam segala urusan, dilimpahkan rezekinya.
5. Dosen pembimbing tugas akhirku (Pak Adeen Wijdan SZ, M.Si) selaku dosen pembimbing tugas akhir saya, terima kasih pak, karena saya sudah dibantu, di bimbing, di nasehati dan diajari, saya tidak akan pernah lupa atas bantuan dan kesabaran bapak dalam membimbing saya. Semoga bapak diberi umur panjang, sehat selalu dan dilancarkan segala urusanya. Amiiinn…

ABSTRAK

ANALISIS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP AKHLAK ANAK (STUDI KASUS DI SD N 01 KEBONHARJO, KLATEN)

Oleh: Denak Sintia Rahmawati

Berkembangnya zaman dan tekhnologi , manusia menciptakan alat yang mempermudah manusia untuk berkomunikasi dengan sesama diantaranya adalah gadget. Gadget adalah salah satu tekhnologi yang sangat dibutuhkan manusia untuk berkomunikasi dengan orang lain. Semua tekhnologi mempunyai dampak negative dan positif, dalam hal ini peran orang tua sangat menentukan bagaimana dampak yang ditimbulkan tekhnologi gadget terhadap kepribadian atau akhlak anak. Ketergantungan anak dalam bermain gadget tak lepas dari peran kedua orang tua. Sudah semestinya di zaman yang serba modern ini orang tua bisa lebih pandai dalam mengenalkan sarana tekhnologi kepada anaknya.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tentang pengaruh yang ditimbulkan gadget terhadap kepribadian atau akhlak anak dan bagaimana cara orang tua menghadapi tekhnologi yang semakin pesat ini. Penelitian ini menggunakan field research dengan participant observation dan tekhnik pengambilan sample menggunakan snowball sampling, teknik analisis data yang digunakan adalah triangulasi, metode penelitian yang digunakan adalah observasi, dokumentasi dan wawancara. Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan sosial dan tekhnologi khususnya sosiologi dalam keluarga.

Hasil dari penelitian ini terdapat 5 subyek yang diteliti, peneliti menemukan adanya pengaruh-pengaruh negative dan positif gadget dalam pembentukan karakter anak yang dapat dilihat dari cara orang tua mendidik, mengajari dan berkomunikasi dengan anaknya. Kurangnya pengawasan dan perhatian orang tua di saat anak bermain dengan gadget, dikarenakan orang tua terlalu menganggap remeh dampak yang ditimbulkan gadget terhadap tumbuh kembang anak. Sebagian besar gadget hanya digunakan anak-anak untuk bermain game dan menonton video animasi yang mana jika orang tua ikut andil dalam penggunaan gadget anak maka akan lebih besar manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan gadget anak.orang tua harus lebih hati-hati alam mengawasi dan memonitoring kegiatan anak saat bermain gadget sehari-hari untuk meminimalisir dampak negative yang ditimbulkan dari penggunaan gadget tesebut dan seharusnya gadget digunakan untuk hal-hal yang lebih positif.

Kata kunci: Penggunaan gadget dan kepribadian anak

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيْم

الْحَمْدُ للَّهِ الّذِيْ هَدَانَا لِهَذَا وَمَا كُنَّا لِنَهْتَدِي لَوْلَا أَنْ هَدَانَا اللَّهُ وَالصَّلّاةُ وَالسَّلّامُ عَلَي الرَّسُلِ اللَّهِ وَإِلَيْهِ وَصَحْبِهِ وَمَنْ وَالَاهُ

Kalimat syukur senantiasa saya ucapkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan kemudahan sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik dan tepat waktu. Sholawat serta salam tek lupa saya panjatkan kepada junjungan besar kita Nabi Muhammad SAW, sebagai panutan akhlak dan pribadinya yang sangat mulia.

Alhamdulillah wa syukru lillah saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik dan tepat waktu. Skripsi ini saya tulis sebagai dedikasi saya di dunia pendidikan khususunya di pendidikan agama islam. Dan sebagai wujud pengaplikasian ilmu yang telah saya dapat selama menmpuh bangku perkuliahan di kampus tercinta Universitas Islam Indonesia guna mendapatkan gelar sarjana.

Selesainya skripsi ini tak lepas dari dukungan moril serta materil dari orang-orang terdekat saya khusunya orang tua. Sehingga tugas ini dapat selesai dengan baik dan tepat waktu. Untuk itu perkenankan saya untuk menghaturkan ucapan terima kasih kepada orang-orang yang telah mendukung saya dalam menyelesaikan tugas ini, yaitu kepada :

1. Bapak Fathul Wahid, S.T., Ph.D, selaku Rektor Universitas Islam Indonesia yang telah memberi dukungan bagi mahasiswa untuk berdedikasi dalam bidang keilmuan.
2. Bapak Dr. H. Tamyiz Mukharrom, MA selaku Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia yang selalu memberikan motivasi dan inspirasi kepada semua mahasiswanya.

3. Ibu Dr. Junanah, MIS selaku Kaprodi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia, yang selalu memberikan kehangatan seorang ibu yang dipenuhi dengan motivasi, selalu memberikan semangat dalam menyelesaikan setiap problematika sosial maupun akademik.
4. Dosen pembimbing skripsi Pak Aden Wijdan SZ, M.Si yang dengan sabar membimbing dan mendoakan saya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu.
5. Seluruh Dosen FIAI UII yang memberikan seluruh ilmu dan wawasannya tanpa ragu kepada kami dan senantiasa membimbing kami dengan penuh keikhlasan.
6. Ibuk dan bapak tersayang, (Siti Juanah dan Jayanto) yang telah memberikan kasih dan sayangnya yang tiada terkira, terima kasih ibuk dan bapak selalu mengingatkan saya untuk selalu bersyukur dan meminta ketetapan imam dan islam, terima kasih atas dukungan dan motivasinya untuk menyelasaikan tugas akhir ini, terima kasih untuk semua kasih sayang yang tulus ikhlas, tiada yang bisa menggantikan jasa ibuk dan bapak. Terima kasih untuk doa yang selalu kalian berikan kepadaku. Semoga suatu saat aku bisa membuat senyum penuh kebanggan di wajah ibuk dan bapak, aku sayang ibuk sama bapak…
7. Adik-adiku Ajeng Ayu Nur Lathifah dan Dinda Putri Pamungkas yang selalu mendukung dan memberikan semangatnya.
8. Laki-laki terhebat Radiva Mahar Rizky yang selalu menyemangatiku dalam menyelesaikan tugas ini.
9. Teman-teman “WKB” yang selalu menemani selama 4 tahun ini dalam suka maupun duka.
10. Dan semua pihak yang berpartisipasi dalam memberikan dukungan moril maupun materi yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.

Semoga Allah senantiasa memberikan kemudahan dalam segala urusan, kelancaran dalam mencari rezeki, kesehatan lahir dan bathin serta menggandakan pahalanya atas segala bantuan, bimbingan, doa yang telah diberikan kepada saya dan semoga bisa memberikan manfaat di masa depan kelak. Meskipun skripsi ini jauh dari kata sempurna, saya berharap skripsi yang saya susun ini dapat bermanfat bagi penulis dan siapa saja yang membaca.

Ihdinas Shirothol Mustaqiem

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
MOTTO vi
PERSEMBAHAN vii
ABSTRAK ix
KATA PENGANTAR x
DAFTAR ISI xiii
BAB 1 PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Fokus dan Pertanyaan Penelitian 5
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian 5
D. Sistematika Pembahasan 6
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI 8
A. Kajian Pustaka 8
B. Landasan Teori 14
BAB III METODE PENELITIAN 26
A. Metode Penelitian 26
B. Jenis Penelitian dan Pendekatan 26
C. Tempat dan Lokasi Penelitian 27
D. Informan Penelitian 27
E. Teknik Penentuan Informan 28
F. Teknik Pengumpulan Data 28
G. Keabsahan Data 30
H. Teknik Analisis Data 32
BAB IV HASIL PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA 35
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian 35

B. Hasil Penelitian 37
C. Pembahasan 63
BAB V PENUTUP 68
A. Kesimpulan 68
B. Saran 68
Daftar Pustaka 70

BAB 1
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas itu sangatlah penting bagi manusia pada zaman kemajuan yang serba cepat ini, lebih-lebih pada abad yang akan datang. Hidup pada zaman seperti ini tidaklah mudah, anak-anak harus disiapkan sedini mungkin, terarah, teratur dan berdisiplin. Dalam kehidupan seperti itu godaan dan banyak hal yang dapat merusak mental serta moral anak.

Manusia adalah mahluk sosial yang tak pernah lepas dari interaksi dan komunikasi dengan manusia lain, Berkembangnya zaman dan teknologi manusia menciptakan sistem dan alat yang dapat mempermudah manusia saat berkomunikasi antar sesama mulai dari telegraf pada tahun 1837, telepon pada tahun 1876, dan telpon genggam pada tahun 1973, Berkembangnya zaman seperti saat ini (2015) alat komunikasi sudah semakin canggih dan semakin memudahkan manusia untuk berkomunikasi dan mendapatkan berbagai informasi dengan cepat serta hiburan seperti music,video, permainan dan lain-lain. Salah satu alat komunikasi yang paling berkembang pada saat ini adalah gadget ,di Indonesia *gadget* merupakan barang yang hampir dimiliki oleh setiap orang baik tua dan muda bahkan anak-anak usia pendidikan dasar sudah banyak yang menggunakannya.

Sedangkan gadget itu sendiri dalam istilah bahasa inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang mempunyai fungsi khusus atau biasa disebut smartphone. Di era modern ini sebagian besar anak bahkan seumuran balita sudah pandai dalam mengoprasikan gadget, adanya fitur-fitur game dan video

membuat anak-anak senang bermain gadget. Sebagian besar orang tua menganggap ini wajar, bahkan menganjurkannya untuk dimainkan anakanya agar tidak rewel dan susah diatur.

Peminat gadget di Indonesia bertumbuh sangat pesat ditandai dengan berita yang di kemukakan media bahwa Indonesia termasuk dalam 10 negara pengguna gadget di dunia.

Hampir setiap anak-anak saat ini sudah menggunakan gadget sebaiknya anak yang menggunakan gadget harus mendapatkan pengawasan dari orangtua karna dengan penggunaan gadget yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak

Menurut asosiasi dokter anak Amerika dan Canada anak usia 0-2 tahun tidak boleh terpapar gadget, anak usia 3-5 tahun dibatasi 1 jam perhari, dan 2 jam perhari untuk anak berusia 6-18 tahun. Tapi faktanya di Indonesia banyak anakanak yang menggunakan gadget 4 – 5 kali lebih banyak dari jumlah yang direkomendasikan, Pemakaian gadget yang terlalu lama dapat berdampak bagi kesehatan anak dikarenakan menggunakan gadet terlalu lama atau berlebihan anak akan menjadi agresif bila terlalu sering menggunakan gadget anak akan jadi malas bergerak dan lebih memilih duduk atau terbaring sambil menikmati cemilan dan menyebabkan anak kegemukan atau berat badan yang bertambah secara berlebihan, dan anak cendrung menjadi tidak peka terhadap lingkungan di sekelilingnya, Anak yang terlalu asik dengan gadgetnya berakibat lupa untuk berinteraksi ataupun berkomunikasi dengan orang sekitar maupun keluarga dan itu akan bedampak sangat buruk.

Dokter anak asal amerika serikat Cris Rowan dalam tulisannya di Huffington Post mengatakan perlu ada larangan penggunaan gadget pada anak

usia dibawah 12 tahun. (http://www.academia.edu/12322308/dampak game online)[2]

Beberapa tahun yang lalu gadget hanya banyak di pakai oleh para pembisnis dari kalangan menangah ke atas. Alasan mereka menggunakan gadget adalah untuk memudahkan bisnis mereka. Namun pada zaman sekarang, gadget tidak hanya dipakai oleh para pembisnis saja, banyak para remaja bahkan anak-anak pun telah banyak menggunakan gadget. "Semakin banyak produk yang ada di pasaran, maka semakin tinggi pula tingkat konsumtif pelaku pasar." (Suhandi, 2013). Alasan para remaja menggunakan gadget karena memiliki berbagi fungsi selain untuk berkomunikasi juga untuk berbagi, menghibur dengan audio, video, gambar, game, dan lain-lain.

Disadari atau tidak kebiasaan lingkungan terhadap anak akan membentuk perkembangan anak. Pada saat ini seiring berkembangnya teknologi, banyak sekali yang berpengaruh pada anak salah satunya adalah penggunaan gadget. gadget sangat mudah sekali menarik perhatian dan minat anak dan sudah menjadi hal yang biasa jika anak-anak saja sudah memakai gadget dalam kehidupan sehari-hari. gadget memiliki dampak positif dan negatif, Untuk itu peran orang tua sangat penting dalam perkembangan teknologi yang sangat maju di zaman sekarang ini.

Berbagai penelitian dari kedokteran maupun dunia psikolog mengenai dampak gadget telah dilakukan. Gadget memiliki pengaruh besar terhadap kehidupan manusia, demikian pula terhadap anak-anak. Dari segi psikologis, masa kanak-kanak adalah masa keemasan dimana anak-anak belajar mengetahui apa yang belum diketahuinya. Jika masa kanak-kanak sudah tercandu dan terkena dampak negatif oleh gadget, maka perkembangan anakpun akan terhambat.

---

[2] Sumarni Tri Mpd, pengaruh gadget dalam pendidikan (http://www.academia.edu/12322308/dampak game online). Kamis, 2017-11-23, 13:00

Alasan peneliti memilih judul "Analisis Pengaruh Gadget Terhadap Akhlak Anak". Peneliti ingin mendeskripsikan tentang pengaruh atau dampak dari penggunaan gadget terhadap akhlak anak dan faktor-faktor yang mendukungnya.

Peneliti memilih lokasi penelitian di SD Negeri 1 Kebonharjo karena hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di hari sebelumnya menyatakan bahwa sebagian besar anak-anak di SD Negeri 1 Kebonharjo cenderung susah bergaul dan kurang semangat dalam mengikuti pelajaran di sekolah. Di sepanjang sejarah SD Negeri 1 Kebonharjo merupakan sekolah dasar paling favorit di Kecamatan Polanharjo Kabupaten Klaten Provinsi Jawa Tengah. Namun beberapa tahun belakangan ini kurang lebih 7 tahun, SD Negeri 1 Kebonharjo mengalami penurunan prestasi murid. Peneliti sempat berdiskusi sebentar dengan bapak Drs. Winarto selaku kepala sekolah di SD Negeri 1 Kebonharjo tentang penurunan prestasi anak didik dalam 7 tahun belakngan ini. Pak winarto mengatakan bahwa anak-anak zaman sekarang kebanyakan sudah pandai dalam menggunkan gadget, bahkan mereka lebih senang main handphone daripada main di luar rumah. Beliau juga mengatakan bahwa anak-anak menjadi males belajar karena keasyikan bermain gadget. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh atau dampak yang ditimbulkan gadget terhadap perkembangan akhlak anak khususnya di SD Negeri 1 Kebonharjo.

Gadget memang memiliki dampak positif bagi pola pikir anak yaitu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan.

Dan dibalik dampak positif gadget, para orang tua lalai dengan dampak negative gadget. Berbagai radiasi didalam gadget yang dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak, menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak dalam berinteraksi dengan orang lain, anak lebih suka menyendiri dengan zona nyamnnya bersama gadget daripada berinteraksi dengan orang lain

Oleh karena itu, perlunya pemahaman dan penjagaan orang tua mengenai pemakaian dan pemahaman gadget bagi anak sangat diperlukan sehingga daya kembang anak dapat berkembang dengan baik dan menjadi anak yang aktif, cerdas, interaktif terhadap orang lain.

Atas dasar pemikiran tersebut, penulis terdorong untuk mengangkat permasalahan tetang **"Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Anak (Studi Kasus di SD Negeri 1 Kebonharjo Klaten)".**

B. Fokus dan Pertanyaan Penelitian

Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Anak (Studi Kasus Di SD N 1 Kebonharjo Klaten)

.

Berdasarkan latar belakang diatas, dan mengacu pada judul yang ada, penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana dampak/pengaruh penggunaan gadget terhadap akhlak anak di SD Negeri 1 Kebonharjo Klaten?
2. Bagaimana cara orang tua mengatasi anak yang sudah ketergantungan dengan gadget di SD Negeri 1 Kebonharjo Klaten?
3. Bagaimana cara mempertahankan moral/akhlak anak dibarengi dengan permainan gadget di SD Negeri 1 Kebonharjo Klaten?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Secara umum penelitian ini berusaha mengungkap pendidikan agama vs gadget didalam keluarga serta pengaruhnya terhadap akhlak siswa di SD Negeri 1 Kebonharjo

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui dan memahami dampak/pengaruh dari penggunaan gadget terhadap akhlak/moral anak di SD Negeri 1 Kebonharjo Klaten..
2. Untuk mengidentifikasi bagaimana cara yang harus dilakukan ketika anak sudah ketergantungan dengan gadget di SD Negeri 1 Kebonharjo Klaten
3. Untuk mengetahui cara mempertahankan moral/akhlak anak dibarengi dengan permainan gadget di SD Negeri 1 Kebonharjo Klaten.

Penelitian ini berguna untuk:

1. Bagi orang tua sebagai pendidik pertama anak-anaknya, sehingga akan lebih bertanggung jawab dan memperhatikan betul terhadap tumbuh kembang dan kepribadian anaknya.
2. Sebagai bekal penulis dalam kehidupan selanjutnya sebelum terjun dalam kehidupan keluarga dan masyarakat yang nyata
3. Sebagai sumbangan pemikiran dan bahan masukan dalam rangka meningkatakan pelaksaan pendidikan agama didalam keluarga, sekaligus menjadi bahan studi lanjut bagi yang memerlukan

D. Sistematika Pembahasan

Dalam sistematika pembahasan ini dijelaskan kerangka dalam penyusunan skripsi ini, untuk memberikan gambaran yang lebih kongkrit. Maka penulis mendeskrifikasikan sistematika pembahasan skripsi ini sebagai berikut:

Bab I : Adalah pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka dan sistematika pembahasan

Bab II : Adalah kajian pustaka dan Landasan teori yang memaparkan teori-teori pendidikan agama serta pengaruhnya terhadap akhlak anak oleh peneliti terdahulu

Bab III : Adalah metode penelitian yang meliputi: jenis penelitian dan pendekatan, lokasi dan tempat penelitian, informan peneliti, teknik penentuan informan, teknik pengumpulan data, keabsahan data dan teknik analisis data.

Bab IV : Poins sesuai dengan rumusan masalah

A. Subhasil A
B. Subhasil B
C. Dan seterusnya (Sesuai dengan rumusan)

Bab V: Penutup

A, Kesimpulan
B. Saran-saran
C. Kata Penutup

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

BAB II
KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

Menurut Muhammad Idrus (2005:36), telaah pustaka dilakukan guna menghindari terjadinya duplikasi pada tema penelitian. Oleh karena itu, berikut beberapa pemaparan tentang penelitian dan pembahasan terdahulu. Sepanjang pengetahuan penelitian, telah terdapat beberapa penelitian yang berkaitan dengan tema penelitian yang peneliti angkat.

Skripsi yang dilakukan oleh M. Hafiz Al-Ayouby(2017) dalam skripsinya menulis tentang "Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD dan TK. Handayani Bandar." Hasil penelitian yang didapat, Tingginya intensitas dan durasi penggunaan gadget serta aplikasi yang dibuka kebanyakan game membuat anak – anak usia dini sebaiknya dibatasi dalam pemakaian gadget karena tidak sesuai atau layak pada usianya jika terlalu banyak bermain game tanpa berinteraksi dengan orang lain atau teman sebayanya.[3]
(Penelitian diatas membahas tentang dampak penggunaan gadget dalam tumbuh kembang anak usia dini, didalam tulisan tersebut belum mencakup penjelasan pengaruh gadget terhadap akhlak anak, penelitian diatas lebih spesifik kepada dampak gadget terhadap tumbuh kembang anak usia dini).

Penelitian yang dilakukan oleh Antonius SM Simamora (2016) dalam skripsinya menulis tentang "Persepsi Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar". Hasil penelitian yang didapat,

[3] Al-Ayouby M. Faiz, 2017. Skripsi "Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD dan TK. Handayani Bandar Lampung", Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. UNIVERSITAS LAMPUNG

Persepsi orangtua terhadap dampak penggunaan gadget pada anak usia pendidikan dasar dari variabel dampak penggunaan gadget pada anak usia pendidikan dasar (kemampuan psikomotorik anak berkurang) sebanyak 65,4% orang tua setuju bahwa kemampuan psikomotorik anak berkurang karena menggunakan gadget.[4]

(Dalam penelitian diatas Antonius SM simamora membahas tentang persepsi orang tua terhadap penggunaan gadget sedangkan penelitian yang dilakukan penulis adalah analisis pengaruh gadget terhadap akhlak anak. Antonius SM Simamora lebih cenderung kepada alasan orang tua dalam memberikan gadget kepada anaknya).

Penelitian yang dilakukan oleh Yulia Trinika (2015), dalam skripsinya menulis "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak". Hasil penelitian yang didapat, Ada pengaruh antara penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial anak. Hasil ini sesuai dengan uji chi square dimana nilai signifikasi yang didapat sebesar 0,005. Oleh sebab itu, karena nilai $p < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh antara penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial anak.[5]

(Dalam penelitiian yang dilakukan oleh Yulia Trinika (2015) membahas tentang pengaruh gadget terhadap tumbuh kembang psikososial anak, lebih cenderung kepada psikis anak dan belum mencakup tentang pengaruh gadget terhadap akhlak anak yang akan diteliti oleh penulis. Penulis mencoba mengungkap tentang pengaruh gadget terhadap akhlak anak).

[4] Antonius Simamora SM, 2016. Skripsi "Persepsi Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar", Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. UNIVERSITAS LAMPUNG.

[5] Trinika Yulia, 2015. Skripsi "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak", Fakultas Kedokteran. UNIVERSITAS TANJUNGPURA.

Penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Novitasari (2016), dalam skripsinya yang berjudul "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak di Kompleks Perumahan Pondok Jati Kabupaten Sidoarjo." Hasil penelitian yang didapat, bahwa penggunaan *gadget* berdampak pada interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di Kompleks Perumahan Pondok Jati Kabupaten Sidoarjo. Hal tersebut dapat dibuktikan dari nilai signifikan uji statistik sebesar 0,000 < 0,05.[6]

(Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Novitasari (2016) dengan yang penulis teliti adalah penulis meneliti tentang analisis pengaruh gadget terhadap akhlak anak yang mana lebih spesifik kepada akhlak, sedangkan Wahyu Novitasari (2016) lebih spesifik kepada interaksi sosial).

Penelitian yang dilakukan oleh Syifa Ameliola, Hanggara Dwiyudha Nugraha (2010) dalam penelitiannya di Prosiding The 5 International Conference On Indonesian Studies Ethnicity and Globalization yang berjudul "Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak Dalam Era Globalisasi". Hasil penelitian yang diperoleh, di era globalisasi pada saat ini, media informasi dan teknologi telah menjadi komoditas utama interaksi antar manusia yang berbasis modernisasi. Kemudahan teknologi dalam mengakses informasi menjadi salah satu faktor yang mempengaruhidari berbagai kalangan untuk menggunakan elemen ini dalam kehidupan ini. Media informasi dan teknologi ini tidak luput dari dampak positif dan negatifnya, tergantung pada kesesuaian penggunaan individu.[7]

[6] Novitasari Wahyu, 2016. Skripsi "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak di Kompleks Perumahan Pondok Jati Kabupaten Sidoarjo", Fakultas Ilmu Pendidikan. UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA.

[7] Ameliola Syifa, Hanggara Dwiyudha Nugraha, 2010. Penelitian Prosiding The 5 International Conference On Indonesian Studies Ethnicity and Globalization "Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak Dalam Era Globalisasi", Fakultas Pertanian. UNIVERSITAS BRAWIJAYA MALANG.

(Yang membedakan dari penelitiian yang penulis teliti adalah penelitiian yang ditulis oleh Ameliola, Hanggara Dwiyudha Nugraha adalah penelitian tersebut membahas tentang dampak media informasi dan teknologi pada anak, yang mana belum mencakup tentang pengaruh gadget terhadap akhlak anak).

Penelitian yang dilakukan oleh Muh. Fuad Efendi (2014) dalam skripsinya yang berjudul "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini". Hasil penelitian yang diperoleh adalah, Dari pembahasan diatas, teknologi jelas mempengaruhi perkembangan anak. Karena sebuah perangkat teknologi merupakan media pembelajaran yang sangat efektif. Dengan adanya tampilan gambar yang bisa berjalan, efek suara atau nyanyian membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan perangkat teknologi sangat disukai oleh anak-anak. Dan karena kemajuan teknologi juga dapat membantu daya kreatifitas anak, jika pemanfaatnya diimbangi dengan interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Dengan terlalu membebaskan anak dibawah umur menggunakan teknologi yang terlalu canggih seperti gadget maka itu dapat mengubah perilaku seorang anak, untuk itu peran orang tua sangat penting.[8]
(Peneliian yang dilakukan oleh Muh. Fuad Efendi membahas tentang pengaruh gadget dalam perkembangan anak usia dini, dimana mencakup tentang dampak negatif dan positife dari gadget serta yang mempengaruhi tumbuh kembang anak usia dini. Yang membedakan dari penelitian yang penulis teliti adalah perbedaan variable yaitu tumbuh kembang anak dengan akhlak anak. Yang mana belum dibahas oleh saudara Muh Fuad Efendi dalam penelitiannya)

Zulfa Nur (2015) dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kesehatan Pemakai." Hasil penelitiannya adalah,

[8] Efendi Muh. Fuad, 2014. Skripsi "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini". Teknik Informatika. UNIVERSITAS BRAWIJAYA MALANG.

bahwa penggunaan gadget tanpa aturan sangat berbahaya untuk kesehatan pemakai gadget tersebut. Sebagai pemakai gadget, kita harus lebih pandai lagi dalam mencari informasi mengenai sebab dan akibat pemakaian gadget yang berpengaruh terhadap kesehatan pemakainya.[9]

(Dalam penelitian diatas Zulfa Nur membahas tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap kesehatan pemakai, yang membedakan dari penelitiian yang dilakukan penulis adalah penulis meneliti tentang pengaruh gadget terhadap akhlak anak. Dalam penelitian yang saudari zulfa nur tulispun hanya mencakup tentang pengaruh gadget terhadap kesehatan pemakai).

Paulus Tan, Feren (2016) pada penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Gadget dalam Perkembangan Interaksi Sosial Anak Usia Dini". Hasil penelitian yang didapatkan, yakni adanya pengaruh negatif dari gadget untuk perkembangan iteraksi sosial anak salah satunya anak menjadi lebih pasif dan cenderung pemalas untuk beraktivitas sehingga menyebabkan gejala obesitas.[10]

(Penelitian diatas membahas tentang pengaruh gadget dalam perkembangan interaksi soial anak. Sedangkan yang membedakan dari penelitiian yang penulis teliti adalah objek penelitiian, penulis meneliti tentang dampak atau pengaruh gadget terhadap anak khususnya anak usia sekolah dasar. Dalam penelitiian ini pun hanya membahas sedikit dari dampak gadget terhadap perkembangan interaksi sosial anak belum mencakup pengaruh gadget terhadap akhlak).

Agustina Wulansari (2015) pada penelitian yang berjudul "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak". Hasil penelitian yang dihasilkan oleh

[9] Nur Zulfa, 2016. Skripsi "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kesehatan Pemakai". UNIVERSITAS GUNADHARMA

[10] Tan Paulus, Feren, 2016. Penelitian "Pengaruh Gadget dalam Interkasi Sosial Anak Usia Dini". Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora. UNIVERSITAS BUNDA MULIA.

penelitian ini adalah Gadget dapat mempengaruhi daya kembang otak anak dalam pertumbuhannya. Gadget juga memiliki bahaya radiasi yang cukup berbahaya yang dapat mempengaruhi kemampuan kerja otak dan syaraf anak. Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan anak memiliki dampak positif dan dampak negatif.[11]

(Penelitian ini membahas tentang adanya pengaruh gadget dalam tumbuh kembang anak, yang membedakan dengan penelitian yang penulis yaitu penulis meneliti tentang pengaruh gadget terhadap akhlak siswa. Dalam penelitian inipun hanya membahas sebagian tentang pengaruh negative dari gadget)

Kursiwi (2016) pada skripsi ilmiah yang berjudul "Dampak Pengaruh Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa". Berdasarkan temuan hasil penelitian didapati bahwasanya terdapat dampak positif dan negatif dalam penggunaan *gadget* pada mahasiswa Dampak positif pengguaan *gadget* meliputi: memudahkan mahasiswa menjalin komunikasi dengan orang yang jauh, dan memudahkan mahasiswa memperoleh informasi perkuliahan secara cepat. Adapun dampak negatif penggunaan *gadget* meliputi: mahasiswa mengalami disfungsi sosial, intensitas interaksi langsung dengan mahasiswa lain berkurang, mahasiswa kurang peka terhadap lingkungan sekitar, kualitas interaksi langsung sangat rendah, mahasiswa jarang melakukan komunikasi langsung (tatap muka) dan mahasiswa menjadi konsumtif.[12]

(Dalam penelitian yang dilakukan oleh kursiwi membahas pengaruh penggunaan gadget terhadap diri mahasiswa, kedua, pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi dengan mahasiswa lain. Yang bertujuan untuk

[11] Agustina Wulansari, 2015. Penelitian "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak". Fakultas Sains dan Ilmu Mathematika". UNIVERSITAS DIPONEGORO.

[12] Kursiwi, 2016. Skripsi, "Dampak Pengaruh Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa". Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. UIN SYARIF HIDAYATULLAH. JAKARTA

mengetahui untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Gadget* terhadap interaksi sosial khususnya pada mahasiswa semester V (lima) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif Hidayatullah Jakarta. Belum ada pembahasan tentang pengaruh gadget terhadap akhlak anak yang mana akan diteliti oleh penulis).

B. Landasan Teori

1. Definisi Gadget

Diantara pengertian *Gadget* sebagai berikut yaitu menurut Merriam Webster yaitu " *an often small mechanichal or electronic device with practical use but often thought of as a novelty* ". Yang artinya dalam bahasa Indonesia adalah sebuah perangkat mekanik atau elektronik denga penggunaan praktis tetapi sering diketahui sebagai hal baru.[13]

Gadget adalah alat komunikasi modern yang memiliki berbagai fungsi canggih. Alat ini juga didefinisikan sebagai alat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus dengan unit kerja yang tinggi. Hal yang membedakan gadget dengan teknologi yang lainnya adalah unsur kekinian. Artinya, gadget selalu muncul dengan aplikasi-aplikasi terbaru yang mengikuti perkembangan zaman. Inilah yang menjadi factor tertarik dengan gadget, disamping fungsinya sebagai alat untuk berkomunikasi.[14]

Di zaman yang serba modern ini, teknologi gadget mengalami perkembangan yang sangat pesat. Dari awal kemunculannya yang hanya sebatas alat untuk telepon, kini gadget berubah menjadi seakan-akan kebutuhan

[13] Merriam-Webster, Appl Copyright 2016-2017 Stanfy Corp, Version 2.0.

[14] http://bloganakmanis.blogspot.co.id/2013/05/pengertian-dan-manfaat-gadget.html

primer bagi setiap manusia. Alat ini terus berkembang untuk memudahkan manusia dalam beraktivitas sehari-hari.

Pada akhirnya kita dapat menarik kesimpulan bahwasanya *gadget* yang paling canggih dan diterima oleh masyarakat di seluruh Negara adalah *handphone* atau *Smartphone*. Dengan kecanggihan yang dimilikinya *handphone* mampu menjadi *gadget* dengan penjualan nomor satu di dunia, serta mampu memberikan kemudahan bagi manusia tidak hanya pada kecanggihan komunikasi tetapi juga mempermudah pekerjaan-pekerjaan manusia dan dapat menjadi hiburan.

Beberapa faktor yang membuat gadget sangat berpengaruh dalam perkembangan anak antara lain adalah :

a. Gadget semakin hari semakin canggih

Hal ini tentu memberikan banyak manfaat yang mempermudah pekerjaan. Apalagi dengan ukurannya yang terbilang kecil, gadget mudah dibawa kapan pun dan dimana pun. hal inilah yang membuat gadget seolah-olah menjadi sebuah barang yang tidak bisa terpisahkan dari aktivitas manusia. Selain itu gadget dilengkapi juga dengan fitur game yang sangat menarik minat anak-anak.

b. Secara tidak sadar gadget membuat ketergantungan.

“Secara tidak sadar, saat ini anak-anak sudah mengalami ketergantungan menggunakan gadget. Ketergantungan inilah yang menjadi salah satu dampak negatif yang sangat berpengaruh ”(Eko prasetyo, 2013) contohnya saja handphone. Sehari saja tidak menggunakan handphone pasti ada rasa yang mengganjal.

2. **Definisi Dampak / Pengaruh**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yang di maksud dengan dampak adalah pengaruh kuat yang mendatangkan akibat (baik positif maupun negatif). Adapun pengertian pengaruh sendiri seperti yang dipaparkan beberapa ahli yakni: Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.[15] Senada dengan Purwadarminta yang mendefinisikan pengaruh sebagai sebuah daya yang ada atau yang timbul dari sesuatu (orang, benda dan sebagainya)[16] yang berkuasa atau yang berkekuatan (gaib dan sebagainya).2 Sehingga bagi beberapa ahli pengaruh merupakan segala hal baik itu benda atau pun manusia serta apa pun yang mana atas hal-hal tersebut dapat membentuk karakter, keyakinan atau perilaku seseorang. Hafied Cangara mendefinisikan pengaruh sebagai salah satu elemen dalam komunikasi yang sangat penting untuk mengetahui besar tidaknya komunikasi yang kita inginkan. Pengaruh dapat dikatakan mengena apabila terjadi perubahan sesuai dengan tujuan.[17]

Dengan kata lain pengaruh tidak hanya berdasarkan unsur-unsur pemaksaan, contoh yang dapat dilihat secara nyata misalnya dalam sebuah pembelajaran apabila seorang murid bisa mempraktekan apa yang ibu guru ajarkan merupakan contoh pengaruh dari ajaran yang diajarkan oleh seorang guru kepada muridnya.

3. Dampak Positif dan Negative

[15] Departemen Pendidikan Indonesia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008). Hal 1045

[16] Nurlaelah Syarif, *Pengaruh Perilaku Pengguna Smartphone Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa SMK IT Airlangga Samarinda*, (eJurnal Ilmu Komunikasi Univ. Mulawarman, 2015) h. 218

[17] Ibid. hal. 218

Dampak pengaruh Gadget pada perkembanan anak sangat banyak. Dampak yang diberikan dari segi pendidikan di Indonesia terbagi dua yaitu, dampak positif dan dampak negatif.

a. **Dampak positif**

1) Menambah Pengetahuan

Rizki syaputra, Dhani. (2013) menyimpulkan bahwa dengan menggunakan gadget yang berteknologi canggih, anak-anak dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi mengenai tugas nya disekoloah. Misalnya kita ingin browsing internet dimana saja dan kapan saja yang ingin kita ketahui. Dengan demikian dari internet kita bias menambah ilmu pengetahuan

2) Memperluas Jaringan Persahabatan

Gadget dapat memperluas jaringan persahabatan karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke social media. Jadi, kita dapat dengan mudah untuk berbagi bersama teman kita.

3) Mempermudah Komunikasi.

Gadget merupakan salah satu alat yang memiliki tekonologi yang canggih. Jadi semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia.

4) Melatih kreativitas anak.

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

Menurut Baihaqi dan Sugiarmin (2006: 2) ADHD sendiri merupakan singkatan dari Attention Deficit Hyperactivity Disorder yang merupakan gangguan perkembangan dalam peningkatan aktivitas motorik anak-anak

hingga menyebabkan aktivitas anak-anak yang tidak lazim dan cenderung berlebihan.[18]

b. Dampak negatif

1) Mengganggu Kesehatan

Gadget dapat mengaganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan manusia terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun kebawah. Efek radiasi yang berlebihan dapat mengakibatkan penyakit kanker.

2) Dapat Mengganggu Perkembangan Anak

Gadget memilki fiture-fiture yang canggih seperti, kamera, video, games dan lain-lain. Fiture itu semua dapat mengganggu proses pembelajaran di sekolah. Misalnya ketika guru menerangkan pelajaran di depan salah satu siswa bermain gadget nya di belakang atau bias juga di pergunakan sebagai alat untuk hal-hal yang tidak baik.

3) Rawan terhadap tindak kejahatan

Setiap orang pasti ada yang memiliki sifat update di mana saja. Jadi orang ingin berbuat kejahatan dengan mudah mencari nya dari hasil update nya yang boleh dibilang terlalu sering.

4) Dapat Mempengaruhi perilaku Anak

"Kemajuan teknologi berpotensi membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya sehingga menganggap apa yang didapatnya dari internet atau teknologi lain adalah pengetahuan yang terlengkap dan final" (Ratih Ibrahim, 2012).[19]

---

[18] Balitbang, 2013. SDM Kominfo, *Dinamika Perkembangan Pemanfaatan Teknologi, Komunikasi Serta Implikasinya di Masyarakat*. (Jakarta: Media Bangsa) . Hal 455

[19]http://mommiesdaily.com/2013/11/25/nrratih-ibrahim-jadi-orangtua-itu-harus-percaya-diri/Sabtu,18 november 2017. 20:00

Pada faktanya ada begitu banyak hal yang harus digali lewat proses pembelajaran tradisional dan internet tidak bisa menggantikan kedalaman suatu pengetahuan. Kalau tidak dicermati, maka akan ada kecenderungan bagi generasi mendatang untuk menjadi generasi yang cepat puas dan cenderung berpikir dangkal.[20]

Dengan adanya permasalahan yang ditimbulkan oleh gadget terhadap akhlak anak, maka sudah seharusnya mencari solusi untuk memecahkan masalah tersebut. Tentang bagaimana membuat gadget dapat bermanfaat bagi tumbuh kembang anak, bagaimana cara orang tua mengatasi anak yang sudah ketergantungan dengan gadget,

4. Definisi Akhlak

a. Pengertian dan Konsep Dasar dari Akhlak

Akhlak adalah berasal dari bahasa Arab jamak dari "khuluq" yang artinya perangai atau tabiat. Sesuai dengan arti bahasa ini, maka akhlak adalah bagian ajaran islam yang mengatur tingkahlaku perangai manusia. Ibnu Maskawaih mendefenisikan akhlak dengan "keadaan jiwa seseorang yang mendorongnya melakukan perbuatan-perbuatan tanpa melalui pertimbangan fikiran".

Akhlak ini meliputi akhlak manusia kepada tuhan, kepada nabi/rasul, kepada diri sendiri, kepada keluarga, kepada tetangga, kepada sesama muslim, kepada non muslim.

Dalam Islam selain akhlak dikenal juga istilah etika. Etika adalah suatu ilmu yang menjelaskan arti baik dan buruk, menerangkan apa yang seharusnya dilakukan oleh manusia kepada lainnya, menyatakan tujuan yang harus dituju

[20]http://terknologimasakini.blogspot.co.id/2016/03/dampak-positif-dan-negatif-penggunaan.html

oleh manusia di dalam perbuatan mereka dan menunjukkan jalan untuk melakukan apa yang harus diperbuat (Amin, 1993 : 3)[21]

Pada usia 6-12 tahun anak mulai mengalami beberapa peningkatan, diantaranya peningkatan psikis, fisik dan keberagamaan. Persoalan psikis anak lebih ingin dilihat, ingin menonjolkan diri, dan belajar untuk mandiri. Dari persoalan fisik anak mulai tumbuh dan berkembang dengan cepat. Sedangkan persoalan keberagamaan anak masuk dalam the realistis stage (tingkat kenyatan).

Anak Sekolah Dasar berumur 6-12 tahun yang sedang menempuh pendidikan di tingkat dasar, pada fase ini anak memasuki masa belajar di sekolah dan di luar sekolah. Anak belajar di sekolah kemudian melatih apa yang dipelajari di rumah yang mendukung hasil belajar di sekolah. Pendidikan di luar sekolah untuk anak pada umur 6-12 tahun sangat dibutuhkan, karena keluarga dan lingkungan sangat menentukan perkembangan mental seorang anak. Pada zaman yang serba modern ini anak-anak ditingkat sekolah dasar cenderung melakukan penyimpangan sosial, baik dilakukan di sekolah maupun diluar sekolah.

Bisa kita lihat perkembangan mental dan akhlak anak sekolah dasar pada era globalisasi ini, khususnya anak usia 12 tahun mereka seakan kehilangan jati dirinya, jenjang usia 12 tahun merupakan fase memasuki masa remaja, akan tetapi sikap mereka tidak menunjukan kepolosan seorang anak sekolah dasar yang akan memasuki masa remaja. Misalnya anak SD zaman sekarang sudah pandai menggunakan gadget, dengan bebas bisa mengakses situs-situs di internet bahkan seumuran anak sekolah dasar sudah mempunyai akun pribadi di sosial media, banyak juga diantara mereka yang berpacran padahal umur mereka belum mencukupi dalam arti kata belum diperbolehkan oleh orang

[21] Amin, A. (1993). Islam Dari Masa Ke Masa. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.

tuanya dan bahkan mereka tidak punya rasa malu untuk pacaran di depan umum.

Pada zaman modern ini handphone atau gadget merupakan alat yang wajib dimiliki oleh setiap orang guna menjalin komunikasi dengan kelurga dan teman. Sama halnya di desa Kebonharjo Kabupaten Klaten, sebagian besar anak SD sudah pandai bermain gadget bahkan orang tua mereka memfasilitasinya. Akan tetapi anak SD zaman sekarang sudah dibolehkan untuk bermain gadget dengan bebas dan bahkan difasilitasi oleh orang tua mereka. Padahal permasalahan ini memberikan dampak negatif yang benar-benar kelewat batas untuk tumbuh kembang mentalanak usia 12 tahun sekolah dasar.

Jadi, etika adalah perbuatan baik yang timbul dari orang yang melakukannya dengan sengaja dan berdasarkan kesadarannya sendiri serta dalam melakukan perbuatan itu dia tau bahwa itu termasuk perbuatan baik atau buruk.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Menurunnya Akhlak Anak

1) Longgarnya pegangan terhadap agama .

Sudah menjadi tragedi dari dunia maju, dimana segala sesuatu hampir dapat dicapai dengan ilmu pengetahuan, sehingga keyakinan beragama mulai terdesak, kepercayaan kepada Tuhan tinggal simbol, larangan-larangan dan suruhan-suruhan Tuhan tidak diindahkan lagi. Dengan longgarnya pegangan seseorang pada ajaran agama, maka hilanglah kekuatan pengontrol yang ada didalam dirinya.

Apabila orang tua sudah tidak sanggup lagi mengatasi moral anak, Dengan demikian satu-satunya alat pengawas dan pengatur moral yang dimilikinya adalah masyarakat dengan hukum dan peraturanya. Namun biasanya pengawasan masyarakat itu tidak sekuat pengawasan dari dalam diri

sendiri. Karen pengawasan masyarakat itu datang dari luar, jika orang luar tidak tahu, atau tidak ada orang yang disangka akan mengetahuinya, maka dengan senang hati orang itu akan berani melanggar peraturan-peraturan dan hukum-hukum sosial itu.

Dan apabila dalam masyarakat itu banyak ornag yang melakukuan pelanggaran moral, dengan sendirinya orang yang kurang iman tadi tidak akan mudah pula meniru melakukan pelanggaran-pelanggaran yang sama. Tetapi jika setiap orang teguh keyakinannya kepada Tuhan serta menjalankan agama dengan sungguh-sungguh, tidak perlu lagi adanya pengawasan yang ketat, karena setiap orang sudah dapat menjaga dirinya sendiri, tidak mau melanggar hukum-hukum dan ketentuan-ketentuan Tuhan. Sebaliknya dengan semakin jauhnya masyarakat dari agama, semakin sudah memelihara moral orang dalam masyarakat itu, dan semakin kacaulah suasana, karena semakin banyak pelanggaran-pelanggaran, hak, hukum dan nilai moral.

2) Kurang efektifnya pembinaan moral yang dilakukan oleh keluarga, sekolah maupun masyarakat.

Pembinaan moral yang dilakukan oleh ketiga institusi ini tidak berjalan menurut semsetinya atau yang sebiasanya. Pembinaan moral didalam keluarga misalnya harus dilakukan dari sejak anak masih kecil, sesuai dengan kemampuan dan umurnya. Karena setiap anak lahir, belum mengerti mana yang benar dan mana yang salah, dan belum tahu batas-batas dan ketentuan moral yang tidak berlaku dalam lingkungannya. Tanpa dibiasakan menanamkan sikap yang dianggap baik untuk manumbuhkan moral, anak-anak akan dibesarkan tanpa mengenal moral itu.

Pembinaan moral pada anak didalam keluarga bukan dengan cara menyuruh anak menghapalkan rumusan tentang baik dan buruk, melainkan harus dibiasakan. Zakiah Darajat mangatakan, moral/akhlak bukanlah suatu

pelajaran yang dapat dicapai dengan mempelajari saja, tanpa membiasakan hidup bermoral dari sejak keci. Moral/akhlak itu tumbuh dari tindakan kepada pengertian dan tidak sebaliknya. Seperti halnya keluarga, sekolahpun dapat mengambil peranan yang penting dalam pembinaan moral anak didik. Hendaknya dapat diusahakan agar sekolah menjadi lapangan baik bagi pertumuhan dan perkembangan mental dan moral anak didik. Di samping tempat pemberian pengetahuan, pengembangan bakat dan kecerdasan.

Dengan kata lain, supaya sekolah merupakan lapangan sosial bagi anak-anak, dimana pertumbuhan mental, moral dan sosial serta segala aspek kepribadian berjalan dengan baik. Untuk menumbuhkan sikap moral yang demikian itu, pendidikan agama diabaikan di sekolah, maka didikan agama yang diterima dirumah tidak akan berkembang, bahkan mungkin terhalang. Selanjutnya masyarakat juga harus mengambil peranan dalam pembinaan moral. Masyarakat yanglebih rusak moralnya perelu segera diperbaiki dan dimulai dari diri sendiri, keluarga dan orang-orang terdekat dengan kita. Karena kerusakan masyarakat itu sangat besar pengaruhnya dalam pembinaan moral anak-anak. Terjadinya kerusakan moral dikalangan pelajar dan generasi muda sebagaimana disebutakan diatas, karena tidak efektifnnya keluarga, sekolah dan masyarakat dalam pembinaan moral. Bahkan ketiga lembaga tersebut satu dan lainnya saling bertolak belakang, tidak seirama, dan tidak kondusif bagi pembinaan moral.

3) Budaya yang materialistis, hedonistis dan sekularistis.

Sekarang ini sering kita dengar dari radio atau bacaan dari surat kabar tentang anak-anak sekolah menengah yang ditemukan oleh gurunya atau polisi mengantongi obat-obat, gambar-gambar cabul, alat-alat kotrasepsi seperti

kondom dan benda-banda tajam. Semua alat-alat tersebut biasanya digunakan untuk hal-hal yang dapat merusak moral.

Namun gajala penyimpangan tersebut terjadi karena pola hidup yang semata-mata mengejar kepuasan materi, kesenangan hawa nafsu dan tidak mengindahkan nilai-nilai agama. Timbulnya sikap tersebut tidak bisa dilepaskan dari derasnya arus budaya matrealistis, hedonistis dan sekularistis yang disalurkan melalui tulisan-tulisan,bacaan-bacaan, lukisan-lukisan, siaran-siaran, pertunjukan-pertunjukan dan sebagainya.

Penyaluran arus budaya yang demikian itu didukung oleh para penyandang modal yang semata-mata mengeruk keuntungan material dan memanfaatkan kecenderungan para remaja, tanpa memperhatikan dampaknya bagi kerusakan moral. Derasnya arus budaya yang demikian diduga termasuk faktor yang paling besar andilnya dalam menghancurkan moral para remaja dan generasi muda umumnya.

4) Ingin mengikuti trend,

Bisa saja awalmya para remaja merokok adalah ingin terlihat keren, padahal hal itu sama sekali tidak benar. Lalu kalau sudah mencoba merokok dia juga akan mencoba hal-hal yang lainnya seperti narkoba dan seks bebas.

5) Himpitan ekonomi yang membuat para remaja stress dan butuh tempat pelarian.

6) Kurangnya pendidikan Agama dan moral.

Faktor-faktor di atas sebagian besar dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Dengan berkembang pesatnya teknologi pada zaman sekarang ini, arus informasi menjadi lebih transparan. Kemampuan masyarakat yang tidak dapat menyaring informasi ini dapat mengganggu etika dan moral remaja.

Pesatnya perkembangan teknologi dapat membuat masyarakat melupakan tujuan utama manusia diciptakan, yaitu untuk beribadah.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Berdasarkan pendekatan dan jenis data yang digunakan, penelitian ini termasuk kedalam penelitian kualitatif sehingga akan menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata. Data yang dianalisis didalamnya berbentuk deskriptif bukan angka-angka seperti halnya dalam penelitian kuantitatif.

Menurut Arikunto "penelitian kualitatif dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai status suatu gejala yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian itu dilakukan". Oleh karena, itu penelitian kualitatif dapat mengungkap fenomena-fenomena pada suatu subjek yang ingin diteliti secara mendalam.[22]

B. Jenis Penelitian dan Pendekatan

Adapun jenis pendekatan penelitian ini adalah deskriptif. Penelitian deskriptif yaitu penelitian yang berusaha untuk menuturkan pemecahan masalah yang ada sekarang berdasarkan data-data.

Penelitian ini jika dikaitkan dengan pelaksanaan pengumpulan datanya, jenisnya merupakan penelitian studi kasus. Menurut Bogdan dan Bikien (1982) studi kasus merupakan pengujian secara rinci terhadap satu latar atau satu orang subjek atau satu tempat penyimpanan dokumen atau satu peristiwa tertentu . Surachrnad (1982) membatasi pendekatan studi kasus sebagai suatu pendekatan dengan memusatkan perhatian pada suatu kasus secara intensif dan rinci.

[22] Arikunto, Suharsimi. 1998. Prosuder Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

SementaraYin (1987) memberikan batasan yang lebih bersifat teknis dengan penekanan pada ciri-cirinya. Ary, Jacobs, dan Razavieh (1985) menjelasan bahwa dalam studi kasus hendaknya peneliti berusaha menguji unit atau individu secara mendalarn. Para peneliti berusaha menernukan sernua variabel yang penting.

Berdasarkan batasan tersebut dapat dipahami bahwa batasan studi kasus meliputi: (1) sasaran penelitiannya dapat berupa manusia, peristiwa, latar, dan dokumen; (2) sasaran-sasaran tersebut ditelaah secara mendalam sebagai suatu totalitas sesuai dengan latar atau konteksnya masing-masing dengan maksud untuk mernahami berbagai kaitan yang ada di antara variabel-variabelnya.

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian secara holistik dan dengan cara deskripsi pada suatu konteks khusus dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Moleong (2000)

C. Tempat dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini mengambil lokasi di SD Negeri 1 Kebonharjo Klaten. SD Negeri 1 Kebonharjo Klaten sekarang memiliki sisa sebanyak 280 siswa yang terdiri dari kelas 1-6 tingkat sekolah dasar, dan peneliti ingin meneliti tentang analisis pengaruh gadget terhadap akhlak anak di SD Negeri 1 Kebonharjo Klaten.

D. Informan Penelitian

Informan penelitian yang akan menjadi sumber data dalam penelitin ini berdasarkan kriterium adalah:

1. Bapak Drs. Winarto selaku Kepala sekolah SD Negeri 1 Kebonharjo
2. Ibu Sri Sumarsi salah satu wali murid di SD Negeri 1 Kebonharjo. Sebagai subyek A.
3. Ibu Fathimatun Nurul Aini warga di desa keprabon Rt06/02 dan salah satu wali murid di SD Negeri 1 Kebonharjo, sebagai subyek B.
4. Ibu Peni Indriani salah satu wali murid di SD Negeri 1 Kebonharjo, sebagai subyek C.
5. Ibu Sumiyatun warga desa Kebonharjo Rt08/04 dan wali murid di SD Negeri 1 Kebonharjo, sebagai subyek D
6. Ibu Ida Yuliana Pratiwi, S.Pd. guru matematika di SD Negeri 1 Kebonharjo dan salah satu wali murid di SD Negeri 1 Kebonharjo, sebagai subyek E.

E. Teknik Penentuan Informan

Penentuan informan dalam penelitian ini menggunakan teknik snow ball sampling yaitu dari jumlah subyek yang sedikit, semakin lama berkembang menjadi banyak. Dengan teknik ini, jumlah informan yang akan menjadi subyeknya akan terus bertambah sesuai dengan kebutuhan dan terpenuhinya informasi. (Idrus, 2009"97). Subyek penelitian ini berkaitan dengan pendidikan agama dan gadget didalam keluarga serta pengaruhnya terhadap akhlak siswa.

`

F. Teknik Pengumpulan Data

1) Wawancara

Penelitian ini akan mengumpulkan informasi berupa hasil wawancara dengan pimpinan sekolah, beberapa wali murid di SD Negeri 1 Kebonharjo tentang penggunaan atau dampak gadget terhadap akhlak anak.

2) Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan aktivitas pencatatan fenomena yang dilakukan secara sistematis. Dan dalam penelitian ini peneliti akan terlibat langsung (partisipatif) artinya dalam pengamatan ini peneliti akan terlibat dalam kegiatan orang yang menjadi sasaran penelitian, tanpa mengakibatkan perubahan pada kegiatan atau aktivitas yang bersangkutan.

Bentuk observasi yang digunakan ini adalah observasi partisipan, yaitu observer terlibat langsung dalam atau berpartisipasi dalam aktivitas yang dilakukan oleh observe. Untuk menyempurnakan aktivitas pengamatan partisipatif ini, peneliti harus mengikuti kegiatan keseharian yang dilakukan informan dalam waktu tertentu, memerhatikan apa yang terjadi, mendengarkan apa yang dikatakannya, mempertanyakan informasi yang menarik, dan mempelajari dokumen yang dimiliki (Idrus, 2009:101).[23]

Kegiatan observasi ini akan dilakukan secara intensif hingga memperoleh data dan gambaran tentang; letak geografis, keadaan lingkungan di SD Negeri 1 Kebonharjo, serta dampak dari penggunaan gadget terhadap perilaku sehari-hari anak.

3) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu hal yang perlu dilakukan dalam penelitian, kemudian studi dokumentasi dimaksudkan untuk melengkapi data dari wawancara dan observasi. Dokumentasi dapat berupa arsip-arsip, gambar atau foto dan catatan lain yang berhubungan dengan penelitian.

Dokumentasi yang dilakukan dalam hal ini adalah segala dokumentasi yang berhubungan dengan gambar atau foto-foto kegiatan, hasil wawancara

[23] Idrus Muhamad. 2009. Metode Penelitian Ilmu Sosial : Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif. Yogyakarta : Erlangga.

berupa rekaman dalam bentuk verbatim atau informan, disain kurikullum dan sebagainy

G. Keabsahan Data

Data merupakan fakta atau bahan-bahan keterangan yang penting dalam penelitian. Sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan(aktivitas) dan selebinya, seperti dokumen (yang merupakan data tambahan).

Validitas merupakan keakuratan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Dengan demikian data yang valid adalah data yang tidak berbeda antar data yang dilaporkan peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek penelitian.

1) Uji Kredibilitas

Uji kredibilitas adalah uji untuk mengetahui tingkat kepercayaan terhadap data yang diteliti. Ada 6 cara untuk menguji kredibilitas data yaitu:

a. Perpanjangan Pengamatan

Dengan perpanjangan pengamatan berarti peneliti kembali ke lapangan, melakukan pengamatan dan wawancara kembali. Dengan pengamatan kembali ini maka hubungan peneliti dengan narasumber akan semakin terbentuk dan tidak ada jarak lagi, semakin terbuka dan percaya satu sama lain.

b. Peningktan Ketekunan

Meningkatkan ketekunan adalah melakukan pengamatan secara lebih cermat lagi dan berkesinambungan. Dengan cara tersebut maka kepastian data dan urutan peristiwa akan dapat direkam secara pasti dan sistematis.

c. Triangulasi

Triangulasi dalam penelitian ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan waktu. Triangulasi dibagi menjadi 3 bagian yaitu:

1) Triangulasi Sumber

Pengujian untuk menguji kredibilitas data dengan Pengecekan data yang diperoleh dari berbagai sumber

2) Triangulasi Teknik

Pengujian yang dilakukan untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama tapi teknik berbeda

3) Triangulasi Waktu

Waktu juga merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kredibilitas data, data yang dikumpulkan dengan wawancara dipagi hari pada saat narasumber masih segar akan menghasilkan data yang lebih valid.

d. Analisis Kasus Negative

Kasus negative adalah kasus yang tidak sesuai dengan hasil penelitian. Melakukan penelitian kasus negative berarti peneliti mencari data yang berbeda dengan data yang telah ditemukan. Bila tidak ada lagi data yang berbeda berrti data yang ditemukan sudah dapat dipercaya.

e. Menggunakan Bahan Referensi

Bahan referensi yang dimaksud adalah adanya data pendukung untuk membuktikan data yang telah diteliti oleh peneliti.

f. Mengadakan Member Check

Proses pengecekan data yang diperoleh peneliti kepada pemberi data, tujuannya untuk mengetahu apakah data atau informasi yang diperoleh sudah sesuai dengan apa yang dimaksud oleh narasumber.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data kualitatif dilakukan apabila data empiris yang diperoleh adalah data kualitatif berupa kumpulan berwujud kata-kata dan bukan rangkaian angka serta tidak dapat disusun dalam kategori-kategori/struktur klasifikasi. Data bisa saja dikumpulkan dalam aneka macam cara (observasi, wawancara, intisari dokumen, pita rekaman) dan biasanya diproses terlebih dahulu sebelum siap digunakan (melalui pencatatan, pengetikan, penyuntingan, atau alih-tulis), tetapi analisis kualitatif tetap menggunakan kata-kata yang biasanya disusun ke dalam teks yang diperluas, dan tidak menggunakan perhitungan matematis atau statistika sebagai alat bantu analisis.

Menurut miles dan Huberman, kegiatan analisis terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verivikasi. Terjadi secara bersamaan berarti reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verivikasi sebagai sesuatu yang saling jalin menjalin merupakan proses siklus dan interaksi pada saat sebelum, selama, dan sesudah pengumpulan data dalam bentuk sejajar yang membangun wawasan umum yang disebut "analisis"[24]

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian kualitatif mencakup transkip hasil wawancara, reduksi data, analisis, interpretasi data dan triangulasi. Dari hasil analisis data yang kemudian dapat ditarik kesimpulan. berikut ini adalah teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti:

[24] Silalahi, Ulber. 2009. Metode Penelitian Sosial. Bandung; PT. Refika Aditama.

1. Reduksi Data

   Reduksi data bukanlah suatu hal yang terpisah dari analisis. Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstraksian, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Kegiatan reduksi data berlangsung terus-menerus, terutama selama pengumpulan data.

   Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasi data sedemikian rupa sehingga kesimpulan-kesimpulan akhirnya dapat ditarik dan diverivikasi. Reduksi data atau proses transformasi ini berlanjut terus sesudah penelitian lapangan, sampai laporan akhir lengkap tersusun.

2. Display Data

   Setelah data di reduksi, maka langkah selanjutya adalah menyajikan data. Peneliti mengembangkan sebuah diskripsi informasi tersusun untuk menarik kesimpulan dan pengambilan tindakan. Display data atau penyajian data yang lazim digunakan pada langkah ini adalah dalam bentuk teks naratif. Dengan adanya penyajian data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, dan merencanakan kerja selanjutnya dari apa yang telah dipahami tersebut.

3. Menarik kesimpulan

   Tahap ini merupakan tahap penarikan kesimpulan dari semua data yang telah diperoleh sebagai hasil dari penelitian. Ketika kegiatan pengumpullan data dilakukan, seorang penganalisis kualitatif mulai mencari arti benda-benda, penjelasan, alur sebab akibat, dan proposisi. Kesimpulan yang mula-mulanya belum jelas akan meningkat menjadi lebih terperinci. Kesimpulan-kesimpulan “final” akan muncul bergantung pada besarnya kumpulan-kumpulan catatan lapangan, penyimpanan, dan metode pencarian ulang yang digunakan,

kecakapan peneliti, dan tuntutan pemberi dana, tetapi sering kali kesimpulan itu telah sering dirumuskan sebelumnya sejak awal.

BAB IV
PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Untuk memberikan gambaran umum SD Negeri 1 Kebonharjo, maka akan dikemukakan tentang letak geografis, sejarah singkat, visi dan misi, tujuan serta struktur organisasi yang ada di SD Negeri 1 Kebonharjo didapat dari dokumen SD Negeri 1 Kebonharjo.

1. Letak Geografis

SD Negeri 1 Kebonharjo terletak di desa Kebonharjo Kecamatan Polanharjo Kabupaten Klaten Provinsi Jawa Tengah, kurang lebih 10 km dari pusat kota Klaten. Klaten merupakan daerah yang terkenal dengan mata airnya yang jernih, banyak terdapat mata air sehingga banyak pabrik air mineral yang didirikan di Klaten seperti Aqua, Club, dan AC. Selain itu mata air yang ada banyak dijadikan sebagai obyek wisata contohnya seperti umbul manten, umbul pelem, umbul nilo, umbul susuhan, umbul gedangan dan yang paling terkenal adalah umbul ponggok. Semua orang pasti mengetahui dimana letak umbul ponggok, dan jarak SD Negeri 1 Kebonharjo hanya berjarak 2 km dari umbul ponggok. Mayoritas penduduk yang tinggal di desa Kebonharjo adalah petani, wiraswasta dan karyawan pabrik.

SD Negeri 1 Kebonharjo telah menempati tanah dan gedung milik sendiri yang terletak di Desa Kebonharjo, Kecamatan Polanharjo, Kabupaten Klaten, Provinsi Jawa Tengah. SD Negeri 1 Kebonharjo dibangun diatas tanah seluas 3125 m2 yang digunakan untuk pergedungan, lapangan olahraga dan kegiatan-kegiatan lainya. SD Negeri 1 Kebonharjo mempunyai 14 guru dan siswa sebanyak kurang lebih 392 siswa yang terbagi dari beberapa kelas yaitu

kelas 1 (A, B), kelas 2 (A, B), kelas 3, kelas 4, kelas 5 (A, B) dan kelas 6 (A, B).

Adapun batas-batas wilayahnya adalah sebagai berikut:

a. Sebelah Utara: Perumahan milik warga
b. Sebelah Selatan: Area perkuburan Sasono Loyo Kebo Dekem (Tempat Pemakaman Umum)
c. Sebelah Timur: Area pemakaman keluarga pahlawan
d. Sebelah Barat: Balai Desa Kebonharjo

2. Visi dan Misi

a. Visi: Terwujudnya peserta didik yang beriman,berakhlak mulia, kreatif, inovatif dan berwawasan global.
b. Misi:

1) Menanamkan ketakwaan dan keimanan dalam pembelajaran dan pengamalan ajaran agama.

2) Meningkatkan prestasi akademik dengan melakukan pembelajaran (PAIKEM) agar siswa mampu berfikir realistis, obyektif dan ilmiah sehingga siswa dapat berkembang sesuai dengan potensi yang dimiliki.

3) Menghidupkan pendidikan bernuansa islami, meningkatkan ibadah serta memadukan penyelengaraan pendidikan agama dan umum.

4) Memotivasi dan membimbing peserta didik untuk mengenali potensi dirinya sehingga dapat dikembangkan secara maksimal.

5) Membekali siswa kecakapan hidup (life skill) dan ketrampilan.

3. Tujuan

Mengacu pada visi dan misi sekolah, serta tujuan umum pendidikan dasar, tujuan sekolah dalam mengembangkan pendidikan ini adalah:

a. Membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan dan agama agar dapat melanjutkan jenjang pendidikan yang lebih tinggi.
b. Mengembangkan budaya sekolah yang religius dalam kegiatan keagamaan.
c. Meningkatkan kemampuan dan ketrampilan siswa agar dapat menjadi warga negara yang berakhlaqul karimah.

4. Struktur Organisasi

- Kepala Sekolah : Drs. Winarto
- Kepala TU : Drs. Budi Utomo
- Koordinator BK : Wahyudi, S.Ag
- Waka Kurikullum : Nisrapi, S.Ag., M.A
- Waka Kesiswaan : Titin Sri Setyo, S.Pd
- Waka Sarpras : Fathimatun Nurul, S.Pd
- Waka Humas : Muhammad Nugroho, S.Pd
- Dewan Guru
- Siswa

B. Hasil Penelitian

Hari Sabtu tanggal 14 April 2018, untuk pertama kalinya peneliti menginjakan kaki setelah kurang lebih 10 tahun peneliti menyelesaikan pendidikan sekolah dasar di SD Negeri 1 Kebonharjo. Sesampainya di sekolah pukul 09:00 WIB, peneliti langsung menemui salah satu guru di SD Negeri 1 Kebonharjo yaitu bapak Drs. Winarto. Pak Winarto menjabat sebagai kepala sekolah di SD Negeri 1 Kebonharjo, selain menjadi kepala sekolah beliau juga menghandle mata pelajaran Kesenian dan Seni rupa. Sebagai kepala sekolah beliau terkenal tegas, baik hati dan penyabar. Setelah bertemu dengan pak Winarto peneliti langsung mengutarakan maksud dan tujuan berkunjung ke SD

Negeri 1 Kebonharjo yaitu untuk meminta izin melakukan penelitian di SD Negeri 1 Kebonharjo sebagai tugas akhir.

Dari hasil subyek yang diteliti, ditemukan gambaran pola pikir orang tua yang bisa dilihat melalui beberapa aspek, yaitu aspek kebiasaan dan aspek cara mendidik

1. Ibu Sri Sumarsi (Subyek A)

Tepat pada hari sabtu sekitar pukul 15:45 WIB, peneliti mendatangi rumah ibu Sri Sumarsi selaku Subyek A. Pada saat peneliti datang ibu Sri Sumarsi sedang bersantai di depan rumah bersama suami dan anaknya. Setelah melihat kedatangan peneliti, beliau langsung menanyakan ada kepentingan apa dan mempersilahkan peneliti untuk duduk. Ibu Sri Sumarsi adalah salah satu warga desa Sawahan Rt08/04 dan juga wali murid di Sekolah Dasar Negeri 1 Kebonharjo. Dalam keseharianya ibu Sri Sumarsi bekerja sebagai ibu rumah tangga sedangkan suaminya mempunyai usaha meubel di desa Cokro, Tulung, Klaten. Dari segi ekonomi ibu Sri Sumarsi termasuk dalam kategori mampu. Beliau mempunyai 2 orang anak, anak pertama berumur 15 tahun dan sekarang sedang menempuh jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama di Pondok Modern Darussalam Gontor Putri 1 Mantingan, Ngawi, Jawa Timur. Sedangkan anaknya yang kedua berumur 11 tahun, sekarang duduk di Sekolah Dasar Negeri 1 Kebonharjo. Setelah berbasa basi guna mencairkan suasana, peneliti mulai mengajukan pertanyaan dan berbincang-bincang dengan santai.

Komunikasi aalah cara paling penting yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari dan perlu dilakukan oleh semua manusia dalam berhubungan dengan sesama manusia guna menjalin kerjasama agar tidak terjadi perselisihan satu dengan yang lainya. Begitupun dengan keluarga ibu Sri Sumarsi, beliau menggunakan gadget sebagai alat untuk berkomunkasi. Ibu Sri Sumarsi membolehkan anaknya untuk bermain dengan gaget bahkan beliau memfasilitasi anaknya dengan smartphone canggih zaman sekarang, dengan

alasan supaya anaknya tidk gaptek atau ketinggalan zaman, akan tetapi disamping beliau memfasilitasi anaknya dengan gadget beliau juga membatasi waktu anaknya bermain gadget. Apabila anaknya terlalu asyik bermain gadget dan lupa dengan pekerjaan rumah yang ibu guru berikan disekolah beliau akan memberikan hukuman dan menasehatinya supaya tidak mengulangi kesalahan yang sama.

Tekhnologi zaman sekarang sangatlah modern, dengan sekali geser kita bisa mengakses situs-situs di internet dengan sangat mudah. Semua tekhnologi pasti memiliki dampak negative dan positif khususnya dalam perkembangan akhlak atau perilaku anak. Ibu Sri Sumarsi mengakui bahwa gadget memiliki dampak terhadap perkembangan perilaku anak, dampak yang ditimbulkan dari gadget tersebut cenderung ke arah negative, karena anak-anak hanya mengetahui keseruan dalam bermain game sehingga anak sering lupa waktu. Dengan adanya dampak negative yang ditimbulkan oleh gadget sebagai orang tua memiliki andil penting dalam mencegah banyaknya dampak negatie yang ditimbulkan oleh gadget. Begitupun dengan ibu Sri Sumarsi sebagai orang tua beliau terkadang memantau kegiatan anak dalam bermain gadget, beliau juga memberikan penjelasan kepada anaknya tentang dampak positif dan negatif dari gadget.

Orang tua yang baik, harus memberikan pendidikan dan pengajaran kepada anaknya agar kelak di masa depan anaknya bisa berguna bagi semua orang dan memiliki akhlak yang mulia. Meluangkan waktu untuk berkomunikasi dengan anak merupakan salah satu cara untuk mengenal lebih dekat kepribadian anak sehingga orang tua bisa mengetahui strategi apa yang bisa digunakan untuk mendidik anaknya. Sebagai seorang ibu, ibu Sri Sumarsi tidak terlalu sering untuk meluangkan waktunya berkomunkasi dengan anaknya, hanya beberapa kali dalam seminggu.

Jika harus memilih satu saja dari sekian banyak hal yang dibutuhkan anak di usia dini, sudah pasti jawabanya adalah kehadiran orang tuanya. Akan

menjadi sia-sia, jika anak hanya diberikan mainan mahal, smartphone yang paling canggih, buku cerita yang paling menarik, atau bahkan kids cafe yang lengkap dengan sarana prasarana mewah lainya. Tetapi jika semua itu hanya diberikan dengan percuma tanpa adanya orang tua yang mendampingi anaknya, maka sang anak yang masih berusia dini dan baru mengenal dunia tentu akan merasa bingung, apa yang harus ia lakukan?. Bisa jadi anak akan asyik bermain dengan smartphone nya sehingga menjadi acuh tak acuh dengan lingkungan di sekelilingnya, atau bahkan bisa sebaliknya bukanya anak menikmati tapi justru anak overhelmed duduk terpaku di pojokan.

Lain halnya, jika ada orang tua yang mendampingi anak, dengan gadgetpun akan memberikan dampak positif kepada anak, dengan bantuan orang tua anak bisa menanyakan apapun yang ia ingin ketahui melalui situs internet. Bahkan barang yang dianggap pun bisa menjadi mainan yang sangat edukatif contohnya botol bekas dan kardus. Dan yang terpenting dapat membuat hubungan anak dengan orang tua bertambah akrab. Jika hubungan anak dengan orang tua sudah terjalin, bahkan tanpa kehadiran smartphone dan benda apapun, cukup ada orang tua yang selalu meluangkan waktunya untuk bermain dengan anak misalnya dengan bernyanyi, bertepuk tangan, bercerita sudah lebih dari cukup dan sangat membantu tumbuh kembang akhlak anak.

Anak usia 6-12 tahun adalah masa dimana anak sedang asyiknya berexplorasi, mereka senang mencari tahu tentang hal-hal baru, maka dari itu orang tua harus lebih pandai mengarahkan anak supaya tidak terjerumus ke hal-hal yang tidak diinginkan. Kepribadian seorang anak tergantung bagaimana orangtua mendidik dan mengajarinya. Anak usia 6-12 tahun jika telah asyik bermain dengan gadget maka anak tersebut akan sedikit susah dalam bergaul, dikarenakan anak sudah nyaman dengan dunianya bersama gadget, dan jika dibiarkan maka anak akan memiliki kepribadian yang cenderung pendiam dan pemalu. Lain halnya dengan anak yang senang bermain di luar rumah dengan teman sebayanya, anak akan lebih aktiv, periang dan mudah bergaul. Dalam hal

ini ibu Sri Sumarsi sepakat bahwa anak yang sudah kecanduan bermain gadget akan cenderung menjadi lebih pemalas dari anak-anak lainya.

Semua ini kembali kepada orangtua, bagaimana orangtua mengarahkan perhatian anak supaya tidak terus-terusan bermain dengan gadgetnya. Setiap orang tua pasti memiliki cara sendiri-sendiri dalam mengalihkan perhatian anak dari gadget, salah satunya ibu Sri Sumarsi. Beliau selalu menyuruh suami untuk mengajak anaknya berjalan-jalan keluar rumah, meskipun hanya keliling desa menggunakan sepeda. Begitupun dengan tanggapan anak, jika orangtuanya membatasi untuk bermain gadget, sedangkan anak ibu Sri Sumarsi memberikan tanggapan yang baik karena tidak setiap waktu anak boleh untuk bermain dengan gadget.

Tekhnologi zaman sekarang sangatlah mudah diakses, terutama gadget. Anak-anak umur dibawah lima tahunpun telah pandai bermain gadget, apabila sudah bermain dengan gadget anak akan lupa waktu karena asyik dengan gadgetnya, maka dari itu sebagai orang tua kita harus memberikan teguran/hukuman kepada anak kita apabila terlalu asyik bermian dengan gadgetnya. Begitupun dengan ibu Sri Sumarsi, beliau selalu menegur dan memberikan hukuman kepada anaknya supaya ada rasa menyesal dan tidak mengulanginya lagi, dan anak sadar akan hal itu. Akan tetapi sebagian anak pasti memberikan respon yang berbeda-beda dalam menanggapi hukuman/teguran yang diberikan orang tua. Sebagian ada yang sadar dan tidak ingin mengulanginya lagi, ada pula yang hanya mendengarkan teguran orangtua, masuk telinga kanan keluar telinga kiri.

Keinginan orangtua pasti ingin supaya anaknya menjadi anak yang sholeh/sholihah, pintar, berguna bagi nusa dan bangsa. Namun satu dari sebagian orangtua pasti mempunyai keinginan khusus kepada anaknya. Untuk ibu Sri Sumarsi sendiri, beliau tidak mau memaksakan kehendak anaknya, jika itu masih baik maka beliau akan mendukung dan memotivasinya, karena

sesuatu yang dipaksakan pasti tidak akan baik hasilnya. Ibu Sri Sumarsi selalu memberikan arahan mana yang benar dan yang salah kepada anaknya.

Tanggapan orangtua mengenai kecenderungan anak-anak bermain gadget bermacam-macam yaitu tanggapan positive dan negative, orangtua yang memberikan tanggapan positive lebih cenderung kepada tipe orangtua yang tidak mau ribet dalam mengurus anak, sedangkan orangtua yang memberikan tanggapan negatif adalah tipe orangtua yang lebih selektif dalam mendidik anaknya. Sedangkan untuk ibu Sri Sumarsi sendiri beliau beranggapan bahwa mencegah anak supaya tidak kecanduan bermain gadget solusi terbaik daripada mengobati anak yang kecanduan gadget.

Dalam mendidik dan mengajari anak, ibu Sri Sumarsi harus tau kegiatan anak sehari-hari agar supaya beliau bisa mengontrol kegiatan yang boleh dan yang tidak boleh untuk dilakukan anak-anaknya. Beliau mengatakan bahwa pada masa anak-anak mereka sangatlah mudah terpengaruh dan terbawa dengan lingkunganya maka dari itu sebagai orangtua kita bertanggung jawab untuk mengontrol kegiatan anak-anak kita agar tidak terjerumus ke dalam lingkungan yang tidak diinginkan.

Perilaku anak yang mempunyai kecenderungan sering bermain gadget dengan anak yang lebih suka bermain diluar rumah dengan teman-temannya pasti memiliki perbedaan yang sangat spesifik. Namun menurut ibu Sri Sumarsi perilaku anak yang kecenderungan bermain gadget dengan yang tidak mempunyai kepribadian yang sama, karena semua itu kembali kepada orangtua yang mendidik nya.

2. Fathimatun Nurul Aini (Subyek B)

Peneliti mendatangi rumah ibu Fathimatun Nurul Aini selaku subyek B yang berada di desa keprabon Rt06/02 pada pukul 09:30. Peneliti terlebih dahulu membuat janji sebelum datang ke rumah subyek, pada saat itu subyek sedang memasak makan siang untuk anaknya kemudian subyek mengajak

peneliti masuk dan menyuruh peneliti untuk mengikutinya ke dapur, sembari menunggu subyek menyelesaikan masakanya peneliti mengajukan beberapa pertanyaan ringan untuk berbasa basi dan mencairkan suasana, akan tetapi subyek meminta peneliti untuk sekalian melakukan wawancaranya agar lebih nyaman dan tidak terlalu formal.

Dalam keseharianya, ibu Aini merupakan ibu rumah tangga yng aktif dalam organisasi-organisasi di desanya seperti perkumpulan ibu-ibu BPD dan PKK RW. Sebagai ibu-ibu sosialita, ibu aini sangat mendukung kemajuan tekhnologi yang ada pada era globalisasi ini khususnya dalam hal gadget. Gadget adalah alat komunikasi canggih yang dewasa ini kerap digunakan oleh semua oarng dipenjuru dunia, bahkan jarang sekali ditemukan orang yang tidak mempunyai gadget. Dengan fitur-fitur canggih yang mudah diakses oleh semua kalangan dengan harga yang sangat terjangkau, membuat semua orang ingin memiliki smartphone canggih ini. Begitupun dengan ibu Aini beliau memiliki 3 buah gadget, 1 milik suaminya, 1 bu Aini dan yang 1 lainya untuk anaknya.

Orang tua yang baik adalah orang tua yang bisa mewujudkan keinginan anaknya, begitulah persepsi ibu Aini mengenai orang tua yang baik. Beliau membolehkan anaknya untuk bermain gadget dan bahkan beliau memfasilitasi anaknya dengan gadget. Beliau mengatakan bahwa memfasilitasi anaknya dengan gadget merupakan suatu keharusan karena di lingkungan tempat bu Aini tinggal semua anak-anak diberikan gadget oleh orangtua nya.

Sebagai orangtua yang baik harus memberikan contoh yang baik kepada anaknya, menegur sang anak bila melakukan kesalahan. Anak selalu melihat apa yang dilakukan orangtuanya, dari segi manapun bahkan dari hal-hal kecil. Apabila anak melihat orangtuanya sering menggunakan gadget maka anak akan mulai mencoba untuk mengakses fitur-fitur yang ada di gadget, dan apabila anak sudah pandai mengoprasikan gadget kemudian dia nyaman dengan gadgetnya maka akan sulit untuk menhilangkan kebiasaan anak bermain gadget. Ini merupakan tugas besar untuk para orangtua, bagaimana cara

mencegah anak asyik bermain gadget. Sebagai orangtua ibu Aini mempunyai pola fikir yang berbeda beliau beranggapan bahwa lebih baik anaknya bermain dengan gadgetnya daripada anaknya bermain panas-panasan di luar rumah. Beliau juga tidak pernah memberikan tugas kepada anaknya untuk melatih rasa tanggung jawab. beliau tidak ingin memberatkan anaknya, beliau takut jika anaknya diberikan tugas atau kewajiban nanti akan merasa tertekan dan tidak betah berada di rumah.

Apabila anak salah dan lalai dalam melaksanakan kewajibanya, maka orangtua harus menegur bahkan orangtua harus memberikan hukuman kepada anaknya supaya jera dan tidak akan mengulangi kesalahan yang sama. Terlebih jika anak lalai dengan kewajibanya dikarenakan asyik bermain dengan gadget. Semua tekhnologi pasti memiliki dampak, entah dari sisi positive ataupun negative. Dalam hal ini peran orangtua sangatlah penting, karena jika anak dibiarkan bermain gadget sendiri tanpa didampingi orangtuanya akan memberikan dampak negative bagi anak tersebut. Begitu banyak dampak negative yang ditimbulkan gadget dalam pembentukan karakter dan akhlak seorang anak. Namun banyak juga dampak positive yang diberikan gadget apabila orangtua mau mendampingianaknya dalam mengakses gadget. Ibu Aini selaku subyek B setuju jika adanya dampak gadget terhadap pembentukan akhlak atau perilaku anaknya, akan tetapi beliau berasumsi bahwa di zaman yang serba modern ini apabila anak tidak bisa menggunakan gadget akan dianggap gaptek (gagap tekhnologi).

Setiap orangtua pasti memiliki pandangan yang berbeda-beda mengenai dampak dari penggunaan gadget terhadap akhlak atau perilaku anak, sebagian mengatakan bahwa dampak yang dibawa gadget terhadap akhlak dan perilaku adalah positive dan selebihnya berfikiran negative. Semua itu kembali kepada bagaimana orangtua memperkenalkan anak dengan gadget, apakah orangtua hanya mengenalkan gadget tanpa memberikan penjelasan dan bimbingan kepada anaknya disaat mengoprasikan gadget atau malah

sebaliknya. Menurut ibu Aini sendiri gadget memberikan dampak positive yang lebih banyak terhadap perilaku atau akhlak anak, dengan alasan anak jadi jarang main keluar rumah. Beliau juga tidak pernah memberikan penjelasan kepada anaknya tentang dampak-dampak dari penggunaan gadget, karena ibu Aini selalu berfikir jika sang anak hanya sekedar bermain game dan tidak membuka situs-situs yang tidak mendidik. Ibu Aini hanya memberikan teguran kepada anaknya jika terlalu dekat dengan layar gadget saat bermain gadget.

Terlepas dari anak bermain gadget, alangkah lebih baik jika orangtua meluangkan waktunya untuk menemani anaknya bermain, walaupun hanya sebentar. Karena sejatinya perhatian dan kasih sayang orangtualah yang sangat dibutuhkan oleh sang anak dan tidak akan pernah tergantikan oleh apapun salah satunya gadget. lain halnya dengan ibu Aini selaku subyek B, beliau jarang berkomunikasi dengan anaknya dikarenakan sibuk bekerja sehingga waktu untuk berkomunikasi dengan anaknya sangat minim.

Seorang anak jika dibesarkan dari keluarga dan lingkungan yang baik pasti akan mempunyai kepribadian yang baik pula, begitupun dengan sebaliknya jika seorng anak di didik dan dibesarkan oleh keluarga dan lingkungan yang kurang baik maka hasilnya pun demikian, Sama halnya jika anak dibesarkan dan di didik orangtuanya dengan penuh perhatian, kasih sayang, dan kebebasan dalam bereeksplorasi maka anak akan cenderung mempunyai kepribadian yang ekstrovet (terbuka) kepada orangtuanya, sehingga orangtua dapat mengetahui keinginan sang anak dan metode apa yang cocok untuk mendidik anaknya. Namun apabila orang tua menyerahkan anaknya kepada pembantu ataupun babysiiter karena orangtua sibuk bekerja maka anak akan lebih dekat dengan pembantunya dibandingkan dengan orangtuanya sendiri, dan orangtua akan kesulitan dalam memahami kepribadian dan keinginan anaknya. Lalu bagaimana kepribadian anak yang disuguhi gadget oleh orangtuanya, apakah anak akan cenderung introvert atau malah sebaliknya?. Menurut pendapat subyek B beliau beranggapan bahwa semua

kepribadian anak sama saja, mau dari keluarga baik-baik ataupun anak dengan kecenderungan bermain gadget. karena beliau berfikir bahwa dunia anak-anak adalah bermain, jadi wajar saja jika anak-anak suka bermain dengan gadget sedangkan kepribadian anak semua kembali kepada orangtuanya.

Sebagai orangtua sudah pasti tidak mau jika anaknya terus-terusan bermain dengan gadget, sebelum hal itu terjadi alangkah baiknya jika orangtua mencegah hal itu supaya tidak terjadi kepada anaknya. Dan setiap orangtua mempunyai cara tersendiri untuk mencegah hal itu terjadi. Ibu Aini mengatakan jika anaknya sudah bermain dengan gadget akan susah untuk diminta kembali gadgetnya terkecuali jika sang anak dibelikan mainan baru. Beliau tidak pernah melarang anaknya untuk bermain gadget sehingga anaknya merasa tidak ada yang membatasiya untuk bermain dengan gadgetnya. Dan anak akan memberikan tanggapan yang buruk jika tiba-tiba orangtua mengambil gadgetnya, karena anak sudah berada di zona nyaman dia dengan gadgetnya hasilnya anak akan menangis dan merajuk kepada orangtuanya jika gadgetnya diambil secara tiba-tiba.

Seorang anak apabila sudah nyaman dengan mainan barunya dia akan lupa dengan tugas-tugas dan kewajiban yang ia punya, disinilah peran orangtua sangat dibutuhkan. Apakah orangtua akan membiarkanya sibuk bermain dengan mainannya ataukah sebaliknya. Memang betul jika dunia anak adalah dunia bermain, akan tetapi orangtua harus memberikan batasan waktu agar anak tersebut displin dan tanggung jawab dengan kewajiban mereka. Di dunia yang serba modern ini sangat memudahkan anak untuk mencari tahu mengenai apapun di internet dengan menggunakan gadget. Namun bagaimana jika anak terlampau asyik bermain gadget dan lupa akan tugas dan kewajibannya?. Dari subyek yang saya teliti, beliau memberikan batasan waktu kepada anaknya saat bermain gadget, dan jika anaknya terlalu asyik sehingga lupa dengan kewajibannya ibu Aini menegur sang anak dengan memarahinya supaya anak tidak mengulang kesalahan yang sama dilain hari. Akan tetapi apakah teguran

tersebut memberikan dampak positif kepada anaknya atau hanya sekedar teguran yang masuk telinga kiri dan keluar telinga kanan semata. Ibu Aini mengatakan bahwa kesadaran anak untuk tidak mengulangi kesalahan yang sama setelah mendapat teguran hanyalah sesaat, setelah beberapa hari anak akan mengulangi kesalahan tersebut.

Tanggapan setiap individu dalam menerima keberadaan alat komunikasi gadget sangatlah bermacam-macam, ada yang menerima dengan respon positif ada juga yang menolak dan khawatir dengan keberadaan gadget khususnya dikalangan anak-anak. Sulit memang jika kita hidup tanpa menggunakan gadget, karena hampir semua orang di dunia ini menggunakan gadget. Kecenderungan anak dalam bermian gadget memberikan dampak yang sangat negatif untuk pembentukan kepribadian anak tersebut. Akan tetapi beda halnya jika orangtua mendampingi anak saat menggunakan gadget, semakin sering orangtua mendampingi anak bermian gadget maka akan semakin banyak pula pengetahuan yang akan didapat. Subyek B beranggapan bahwa wajar di zaman yang serba modern ini anak bermain dengan gadget, hampir semua orang mempunyai gadget bahkan balita sekrangpun sudah pandai dalam bermain gadget, lantas bagaimana orangtua bisa mencegah anak agar tidak kecanduan gadget. Dalam kesehariannya ibu Aini selalu memberikan nasehat dan arahan kepada anaknya meskipun beliau sibuk bekerja.

Sebagai orangtua wajib hukumnya untuk mengetahui kegiatan anak sehari-harinya, dikarenakan jika orangtua tidak mengetahui kegiatan anak- sehari-hari bagaimana orangtua dapat mendidik dan mengajari anaknya dengan baik sesuai kebutuhan sang anak. Jika orangtua sibuk bekerja dan hanya memberikan sebatas materi kepada anaknya tanpa adanya kasih sayang dan perhatian makan jangan salahkan anak jika nanti anak tumbuh dengan kepribadian yang kurang baik. Dari subyek yang saya teliti, beliau hanya sebtas mengetahui bahwa kegiatan sang anak setiap harinya adalah main game, tanpa mengetahui game

apa yang sedang dimainkan anak, kegiatan apa sajakah yang dilakukan anak di sekolah maupun di rumah.

Kepribadian anak mencerminkan bagimana orangtua mendidik dan mengajari anaknya. Sangat terlihat jelas perbedaan kepribadian anak yang selalu didampingi orangtua nya dalam setiap kegiatan dengan anak yang dilepas bebas untuk bereksplorasi dengan mainanya, beda lagi dengan kepribadian anak yang terlampau asyik dan nyaman dengan bermain gadget. Ibu Aini selaku subyek B mengtakan bahwa kepribadian anak itu sama antra anak yang sering bermian gadget dengan anak yang bermain di luar rumah, karena di zaman modern ini hampir semua anak bermain dengan gadget.

3. Peni Indriani (Subyek C)

Hari Sabtu, 7 April 2018 peneliti pulang ke rumah untuk melakukan wawancara dengan subyek C yaitu ibu Peni Indriani. Rumah ibu Peni letaknya tidak jauh hanya berjarak beberapa rumah dengan rumah peneliti. Pada saat peneliti datang subyek C baru selesai membersihkan rumahnya, melihat kedatangan peneliti subyek C langsung mempersilahkan peneliti untuk masuk ke dalam rumah. Sebelum peneliti datang ke rumah ibu Peni, peneliti terlebih dahulu membuat janji untuk bertemu sehingga ibu Peni sudah mengetahui maksud dan tujuan peneliti datang berkunjung ke rumahnya. Ibu Peni merupakan salah satu wali murid di SD Negeri 1 Kebonharjo yang mana anaknya mempunyai kecenderungan bermain gadget. Setelah berbasa-basi untuk mencairkan suasana peneliti mulai mengajukan beberapa pertanyaan, dan haslnya adalah sebagai berikut.

Hampir semua kalangan manusia di zaman yang sangat modern ini memiliki alat komunikasi yaitu gadget atau biasa kita kenal handphone. Begitupun dengan ibu Peni selaku subyek C, beliau mengatakan bahwa memiliki alat komunikasi berupa gadget merupakan keperluan yang sangat penting. Beliau juga membolehkan anaknya untuk bermain gadget dan bahkan

memfasilitasinya, maka tak jarang kita temukan seian banyak anak-anak yang telah memakai kacamata dikarenakan radiasi sinar gadget.

Dalam keseharianya, ibu Peni bekerja sebagai ibu rumah tangga yang mempunyai pekerjaan sambilan berupa buruh membuat kipas. Dalam sehari beliau bisa membuat kipas sebnyak 5 kodi dengan upah 2500 per kodi nya. Meskipun beliau memfasilitasi anaknya dengan gadget tapi beliau memberikan batasan waktu kepada anaknya agar tidak ketergantngan dengan gadget, karena jika anak sudah asik bermain dengan gadget maka dia akan lupa dengan segalanya dan cenderung pemalas.

Tanggung jawab orangtua adalah menegur dan memberikan hukuman kepada anaknya jika anaknya melakukan suatu kesalahan dengan tujuan agar sang anak tidak mengulangi kesalahan yang sama. Anak-anak zaman modern lebih senang bermain dengan gadget daripada bermain dilapangan dengan teman-temannya, hal itu dkarenakan gadget memiliki fitur-fitur canggih yang dibungkus dalam sebuah game yang banyak diminati oleh anak-anak. Akan tetapi bagaimana jika anak asyik bermain dengan gadgetnya sehingga lupa dengan tugas dan kewajibanya, disinilah peran orngtua sangat dibutuhkan. Akankah orangtua menegur atau malah membiarkanya, semua itu akan berpengaruh dalam membentuk kepribadian anak menjadi baik atau buruk. Dari subyek yang diteliti beliau selalu menegur dan memberikan hukuman kepada anaknya jika lalai mengerjakan kewajibanya karena asik bermain gadget.

Semua tekhnologi pasti mempunyai dampak bisa berupa negative dan positife, semua tergantung kepada yang menggunakanya. Gadget akan berdampak positife jika digunakan untuk menambah wawasan, akan tetapi jika gadget digunakan untuk mengakses situs-situs yang tidak mendidik apalagi yang mengakses adalah anak-anak di bawah umur maka dampak yang ditimbulkan adalah negative. Selaku subyek C ibu Peni juga bernggapan bahwa gadget mempunyai dampak yang baik dan buruk bahkan bukan hanya gadget

saja, melainkan semua tekhnologi pasti mempunyai dampak positife dan negative.

Dampak gadget dalam pembentukan kepribadian anak sangatlah besar, disini orangtua dituntut untuk mendidik dan mengajari anak supaya memiliki kepribadian atau akhlak yang baik dengan dibarengi permainan gadget. Anggapan orangtua tentang dampak gadget terhadap kepribadian/akhlak anak bermacam-macam, ada yang pro dan ada juga yang kontra. Dalam hal ini subyek C sepakat bahwa gadget memberikan dampak yang sangat negative terhadap akhlak anak, sehingga orangtua harus lebih pintar dalam mendidik dan mengajari anak. Sebagai orangtua sudah pasti kita harus memberi tahu kepada anak kita mana perbuatan yang baik dan yang buruk. Akan tetapi tidak sedikit pula orangtua yang memberikan penjelasan dan arahan kepada anaknya hanya sekedar memberitahu ini baik dan ini tidak tanpa disertai alasan yang jelas mengapa perbuatan itu bisa dibilang baik dan sebaliknya. Khususnya arahan dan penjelasan tentang dampak pengaruh positife dan negative darigadget kepada anak kita. Dari subyek yang peneliti teliti beliau tidak pernah memberikan penjelasan dan arahan kepada anaknya tentang dampak negative dan positife dari gadget.

Orangtua meluangkan waktu untuk anaknya disela-sela kesibukan kerja merupakan sesuatu yang sangat berharga yang tidak bisa digantikan dengan apapun termasuk uang. Karena jika orangtua meluangkan waktunya meskipun hanya sebentar itu dapat membangun kedekatan emosional antara orangtua dengan anaknya, sehingga anak merasa nyaman untuk bercerita kepadanya orangtuanya. Dalam hal ini ibu Peni selaku subyek C mengatakan bahwa beliau hanya sesekali meluangkan waktunya untuk berbincang-bincang dengan anaknya karena anaknya asik main dan beliau sibuk membuat kipas.

Setiap anak pasti memiliki kepribadian yang berbeda-beda, bisa introvert, ekstrovert, hyperaktiv dan masih banyak lagi. Semua itu tergantung bagaimana cara orangtua mendidik dan membentuk kepribadian anaknya. Anak yang

ekstrovert pasti lebih gampang bergaul dengan teman-temanya dia tidak segan-segan mencoba hal-hal baru yang menarik perhatian mereka, biasanya anak ekstrovert di ajari orangtuanya untuk bermain dengan teman-temanya sejak kecil. Sedangkan anak introvert cenderung pendiem, malu, susah bergaul dan sedikit bicara, ini dikarenakan anak jarang bertemu dengan orang dan bermain dengan teman-temanya di luar rumah, karena dia asyik berada di zona nyamanya bersama dengan gadget ditanganya. Menurut ibu Peni beliau mengatakan bahwa anak yang sering bermain dengan gadget akan menjadi lebih pemalas daripada anak-anak yang jarang bermain gadget dan senang bergaul dengan teman-temanya d lapangan.

Sebelum anak kecanduan bermain gadget, alangkah baiknya orangtua mencegah hal itu supaya tidak terjadi. Ada berbagai macam cara untuk mengalihkan perhatian anak dari gadget contohnya membrikan batasn waktu anak dalam bermain gadget, melibatkan anak dalam suatu kegiatan sehingga anak akan sibuk dan lupa dengan gadgetnya, memberikan mainan alternatif sebagai pengganti gadget dan yang terakhir adalah yang paling penting yaitu membiarkan anak untuk bermain diluar. Begitupun dengan ibu Peni selaku subyek C beliau mempunyai cara tersendiri untuk mengalihkan perhatian anak dari gadget yaitu dengan cara menyembunyikanya jika anak lengah. Beliau mengatakan bahwa anaknya tidak pernah bosen dalam bermain gadget sehingga kadang beliau merasa jengkel kepada anaknya.

Disaat orangtua membatasi kegiatan bermain anak khususnya saat bermain gadget sudah pasti setiap anak memberikan tanggapan yang berbeda-beda, sebagian memberikan tanggapan positife dan sebagian juga memberikan respon yang negatif bahkan cenderung ke dalam sikap penolakan. Disini peran orangtua sangat dibutuhkan dalam memberikan penjelasan kepada anaknya agar supaya anak mengerti dan memahami kenapa orangtua membatasi kegiatan anak bermain gadget. Ibu Peni mengatakan jika anaknya memberikan respon

dan tanggapan yang bagus disaat orangtua membatasi kegiatan anak bermain gadget.

Dunia anak-anak adalah dunia dimana mereka ingin bebas bereksplorasi, bermain dan serba ingin tahu. Jika seorang anak sudah senang dan nyaman bermain dengan permainannya maka anak tersebut akan bermain terus menerus dengan permainan itu, bahkan bisa sampai lupa waktu dikarenakan asyik bermain. Bagaimanakah sikap orangtua yang baik jika melihat anaknya asyik bermain dan lupa waktu, sebagian orangtua pasti menegur dan bahkan memberikan hukuman akan tetapi tidak sedikit pula orangtua yang mebiarkan anaknya asyik dengan mainannya karena orangtua sibuk dengan pekerjaannya. Dari subyek yang diteliti, beliau tidak pernah memberikan hukuman kepada anaknya jika terlalu asyik bermain dengan gadgetnya, belia hanya menegur dan menyuruh anaknya untuk mengerjakan tugas sekolah.

Disaat anak diberi teguran dan hukuman sebagian besar mereka akan sadar akan kesalahanya dan tidak akan mengulanginya lagi, akan tetapi sebagian besar anak sadar hanya sesaat saja setelah diberi teguran dan hukuman, dan dia akan mengulangi kesalahan yang sama dilain waktu. Sebagai subyek C beliau mengatakan disaat anaknya ditegur dan diberi hukuman, dia akan sadar akan tetapi tidak berlangsung lama karena keesokan harinya anak akan mengulangi kesalahanya lagi. Senakal apapun anak tersebut jika terus-menerus diberikan arahan dan masukan pasti suatu saat anak itu akan benar-benar sadar dan tidak akan mengulangi kesalahn yang sama. Sebagai orangtua mengarahkan dan memberi masukan kepada anak adalah suatu kewajiban yang harus dilakukan, begitupun dengan subyek C beliau selalu memberikan arahan dan masukan kepada anaknya dan menjelaskan mana yang baik dan yang buruk.

Kecenderungan anak dalam bermain gadget akan berdampak buruk bagi kesehatan, psikis, bahkan pembentukan kepribadian anak tersebut.

Dampak dari kecenderungan anak bermain gadget dari segi kesehatan yaitu anak akan terpapar radiasi sinar gadget yang akan mengakibatkan mata minus dan rabun pada anak, dari segi psikis anak akan lebih introvert dan sulit bergaul dikarenakan anak sudah nyaman dengan gadgetnya sehingga anak akan kurang percaya diri jika harus bergaul dengan teman-temannya dan dari segi pembentukan kepribadian, anak akan lebih cenderung malas melakukan kegiatan lain selain bermain dengan gadgetnya, tidak disiplin waktu. Menurut subyek yang diteliti, beliau berkata bahwasanya sangat disayangkan jika anak sampai ketergantungan dengan gadget, alangkah baiknya sebagai orangtua kita mencegah supaya hal itu tidak terjadi dengan anak kita. Dan sebagai orangtua yang baik harus mengetahui kegiatan anak sehari-harinya supaya orangtua tahu metode apa yang akan digunakan untuk mendidik anaknya kelak. Namun sebagian besar orangtua hanya sebatas tahu bahwasanya kegiatan sehari-hari anaknya adalah bermain. Begitu juga dengan ibu Peni, beliau mengatakan bahwa beliau hanya mengetahui jika anaknya bermain dengan teman-temanya setiap harinya.

Kepribadian atau akhlak seorang anak mencerminkan bagaimana orangtua tersebut mendidik anaknya. Contoh sederhana kepribadian anak yang sering bermain gadget dengan anak-anak yang suka bermain diluar rumah bersama dengan teman-temanya pun sudah berbeda. Anak yang suka bermain gadget akan lebih pemalu dan jarang bicara karena merasa kurang percaya diri, sedangkan anak yang suka bermain diluar rumah dengan teman-temanya akan lebih cenderung aktiv, mudah bergaul dan percaya diri. Menurut ibu peni, beliau juga beranggapan jika anak yang sering bermain gadget akan lebih pendiam dan tertutup dripada anak-anak lainya.

4. Sumiyatun (Subyek D)

Tepat di desa Kebonharjo Rt08/04, peneliti berkunjung di salah satu rumah dari wali murid yang bernama ibu sumiyatun yang mana beliau akan dijadikan sebagai subyek D oleh peneliti. Peneliti datang ke SD N 01 Kebonharjo pada pukul 07:30 untuk menunggu kedatangan ibu Sumiyatun mengantar anaknya. Pukul 07:40 ibu Sumiyatun sampai di sekolah, peneliti langusng menghampiri beliau. Dengan sangat antusias ibu Sumiyatun menyambut kedatngan peneliti dan kebetulan banyak tempat yang disediakan untuk istirahat orang tua sembari menunggu anaknya pulang sekolah. Setelah berbincang-bincang sebentar, peneliti mulai menyampaikan maksud dan tujuan peneliti menemui ibu Sumiyatun. Ibu sumiyatun adalah orangtua tunggal, beliau membesarkan anaknya sendirian semenjak bercerai dengan suaminya. Dalam keseharianya beliau berjualan sayur di rumahnya guna mencukupi kebutuhan sehari-hari. Meskipun beliau orangtua tunggal, beliau selalu menuruti apa yang diinginkan anaknya atau bahkan bisa dibilang memanjakan anaknya. Beliau menuruti semua keinginan anaknya karena belia hanya mempunyai satu orang anak yaitu fadhil, fadhil adalah salah satu murid SD N 01 Kebonharjo yang duduk dikelas 4 Sekolah Dasar.

Pentingnya alat komunikasi membuat semua orang berlomba-lomba untuk memilikinya, ditambah fitur-fitur canggih yang dpat memanjakan pengguna gadget, bahkan ibu Sumiyatun sebagai subyek D beliau mengatakan bahwa memiliki gadget itu adalah suatu keharusan karena jika orang zaman sekarag tidak mempunyai gadget maka bisa dikatakan gaptek (gagap tekhnologi) dan memiliki gadget bisa mempermudah komunikasi. Selain itu beliau juga membolehkan anaknya untuk bermain gadget dan bahkan beliau memfasilitasinya dengan membelikan gadget yang serupa dengan milik ibu Sumiyatun.

Gadget adalah alat komunikasi yang sangat multifungsi, selain untuk berkomunikasi gadget bisa digunakan untuk berfoto, mendengarkan musik,

kalkulator, kalender, games bahkan bisa digunakan untuk menunjukan arah. Semua orang yang menggunakan gadget pasti akan nyaman dan betah karena disuguhi fitur-fitur canggih, terlebih lagi jika anak-anak sudah bermain dengan gadget sudah dapat dipastikan anak tersebut akan terlarut-larut dalam permainanya sehingga lupa akan kewajiban dan tugasnya. Sebagai orangtua yang baik alangkah baiknya jika kita memberikan batasan kepada anak kita dalam bermain gadget, agar supaya mereka bisa disiplin waktu dan tidak lupa dengan tanggung jawabnya. Akan tetapi tidak sedikit pula orangtua yang tidak membatasi kegiatan anak dalam bermain gadget karena mereka beranggapan bahwasanya anaknya menjadi anteng dan tidak rewel. Begitupun dengan ibu Sumiytun, beliau mengatakan jika beliau tidak pernah membetasi kegiatan anak bermain gadget yang bertujuan supaya anak betah dirumah dan tidak rewel.

Kadangkala, memberikan tugas dan kewajiban kepada anak sangatlah dibutuhkan orangtua dalam melatih sikap tanggungjawab dan disiplin anak. Karena dengan adanya tugas dan kewajiban yang diberikan, anak akan terbiasa mengatur waktu antara waktu bermin dan mngerjakan tugas. Akan tetapi sebagai subyek D ibu Sumiyatun tidak pernah memberikan tugas dan kewajiban tambahan kepada anaknya, hanya sekedar menyuruh anak mengerjakan tugas sekolah. Jika seorang anak terbiasa menerima tugas atau kewajiban kemudian dia selalu mengerjakanya, maka didalam dirinya sudah tertanam rasa tanggungjawab dan apabila suatu hari dia lupa untuk mengerjakan tugasnya dia akan merasa menyesal dan tidak akan mengulanginya lagi, dan juga sebaliknya jika seorang anak tidak pernah diberikan tugas atau kewajiban dalam keseharianya maka jika suatu saat dia lupa untuk mengerjakan tugasnya dia akan merasa baik-baik saja tanpa ada rasa penyesalan. dikarenakan anak tersebut merasa jika dirinya tidak memiliki beban atau tanggungan yang harus dikerjakan. Terlebih lagi jika seorang anak lupa atau lalai mengerjakan tugasnya dikarenakan sibuk bermain dengan gadget. Tanggapan orangtua pun berbeda-beda, sebagian menegur dan memarahi anaknya sebagian juga

membiarkanya. Bagitu juga dengan ibu Sumiyatun, jika beliau melihat anaknya bermain dengan gadget sehingga lupa dengan tugasnya maka beliau kan memarahi anaknya jika kesalahan itu diulang untuk kesekian kalinya.

Semakin canggih sutu tekhnologi maka akan semakin besar pula dampak yang ditimbulkan oleh tekhnologi tersebut, entah dari segi negatif atau positif. Terlebih dampak dari tekhnologi gadget, jika gadget digunakan sesuai dengan kebutuhan pengguna maka akan berdampak positif. Akan tetapi jika gadget digunakan oleh anak usia masih dibawah umur tanpa bimbingan orangtua dapat menimbulkan dampak negatif . Anggapan orangtua tentang dampak dari gadget pun bermacam-macam, ada orangtua yang mendukung dan beranggapan bahwa gadget mempunyai dampak positif lebih banyak daripada dampak negatifenya dan ada pula yang beranggapan sebaliknya. Ibu Sumiyatun sebagai subyek D mengakui bahwa gadget mempunyai dampak yang positif dan negatif bagi pembentukan kepribadian anak.

Setiap orangtua mempunyai pendapat yang berbeda-beda dalam menilai dampak penggunaan gadget bagi anak-anak khususnya di pembentukan kepribadian anak. Orangtua zaman sekarang cenderung beranggapan jika gadget memberikan dampak yang positif kepada anaknya, karena dizaman sekarang ini jika anaknya tidak bisa bermain dengan gadget akan dianggap kampungan dan tidak gaul. Akan tetapi ada juga orangtua yang beranggapan bahwa gadget memberikan dampak yang negatif dalam tumbuh kembang anak, apabila orangtua tidak bisa mengontrol dan mendampingi anak dalam bermain gadget. Menurut ibu Sumiyatun gadget memberikan dampak yang lebih positif kepada anaknya, karena gadget dapat menahan anak agar tidak rewel dan bermain panas-panasan diluar rumah.

Alangkah baiknya jika orangtua memberikan penjelasan dan pemahaman kepada anak-anaknya tentang dampak negative dan positif penggunaan gadget, sehingga anak tahu bahaya dan keuntungan dari bermain gadget. Dengan demikian anak akan berfikir lebih tentang dampak negatife dari

gadget jika terus-terusan bermain dengan gadget. Menurut ibu Sumiyatun, beliau tidak pernah memberikan penjelasan tentang dampak positif gadget dan hanya memberikan sedikit penjelasan tentang dampak negative gadget. karena beliau berfikir bahwa anak tidak akan terkena dampak dari gadget jika gadget tersebut hanya digunakan untuk bermain game tanpa adanya akses internet sehingga anak tidak akan bisa membuka situs-situs di internet.

Komunikasi oangtua dan anak mempunyai peran yang sangat penting dalam mendidik dan mengajari anak, tidak ada yang bisa menggantikan waktu yang orangtua berikan kepada anaknya. Seorang anak dalam masa pertumbuhan sangat membutuhkan bimbingan dan perhatian orangtuanya, karena masa-masa ini adalah masa golden age dimana anak akan lebih aktif, serba ingin tahu, banyak bertanya dan semua yang dia dapat akan terekan dalam memori otaknya, sehingga orangtua harus selalu membimbing dan memberikan perhatian lebih serta hati-hati dalam memberikan penjelasan kepada anaknya. Di zaman sekarang ini banya orangtua yang sibuk bekerja sehingga jarang memiliki waktu luang bersama anak-anaknya, mereka lebih memilih untuk menyewa pembantu daripada harus meninggalkan pekerjaan untuk menjaga anaknya. Akan tetapi tidak sedikit pula orangtua yang tidak mau anaknya dititipkan oleh pembantu, karena mereka merasa setiap tumbuh kembang anaknya merupakan suatu hal yang sakral sehingga hanya orangtua yang boleh mendampingi anaknya. Jika seorang anak sedari kecil diurus oleh pembantu maka secara tidak langsung dia akan mendapatkan pendidikan dari seorang pembantu meskipun orangtuanya berpendidikan. Menurut subyek D, beliau jarang meluangkan waktu untuk berkomunikasi dengan anaknya dikrenakan beliau harus bekerja guna mencukupi kebutuhan keluarga terlebih lagi beliau seorang single parent sehingga harus berusaha lebih keras.

Kepribadian setiap anak berbeda-beda semua tergantung bagaimana orangtua anak tersebut mendidik dan mengajari anaknya. Suatu hal yang mustahil seorang anak memiliki kepribadian atau akhlak yang bagus akan tetapi

orangtuanya sibuk bekerja, tidak pernah memberikan arahan, masukan yang baik atau buruk dan membiarkan anaknya berlarut-larut bermain dengan gadgetnya. Lain halnya jika orangtua selalu meluangkan waktunya untuk sekedar berkomunikasi dan memberikan arahan, masukan kepada anaknya pasti anak tersebut akan memiliki kepribadian yang terbuka dan percaya diri. Menurut ibu Sumiyatun selaku subyek D, beliau mengatakan jika tidak ada perbedaan antara kepribadian anak yang terus-menerus bermain gadget dengan anak yang sering bermain diluar dengan teman-temanya. Karena sekarang adalah zaman modern, sehingga akan terlihat aneh jika anak tidak bisa bermain dengan gadget.

Pengalihan perhatian anak dari gadget bisa dilakukan orangtua dengan cara mereka masing-masing. Semakin sering anak bermain gadget maka akan semakin sulit orangtua mengalihkan perhatian anak dari gadget. Sebelum hal itu terjadi, lebih baik orangtua mencegah anak supaya tidak kecanduan bermain dengan gadget. Ibu Sumiyatun mempunyai cara tersendiri dalam mengalihkan perhatian anak dari gadget, beliau mengalihkan perhatian anak dari gadget dengan cara menyalakan televisi dan memutarkan film kesukaan anaknya. Setiap anak mempunyai respon yang berbeda jika orangtuanya memberikan waktu batasan untuk bermain gadget kepada ananya. Begitupun dengan anak ibu Sumiyatun, beliau mengatakan jika anaknya memberikan respon yang baik saat ibu Sumiyatun mengalihkan perhatian anaknya dari gadget. Namun ibu Sumiyatun tidak pernah memberikan hukuman kepada anaknya jika anaknya terus -menerus dan asyik bermain gadget, beliau hanya sekedar menyuruh anaknya untuk mengerjakan tugas sekolah.

Kesadaran anak untuk tidak mengulangi kesalahan yang sama tergantung bagaimana orangtua anak tersebut menegur dan memberikan hukuman kepada anaknya. Karena jika orangtua hanya sekedar menegur tanpa disertai pemahaman dan nasehat untuk anaknya maka anak akan sadar sesaat dan lupa akan teguran orangtua dikemudian hari. Begitupun dengan subyek D, beliau

mengatakan jika anaknya ditegur dan diberi hukuman dia akan sadar namun hanya sesaat dan beberapa hari kemudian mengulanginya lagi.

Salah satu kewajiban orangtua adalah mendidik dan mengajari anaknya dengan baik. Apabila anaknya melakukan kesalahan maka orangtua harus menegur dan memberikan penjelasan bahwa yang dilakukan anaknya itu salah, sehingga anak paham dan tidak mengulanginya. Sama halnya dengan ibu Sumiyatun, beliau selalu memberikan arahan dan masukan kepada anaknya, akan tetapi beliau memberikan tanggapan yang berbeda mengenai kecanduan anak bermain dengan gadget. Beliau beranggapan bahwa anak kecanduan dengan gadget itu sutu hal yng biasa, bahkan beliau membiarkan anaknya terus-terusan bermain dengan gadget, karena beliau berfikir lama kelamaan anaknya akan bosan jika sudah terlalu lama bermain dengan gadgetnya. Dan menurut ibu Sumiyatun tidak ada perbedaan kepribadian antara anak yang suka bermain gadget dengan yang tidak bermain gadget, karena semua kepribadian anak tersebut kembali kepada bagaimana orangtua mendidik anaknya sedangkan gadget hanyalah perantara belaka.

5. Ida Yuliana Pratiwi, S.Pd. (Subyek E)

Peneliti datang sekitar pukul 10:40 pagi di sekolah subyek yang berada di daerah kebonharjo tepatnya di SD N 01 Kebonharjo. Beliau adalah salah satu guru di sekolah tersebut, beliau mengajar mata pelajaran matematika dan fisika. Selain itu beliau juga salah satu wali murid di SD N 01 Kebonharjo. Beliau sangat disiplin dalam mendidik dan mengajari anaknya, meskipun beliau sibuk mengajar di sekolah tetapi beliau tidak pernah lupa unruk meluangkan waktunya bermain dengan anaknya. Alasan peneliti memilih ibu Ida sebagai Subyek E adalah karena ibu Ida tidak pernah membiarkan anaknya bermain sendirian khususnya dalam menggunakan gadget. Sehingga anak beliau mempunyai kepribadian yang periang, percaya diri, rajin dan mudah bergaul. Hal tersebut terjadi karena beliau selalu memberikan pendidikan dan perhatian

lebih kepada anaknya Setelah melihat kedatangan peneliti, ibu Ida langsung mempersilahkan peneliti untuk duduk. Sebelumnya peneliti telah mengenal subyek dari lama, karena subyek merupakan tetangga sekaligus guru disaat peneliti mengampu pendidikan Sekolah Dasar, sehingga peneliti sedikit lebih akrab dengan subyek E. Setelah berbincang-bincang sebentar untuk mencairkan suasana peneliti mulai mengajukan beberapa pertanyaan. Dan berikut adalah hasil wawancara dengan subyek E.

Alat komunikasi yang sedang marak di kalangan masyarakat adalah smartphone atau biasa kita sebut gadget. Dibuat dengn tekhnologi modern sehingga memudahkan pengguna dalam berkomunikasi dengan keluarganya. Begitu juga dengan ibu Ida selaku subyek E, beliau menggunakan gadget karena itu adalah suatu kebutuhan yang harus di miliki. Akan tetapi beliau tidak membolehkan anaknya untuk bermain gadget, hanya sesekali dan itupun di bawah pengawasan beliau. Beliau juga tidak pernah memfasilitasi anak dengan alat elektronik khususnya gadget, kadang sesekali beliau membolehkan anaknya menggunakan gadget milik beliau untuk bermain game.

Beliau sangat disiplin dengan waktu dan beliau selalu membiasakan anaknya untuk mengatur jam kegiatan sehari-hari. Dalam sehari-hari beliau mengajari anaknya untuk membuat planning kegiatan untuk seminggu yang bertujuan untuk melatih rasa tanggung jawab anaknya. Begitupun dengan bermain gadget, beliau sangat selektif dalam memberikan waktu bermain gadget anak, bahkan beliau selalu mendampingi anaknya saat bermain gadget dikarenakan beliau takut jika anaknya dimasuki oleh situs-situs yang ada di internet. Meskipun beliau sangat disiplin dengan waktu, tetapi beliau tidak pernah memberikan tugas kepada anaknya, hanya saja beliau meminta kepada anaknya bahwa setiap habis maghrib anak harus menyelesaikan tugas sekolahnya.

Anak-anak jika sudah asyik bermain mereka akan lupa dengan tugas dan kewajiban dari sekolah khususnya asyik bermain dengan gadget. Sebagian

orngtua menganggap hal ini adalah wajar, karena dunia anak-anak adalah dunia bermain. Akan tetapi sebagian beranggapan bahwa anak harus dibiasakan disiplin dari kecil supaya nantinya anak terbiasa untuk disiplin dan menghargai waktu. Anak lalai mengerjakan tugas karena asyik bermain gadget merupakan tanggungjawab orangtua, bagaimana respon orangtua melihat anaknya lalai dengan tugasnya dikarenakan asyik bermain gadget. Menurut ibu Ida selaku subyek E beliau mengatakan jika selama ini anaknya belum pernah lupa mengerjakan tugasnya dikarenakan asyik bermain gadget, sekalinya anak lupa mengerjakan tugas itu karena dia ketiduran.

Dampak tekhnologi untuk perkembangan anak sangatlah besar, entah dari segi positif maupun negative. Menurut ibu Ida dampak dari tekhnologi untuk tumbuh kembang anak khusunya dalam pembentukan kepribadian anak sangatlah besar, sebagai orangtua di zaman yang serba modern ini kita harus pintar dalam mendidik dan mengajari anak kita supaya anak tidak terjerumus ke hal-hal yang tidak diinginkan. Beliau juga mengatakan jika dampak dari penggunaan gadget terhadap pembentukan kepribadian anak sangatlah besar, karena jika dibiarkan anak terus-menerus bermain dengan gadget akan membentuk kepribadian anak yang introvert, karena anak jarang bergaul dan berkomunikasi dengan orang lain, anak hanya nyaman bermain sendiri dengan gadgetnya serta anak akan cenderung pemalu dan pendiam.

Sebagai orangtua di zaman tekhnologi modern, kita harus memberikan penjelasan kepada anak kita tentang baik dan buruknya tekhnologi sehingga anak akan lebih selektif dalam menggunakan tekhnologi khusunya gadget. tekhnologi mempunyai andil yang sangat besar dikalangan masyarakat, begitupun juga dampak positif dari tekhnologi sangatlah besar apabila pengguna bijak dalam mengoprasikanya. Akan tetapi tekhnologi tersebut akan berdampak sangat buruk jika kita salah menggunakannya, terlebih untuk anak-anak. Anak-anak bermain dengan gadget tanpa adanya pengawasan dari orangtua sama halnya memberikan masa depan anak kita kepada gadget,

dikarenakan jika anak bermain gadget tanpa pengawasan orangtua mereka akan bebas mengakses situs-situs terlarang yang ada di internet yang nantinya akan merusak moral anak tersebut. Subyek E mengatakan bahwa memberikan penjelasan dari dampak positif dan negative gadget kepada anak merupakan suatu keharusan yang wajib orangtua lakukan. Sehingga anak mengetahui mana yang baik untuk dilakukan dan yang tidak.

Dalam keseharianya ibu Ida selalu meluangkan waktunya sebelum tidur untuk mengobrol dengan anaknya, meskipun beliau mempunyai kesibukan yang harus dikerjakan. Perbedaan yang sangat signifikan terlihat antara kepribadian anak yang mempunyai kecenderungan bermain gadget dengan anak yang sering bermain di luar rumah dengan teman-temanya. Menurut ibu Ida, beliau melihat kepribadian anak yang mempunyai kecenderungan bermain gadget akan lebih susah bergaul dan sangat pendiam. Beliau mempunyai cara untuk mengalihkan perhatian anak dari gadget, beliau selalu mengajak anaknya keluar rumah untuk mengalihkan perhatian anaknya dari gadget, dan anaknya pun memberikan respon yang positif karena disaat bermain gadget beliau selalu mendampingi anaknya sehingga jika sudah terlalu lama beliau langsung mengajak anaknya untuk jalan-jalan keluar rumah.

Seorang anak yang sudah terbiasa disiplin dari kecil akan mudah sadar jika ditegur saat melakukan keslahan, hal itu dirasakan juga oleh ibu Ida. Beliau mengaku jika anaknya ditegur karena melakukan suatu kesalahan dia akan sadar dan tidak mengulanginya lagi. Beliau juga selalu memberikan penjelasan bahwa yang dilakukan anaknya tersebut salah dan yang ini benar. Tanggapan orangtua tentang kecenderungan anak bermain gadget sangatlah bervariasai dari yang pro hingga kontra. Dalam hal ini subyek E sangat kontra, beliau tidak akan membiarkan anaknya sampai kecanduan dalam bermain gadget. Beliau akan selalu mengawasi dan membatasi waktu anak saat bermain gadget. Dan di setiap harinya ibu Ida selalu mengontrol dan memantau kegiatan anak, bahkan beliau mengajari dan membiasakan anaknya untuk membuat planning time.

Dan menurut beliau anak yang cenderung sering bermain gadget akan mempunyai kepribadian yang pendiam, pemalu, lebih malas dan sulit untuk bersosialisasi dengan orang lain.

C. Pembahasan

Kemajuan tekhnologi di era globalisasi ini memberikan tantangan tersendiri untuk para orang tua dalam mendidik anak-anaknya. Semakin majunya tekhnologi maka semakin besar pula tantangan yang harus dihadapi oleh para orang tua. Pada zaman sekarang ini orang tua lebih memilih untuk bekerja dan meniti karir daripada harus di rumah mengurus anak dan keluarganya, sebagian besar waktu mereka dihabiskan untuk bekerja. Bukan hanya laki-laki sekarangpun seeorang ibu harus rela bekerja dan mengorbankan waktu kebersamaan dengan anaknya guna memenuhi kebutuhan ekonomi, sedangkan anak-anak di masa pertumbuhan sangat membutuhkan kasih sayang, perhatian dan didikan seorang ibu untuk membentuk kepribadian anak yang sempurna, dan akibatnya adalah perhatian orang tua khususnya seorang ibu kepada keluarganya menjadi nomor dua bahkan keluarga bukan lagi prioritas utama yang harus di dahulukan.

Para orang tua yang memiliki pemikiran kapitalis beranggapan bahwa mereka hanya perlu bekerja mengumpulkan uang sebanyak mungkin, karena menurut mereka uang adalah kebahagiaan, tidak akan bahagia dan sejahtera jika tidak mempunyai harta. Sungguh disayangkan jika semua orang tua memiliki pemikiran sependek itu, karena yang demikian itu adalah pemikiran yang salah. Memang benar adanya jika uang adalah kebutuhan yang sangat penting, akan tetapi seorang anak tidak selamanya membutuhkan uang dari orang tuanya yang sebenarnya mereka butuhkan adalah perhatian, kasih sayang dari orang tuanya. Harus kita ketahui bahwa anak adalah titipan atau anugrah dari Allah yng harus kita jaga dengan sebaik-baiknya, karena tidak semua

manusia diberikan anugerah yang sangat besar tersebut. Tantangan yang harus dihadapi oleh para orang tua di zaman modern ini khususnya di bidang tekhnologi adalah bagaimana cara orang tua menjadikan sarana tekhnologi sebagai teman yang ramah lingkungan untuk anaknya bukan menjadi musuh untuk anaknya.

Tekhnologi khususnya gadget memiliki dampak yang sangat besar dalam tumbuh kembang anak terlebih dalam pembentukan kepribadian anak. Dampak tersebut bisa menjadi positif ataupun negative tergantung bagaimana orang tua menyikapi sarana tekhnologi tersebut. Akan berdampak buruk atau negatif jika orang tua memberikan fasilitas tekhnologi (gadget) kepada anaknya tanpa pengawasan dari orang tuanya. Namun jika orang tua mengajarkan anaknya tentang bagaimana penggunaan tekhnologi (gadget) yang baik dan tidak membiarkan anaknya menggunakan gadget tanpa pengawasan dari orang tuanya maka akan berdampak sangat positif.

Langkah-langkah yang harus dilakukan orang tua untuk mencegah ketergantungan anak dengan gadget adalah:

1. Memberikan batasan waktu anak bermain gadget

   Orang tua harus tegas dalam memberikan waktu anak bermain gadget, karena jika dibiarkan anak akan semakin kecanduan dan sulit unruk lepas dari gadget terlebih lagi jika gadgetnya dilengkapi dengan fitur-fitur canggih dan game yang banyak. Jika anak terlanjur sulit untuk lepas dari gadget maka orang tua bisa mengaalihkan perhatian anak dengan mengganti gadget dengan mainan tradisional.
2. Meluangkan waktu untuk anak

   Meskipun orang tua sibuk bekerja guna mencukupi kebutuhan anak, alangkah baiknya jika orang tua dapat meluangkan waktunya sebentar untuk bermain dan berkomunikasi dengan anak, karena salah satu alasan anak bermain gadget adalah anak merasa kesepian dan merasa kurang

diperhatikan orang tuanya sehingga anak mencari kesenangan sendiri dengan bermain gadget.

3. Memberikan kebebasan anak untuk bermain di luar

   Sebagian besar orang tua lebih senang anaknya bermain di rumah daripada bermain panas-panasan di luar rumah yang bertujuan agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan seperti pengaruh pergaulan teman-teman yang kurang baik, mengotori bajunya. Akan tetapi dengan bermain di luar rumah sebenarnya melatih keberanian dan kepercayaan diri anak untuk berkomunikasi dengan orang lain sehingga anak tidak merasa kesepian.

4. Menyibukan waktu anak dengan kegiatan

   Seorang anak jika merasa bosan pasti selalu mencari sesuatu yang bisa membuat dia senang dan nyaman, apalagi di era modern ini anak lebih suka bermain gadget jika mereka merasa bosan. Maka dari itu orang tua lebih baik menyibukkan waktu anak dengan kegiatan yang bermanfaat seperti les musik, les bela diri ataupun olahraga yang anak sukai, sehingga anak akan sibuk dengan kegiatanya dan lupa bermain dengan gadgetnya.

5. Mengajak anak keluar rumah guna mengenal alam semesta

   Belajar tidak harus selalu di sekolah, orang tua bisa memberikan ilmu di rumah dan bahkan di luar rumah. Alangkah baiknya jika sesekali orang tua mengajak anaknya keluar untuk jalan-jalan merefresh kembali pikiran anak sehingga anak tidak merasa jenuh untuk belajar. Disaat jalan-jalan keluar rumah orang tua dapat memberikan sedikit penjelasan dengan apa yang mereka lihat sehingga anak bisa lupa dengan gadgetnya.

Semua tekhnologi memiliki dampak tersendiri khususunya dalam pembentukan karakter dan kepribadian seorang anak. Semua itu kembali lagi kepada bagiamana orang tua mengenalkan tekhnologi tersebut kepada anaknya, sebagian besar orang tua hanya peduli tentang dampak positif yang di timbulkan oleh tekhnologi khususnya gadget terhadap anaknya dan lupa

dengan dampak negative yang dapat mengancam tumbuh kembang anak khususnya dalam pembentukan kepribadian anaknya.

Beberapa dampak positif dari gadget apabila orang tua bisa bijak dalam memberikanya kepada anak antara lain:

1. Kecanggihan fitur bahasa pada gadget dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak.
2. Mendukung keingintahuan anak, dengan bimbingan orang tua anak dapat mengakses situs-situs yang ingin dipelajari anak di internet.
3. Merangsang anak untuk mengikuti perkembangan tekhnologi, sehingga anak tidak gagap tekhnologi di usianya.
4. Mendukung aspek akademis anak, dengan bantuan internet anak dapat mengakses informasi-informasi yang di butuhkan perihal pengtahuan yang diajarkan di sekolah.
5. Mengurangi tingkat stres dan menghilangkan rasa jenuh setelah belajar dengan sesekali bermain game.

Sedangkan dampak negative gadget terhadap tumbuh kembang anak diantaranya:

1. Bahaya radiasi yang ditimbulkan gadget dapat mengancam perkembangan otak anak dan system imun anak.
2. Menimbulkan ketergantungan anak untuk terus bermain gadget.
3. Gangguan pada mata akibat terlalu sering mata menatap layar gadget.
4. Anak akan menjadi lebih malas untuk bergerak dikarenakan asyik bermain dengan gadgetnya
5. Pola tidur yang berantakan
6. Berkurangnya kemampuan bersosialisasi dengan orang lain
7. Menurunkan daya ingat dan konsentrasi anak karena tingginya kecepatan pada konten media yang menimbulkan deficit perhatian.

Sebagai orang tua yang hidup di zaman yang serba modern ini, kita harus bijak dalam menyikapi dan mengenalkan sarana tekhnologi kepada anak kita, agar supaya tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan karena perkembangan tekhnologi.

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Analisis tentang pengaruh gadget terhadap akhlak anak dalam studi kasus di SD N 01 Kebonharjo, dapat diambil kesimpulan guna menjawab pertanyaan masalah sebagai berikut:

Dampak dari tekhnologi khususnya gadget terhadap pembentukan kepribadian atau akhlak anak antara lain anak akan menjadi lebih pemalas, kurangnya rasa percaya diri pada anak, berkurangnya kemampuan berkomunikasi anak, anak akan lebih tertutup (introvert), ketergantungan anak untuk terus bermain gadget, dan dampak negative yang paling berbahaya adalah anak dengan bebas dapat mengakses situs-situs dewasa di internet yang dapat merusak moral anak.

Dalam mengatasi ketergantungan gadget anak orang tua dapat memberikan kesibukan kegiatan kepada anakanya, mengganti gadget dengan alat bermain tradisisonal, mengajak anak untuk explore alam yang paling penting yaitu orang tua bisa meluangkan waktunya untuk bermain dan berkomunikasi dengan anaknya.

Sebagai orang tua yang cerdas, orang tua harus memberikan batasan waktu kepada anaknya untuk bermain gadget, selalu mendampingi anak saat bermain gadget, memberikan pengertian tentang dampak positif dan negative tekhnologi sehingga anak tau mana yang baik dan yang buruk, dan orang tua harus memantau kegiatan anak setiap harinya.

B. Saran

Orang tua merupakan faktor utama penentu moral dan akhlak anak di masa depan, kepribadian anak merupakan cerminan bagaimana orang tua tersebut mendidik dan mengajari anaknya. Terlebih lagi kita hidup di zaman yang

serba modern sehingga tantangan yang diterima orang tua dalam mendidik anaknya semakin besar. Sebagai orang tua yang baik alangkah baiknya jika orang tua meluangkan waktunya di sela-sela kesibukan dalam bekerja untuk memantau kegiatan anak atau hanya sekedar untuk menemaninya bermain dan berkomunikasi sehingga anak tidak merasa kesepian dan kurang perhatian dari orang tua.

Pesatnya perkembangan tekhnologi mengahrauskan setiap orang tua untuk memberikan araham dan masukan kepada anaknya tentang dampak baik dan buruk dalam penggunaan sarana tekhnologi, sehingga anak paham, mengerti dan bijak dalam menggunakan gadget.

Daftar Pustaka

Sumber Buku:

Al-Ayouby M. Faiz, 2017. Skripsi "Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD dan TK. Handayani Bandar Lampung", Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. UNIVERSITAS LAMPUNG

Antonius Simamora SM, 2016. Skripsi "Persepsi Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar", Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. UNIVERSITAS LAMPUNG.

Agustina Wulansari, 2015. Penelitian "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak". Fakultas Sains dan Ilmu Mathematika". UNIVERSITAS DIPONEGORO.

Ameliola Syifa, Hanggara Dwiyudha Nugraha, 2010. Penelitian Prosiding The 5 International Conference On Indonesian Studies Ethnicity and Globalization "Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak Dalam Era Globalisasi", Fakultas Pertanian. UNIVERSITAS BRAWIJAYA MALANG.

Amin, A. (1993). Islam Dari Masa Ke Masa. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.

Balitbang, 2013. SDM Kominfo, *Dinamika Perkembangan Pemanfaatan Teknologi, Komunikasi Serta Implikasinya di Masyarakat. (Jakarta: Media Bangsa) . Hal 455*

Departemen Pendidikan Indonesia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*,
(Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008). Hal 1045

Efendi Muh. Fuad, 2014. Skripsi "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini". Teknik Informatika. UNIVERSITAS BRAWIJAYA MALANG.

Kursiwi, 2016. Skripsi, “Dampak Pengaruh Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa”. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. UIN SYARIF HIDAYATULLAH. JAKARTA

Novitasari Wahyu, 2016. Skripsi “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak di Kompleks Perumahan Pondok Jati Kabupaten Sidoarjo”, Fakultas Ilmu Pendidikan. UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA.

Nur Zulfa, 2016. Skripsi “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kesehatan Pemakai”. UNIVERSITAS GUNADHARMA

Nurlaelah Syarif, *Pengaruh Perilaku Pengguna Smartphone Terhadap Komunikasi*
Interpersonal Siswa SMK IT Airlangga Samarinda, (eJurnal Ilmu Komunikasi Univ.
Mulawarman, 2015) h. 218

Tan Paulus, Feren, 2016. Penelitian ”Pengaruh Gadget dalam Interkasi Sosial Anak Usia Dini”. Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora. UNIVERSITAS BUNDA MULIA.

Trinika Yulia, 2015. Skripsi “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak”, Fakultas Kedokteran. UNIVERSITAS TANJUNGPURA.

Sumber Dokumen:

(http://m.okezone.com). Kamis, 2017-11-23, 13:00

(http://www.academia.edu/12322308/dampak game online). Kamis, 2017-11-23, 13:45

Merriam-Webster, Appl Copyright 2016-2017 Stanfy Corp, Version 2.0.

http://bloganakmanis.blogspot.co.id/2013/05/pengertian-dan-manfaat-gadget.html

http://mommiesdaily.com/2013/11/25/nrratih-ibrahim-jadi-orangtua-itu-harus-percaya- diri/Sabtu,18 november 2017. 20:00

http://terknologimasakini.blogspot.co.id/2016/03/dampak-positif-dan-negatif-penggunaan.html

TRANSKIP VERBATIM

WAWANCARA DENGAN SUBYEK A

Nama / Subyek	**: Sri Sumarsi**
Jenis Kelamin	**: Perempuan**
Agama	**: Islam**
Waktu Wawancara	**: 15:45-17:00**

WAWANCARA II (Hari Sabtu, 31 Maret 2018)

Tepat pada hari sabtu sekitar pukul 15:45 WIB peneliti mendatangi rumah ibu Sri Sumarsi selaku subyek A. Pada saat peneliti datang ibu Sri Sumarsi sedang bersantai di depan rumah bersama suami dan anaknya. Setelah melihat kedatangan peneliti, subyek Alangsung menanyakan ada kepentingan apa dan mempersilahkan peneliti untuk duduk. Setelah berbasa-basi guna mencairkan suasana, peneliti mulai menanyakan beberapa pertanyaan dan berbincang-bincang dengan santai. Inilah hasil wawancara peneliti dengan subyek A:

I : Dengan ibu siapa..?

S : Bu Menik biar tambah akrab

I : **Maaf bu, sebelumnya saya ingin bertanya tentang beberapa hal kepada ibu..**

S : Iya mba silahkan,

I **: Apakah ibu mempunyai gadget..?**

S : Punyalah mba

I : Apakah ibu membolehkan anak ibu bermain gadget..?

S : Saya bolehin dan fasilitasi mba, biar ga gaptek

I :Apakah ibu memfasilitasi gadget untuk anak..?

S : iya mba, saya fasilitasi

I : **Apakah ibu membatasi aktivitas anak dalam bermain gadget..?**

S : Ya.. saya batasi mbak, kadang saya bolehin main gadget cuman pas siang

I : Apakah ibu memberikan tugas/kewajiban kepada anak ibu setiap harinya..?

S : Ngga sih mba, yang penting anak ga lupa sama PR nya

I : Apabila anak ibu lalai/lupa mengerjakan tugas dan kewajibannya dikarenakan sibuk bermain gadget, apa yang akan ibu lakukan..?

S : Yang jelas saya nasehatin dan saya kasih hukuman mba

I : Menurut ibu, adakah dampak gadget terhadap perilaku/akhlak anak..?

S : Ada mba, pasti kalo itu

I : Dampak gadget terhadap akhlak anak, menurut ibu cenderung ke arah positive atau negative..?

S : Namanya teknologi apalagi buat anak-anak yang taunya hanya main game aja, pasti bnyak negativenya

I **: Apakah ibu memberikan penjelasan kepada anak tentang dampak/pengaruh positive gadget..?**

S : Iyaa mba, kadang pas dia lagi main gadget gitu aku suka ikutan, terus aku kasih tau ke anak tentang dampak-dampak positive negative dari gadget

I **: Apakah ibu mmberikan penjelasan tentang dampak negative gadget kepada anak..?**

S : Sedikit-sedikit aku kasih nasehat mba, biar ga keseringan

I **: Apakah ibu selalu meluangkan waktu untuk berkomunikasi dengan anak..?**

S : Pernah tapi ga terlalu sering mba, paling seminggu berapa kali lah..

I **: Menurut ibu, bagaimanakah kepribadian anak yang cenderung terus-terusan bermain gadget / kecanduan bermain gadget..?**

S : Gimana ya mba... kalo aku pribadi sih lihatnya anak kok jadi lebih males ya kalo udah main handphone (gadget).

I **: Bagaimana cara ibu mengalihkan perhatian anak yang telah kecanduan bermain gadget..?**

S : Biar ga main gadget terus biasanya aku nyuruh bapaknya buat ngajak jalan-jalan keluar rumah, meskipun cuman keliling desa

I : Bagaimanakah respon / tanggapan anak jika orang tua membatasi anak untuk bermain gadget..?

S : Kalo respon anak saya sih bagus ya mba, soalnya kan setiap dia bermain gadget aku batasin ga setiap waktu aku bolehin main gadget

I : Apakah ibu memberikan hukuman / teguran kepada anak jika terlalu sering dan asik bermain gadget..?

S : Kalo udah kelamaan main gadgetnya biasanya aku kasih hukuman mba anaknya, entah itu tak suruh nyuci piring atau apalah biar ada rasa kapok

I : Apakah ada kesadaran untuk tidak mengulangi kesalahan yang sama setelah ibu memberikan teguran..?

S : Sadar sih mba anaknya...

I : **Apakah ibu mempunyai suatu keinginan untuk dilaksanakan oleh anak ibu..?**

S : Saya kasih nasehat mba, kasih dukungan motivasi biar anak tambah semngat, saya g mau maksaain kehendak anak takutnya nanti berakibat buruk buat anak

I : Apakah ibu sering memberikan arahan dan nasehat kepada anak..?

S : Sering mba, saya kasih tau juga mana yang bener dan yang salah..

I : Bagaimanakah tanggapan ibu tentang kecenderungan anak bermain gadget..?

S **:** Wah kalo itu jangan sampe anak saya kecanduan gadget mba, lebih baik mencegah biar anak g kecaduan gadget itu gimana..

I **: Apakah selama ini ibu mengetahui kegiatan anak sehari-hari..?**

S **:** Harus tau dong mba..

I **: Menurut ibu adakah perbedaan perilaku anak yang tidak mempunyai kecenderungan gadget dengan anak yang kecenderungan bermain gadget..?**

S **:** Sama aja ah mba, yang nentuin kan kembali ke orangtuanya

TRANSKIP VERBATIM

WAWANCARA DENGAN SUBYEK B

Nama / Subyek	**: Fathimatun Nurul Aini**
Jenis Kelamin	**: Perempuan**
Agama	**: Islam**
Waktu Wawancara	**: 09:30-11-00**

WAWANCARA II (Hari Selasa, 3 April 2018)

Peneliti mendatangi rumah subyek yang berada di desa keprabon Rt06/02 pada pukul 09-30. Sebelum peneliti datang ke rumah subyek, peneliti terlebih dahulu membuat janji untuk datang ke rumah subyek. Pada saat itu subyek sedang memasak untuk makan siang anaknya, subyek mengajak peneliti untuk masuk ke dapur dan menunggu subyek menyelesaikan masakannya, sambil menunggu subyek selesai memasak peneliti mengajukan beberapa pertanyaan ringan untuk berbasa-basi dan mencairkan suasana, akan tetapi subyek berkata agar wawancara sekalian dilakukan agar tidak terlalu formal. Dan inilah hasil wawancara dengan ibu Aini (Fathimatun Nurul Aini):

I : Dengan ibu siapa..?

S : Bu Aini

I : **Maaf bu, sebelumnya saya ingin bertanya tentang beberapa hal kepada ibu..**

S : Iya mba,

I **: Apakah ibu mempunyai gadget..?**

S : Punya mba, 3 malah. Punya saya, suami sama anak saya.

I : Apakah ibu membolehkan anak ibu bermain gadget..?

S : Iya mba, kan teman-temannya juga pakai

I :Apakah ibu memfasilitasi gadget untuk anak..?

S : Harus mba, soalnya kan yang lain juga pada dikasih gadget anaknya

I : **Apakah ibu membatasi aktivitas anak dalam bermain gadget..?**

S : Kalo saya sih mbak, yang penting anak anteng di rumah daripada main panas-panasan diluar

I : Apakah ibu memberikan tugas/kewajiban kepada anak ibu setiap harinya..?

S : G ada ya mba.

I : Apabila anak ibu lalai/lupa mengerjakan tugas dan kewajibannya dikarenakan sibuk bermain gadget, apa yang akan ibu lakukan..?

S : Saya marahin kalo besoknya masih kayak gitu lagi

I : Menurut ibu, adakah dampak gadget terhadap perilaku/akhlak anak..?

S : Sepertinya ada, tapi kan sekarang udah zaman modern mba, jadi menurut saya kalo anak g paham teknologi itu gimana gitu hehe

I : Dampak gadget terhadap akhlak anak, menurut ibu cenderung ke arah positive atau negative..?

S : Kalo menurut aku sih banyakan positivenya mba, anak jadi jarang main diluar rumah contohnya.

I : Apakah ibu memberikan penjelasan kepada anak tentang dampak/pengaruh positive gadget..?

S : Ngga sih mba, palingan mereka Cuma main game aja ngga neko-neko

I : Apakah ibu mmberikan penjelasan tentang dampak negative gadget kepada anak..?

S : Ya aku cuman bilang sama anak jangan deket-deket lihat gadgetnya, nanti matanya rusak.

I : Apakah ibu selalu meluangkan waktu untuk berkomunikasi dengan anak..?

S : Jarang mba, sibuk banget, sampe rumah capek langsung istirahat

I : Menurut ibu, bagaimanakah kepribadian anak yang cenderung terus-terusan bermain gadget / kecanduan bermain gadget..?

S : Engga ah mba.. biasa aja, namanya juga anak-anak pengennya kan main terus.

I : Bagaimana cara ibu mengalihkan perhatian anak yang telah kecanduan bermain gadget..?

S : Susah ya mba kalo udah kebiasaan main gadget, kalo ga dibeliin mainan baru mana mau diminta gadgetnya, jadi saya mesti beli mainan baru biar dia lupa sama gadgetnya.

I **: Bagaimanakah respon / tanggapan anak jika orang tua membatasi anak untuk bermain gadget..?**

S : Drama dulu mba anaknya, nangislah ngambeklah, tapi nanti juga baik lagi kalo udah lupa

I **: Apakah ibu memberikan hukuman / teguran kepada anak jika terlalu sering dan asik bermain gadget..?**

S : Dibatesin lah mba, semisal udah lama banget main gadgetnya ya aku ambil terus aku marahin dan besoknya aku kasih batasan waktu bermain gadget

I **: Apakah ada kesadaran untuk tidak mengulangi kesalahan yang sama setelah ibu memberikan teguran..?**

S : Sadarnya cuman sebentar mba, besok ngulangin lagi

I : **Apakah ibu mempunyai suatu keinginan untuk dilaksanakan oleh anak ibu..?**

S **:** Punya sih mba, tapi saya kasih support mba, dan saya juga kasih kebebasan kepada anak saya.

I **: Apakah ibu sering memberikan arahan dan nasehat kepada anak..?**

S **:** Sering banget mba...

I : Bagaimanakah tanggapan ibu tentang kecenderungan anak bermain gadget..?

S : Wajar kan mba, anak zaman sekarang mainanya gadget, ya gimana mau mencegah anak biar ga kecanduan gadget, orang dimana-mana bahkan balita aja sekarang udah bisa mengoprasikan gadget..

I : Apakah selama ini ibu mengetahui kegiatan anak sehari-hari..?

S : Pasti main game

I : Menurut ibu adakah perbedaan perilaku anak yang tidak mempunyai kecenderungan gadget dengan anak yang kecenderungan bermain gadget..?

S : Biasa aja mba, semua anak-anak zaman sekarang kan pada main gadget semua

TRANSKIP VERBATIM

WAWANCARA DENGAN SUBYEK C

Nama / Subyek	**: Peni Indriani**
Jenis Kelamin	**: Perempuan**
Agama	**: Islam**
Waktu Wawancara	**: 09:00-11:00**

WAWANCARA II (Hari Sabtu, 7 April 2018)

Sabtu, 7 April 2018 peneliti pulang ke rumah untuk melakukan wawancara dengan subyek C yaitu ibu Peni Indriani. Rumah ibu Peni letaknya tidak jauh dengan rumah peneliti hanya berjarak beberapa rumah dengan peneliti. Pada saat peneliti datang ke rumah subyek C, beliau baru selesai mmbersihkan rumahnya, melihat kedatangan peneliti subyek C langsung mempersilahkan duduk. Sebelum peneliti datang ke rumah ibu Peni, peneliti telah membuat janji terlebih dahulu sehingga ibu Peni sudah tahu maksud kedatangan peniliti ke rumahnya. Setelah berbasa-basi singkat, peneliti mulai menanyakan beberapa pertanyaan. Dan ini hasil wawancara dengan subyek C:

I : Dengan ibu siapa..?

S : Peni Indrini

I : **Maaf bu, sebelumnya saya ingin bertanya tentang beberapa hal kepada ibu..**

S : Iya mba,

I **: Apakah ibu mempunyai gadget..?**

S : Punya mba, penting itu buat komunikasi

I : Apakah ibu membolehkan anak ibu bermain gadget..?

S **:** Aku kasih mba

I :Apakah ibu memfasilitasi gadget untuk anak..?

S : iya mba,

I : **Apakah ibu membatasi aktivitas anak dalam bermain gadget..?**

S : Wah,, harus itu mbak, biar tidak ketergantungan, soalnya kalo udah main gadget jadi males anaknya

I : Apakah ibu memberikan tugas/kewajiban kepada anak ibu setiap harinya..?

S : G ada mba

I : Apabila anak ibu lalai/lupa mengerjakan tugas dan kewajibannya dikarenakan sibuk bermain gadget, apa yang akan ibu lakukan..?

S : Yang jelas saya nasehatin dan saya kasih hukuman mba

I : Menurut ibu, adakah dampak gadget terhadap perilaku/akhlak anak..?

S : Semua kan ada baik buruknya mba, namanya juga teknologi

I : Dampak gadget terhadap akhlak anak, menurut ibu cenderung ke arah positive atau negative..?

S : Besar mba dampak negative gadget itu, makanya orang tua harus pinter-pinter merhatiin anak

I : Apakah ibu memberikan penjelasan kepada anak tentang dampak/pengaruh positive gadget..?

S : Ngga pernah mba

I : Apakah ibu memberikan penjelasan tentang dampak negative gadget kepada anak..?

S : Ngga mba,

I : Apakah ibu selalu meluangkan waktu untuk berkomunikasi dengan anak..?

S : Kadang-kadang mba, anaknya main terus sih

I : Menurut ibu, bagaimanakah kepribadian anak yang cenderung terus-terusan bermain gadget / kecanduan bermain gadget..?

S : Gimana ya mba... kalo aku pribadi sih lihatnya anak kok jadi lebih males ya kalo udah main handphone (gadget).

I : Bagaimana cara ibu mengalihkan perhatian anak yang telah kecanduan bermain gadget..?

S : Waaahhh anak saya itu kalo belum disembunyiin gadgetnya sama bapaknya belum mau berhenti mba, kadang saya juga sampe sebel sendiri lihatnya, kok ga bosen-bosen gitu main gadget.

I : Bagaimanakah respon / tanggapan anak jika orang tua membatasi anak untuk bermain gadget..?

S : Kalo respon anak sih bagus, kan aku ngalihinnya itu gadget aku sembunyiin mba, jadi ya gimana mau ngambek gara-gara ga bisa main gadget orang gadgetnya aja g ada hahaha..

I : Apakah ibu memberikan hukuman / teguran kepada anak jika terlalu sering dan asik bermain gadget..?

S : Kalo aku g pernah kasih anak hukuman atau apalah itu, palingan aku suruh belajar sama ngerjain PR sekolah mereka.

I : Apakah ada kesadaran untuk tidak mengulangi kesalahan yang sama setelah ibu memberikan teguran..?

S : Sadarnya cuman sebentar mba, besok ngulangin lagi

I : **Apakah ibu mempunyai suatu keinginan untuk dilaksanakan oleh anak ibu..?**

S : Saya kasih support mba, dan saya juga kasih kebebasan kepada anak saya.

I : Apakah ibu sering memberikan arahan dan nasehat kepada anak..?

S : Sering mba, saya kasih tau juga mana yang bener dan yang salah..

I : Bagaimanakah tanggapan ibu tentang kecenderungan anak bermain gadget..?

S **:** Wah kalo itu jangan sampe anak saya kecanduan gadget mba, lebih baik mencegah biar anak g kecaduan gadget itu gimana..

I **: Apakah selama ini ibu mengetahui kegiatan anak sehari-hari..?**

S **:** Taulah mba, palingan main sama temen-temenya kalo nda di rumah

I **: Menurut ibu adakah perbedaan perilaku anak yang tidak mempunyai kecenderungan gadget dengan anak yang kecenderungan bermain gadget..?**

S : Biasa aja mba, semua anak-anak zaman sekarang kan pada main gadget semua hanya lebih tertutup ya mba ketimbang anak yang main di luar rumah

TRANSKIP VERBATIM

WAWANCARA DENGAN SUBYEK D

Nama / Subyek	**: Sumiyatun**
Jenis Kelamin	**: Perempuan**
Agama	**: Islam**
Waktu Wawancara	**: 08:00-09:10**

WAWANCARA II (Hari Sabtu, 14 April 2018)

Tepatnya di desa kebonharjo Rt08/04 peneliti berkunjung ke rumah salah satu wali murid yang bernama ibu Sumiyatun dimana beliau akan dijadikan sebagai subyek D oleh peneliti. Peneliti datang ke SD N 01 Kebonharjo pada pukul 07:30 untuk menunggu kedatangan ibu sumiyatun mengantar anaknya. Tepat pukul 07:40 ibu sumiyatun sampai disekolah dan peneliti langsung menghampiri ibu sumiyatun. Kebetulan banyak tempat yang disediakan untuk istrahat orangtua sembari menunggu anaknya sekolah. Setelah berbincang-bincang sebentar, peneliti mulai menyampaikan beberapa pertanyaan. Inilah hasil wawancara dengan subyek D (Ibu Sumiyatun):

I : Dengan ibu siapa..?

S : Bu Atun mba,

I : **Maaf bu, sebelumnya saya ingin bertanya tentang beberapa hal kepada ibu..**

S : nggh monggo,

I **: Apakah ibu mempunyai gadget..?**

S : Harus mba, biar g gaptek juga mempermudah komunikasi

I : Apakah ibu membolehkan anak ibu bermain gadget..?

S **:** Kalo dibilang memfasilitasi iya deh kayaknya mba

I :Apakah ibu memfasilitasi gadget untuk anak..?

S : iya mba, saya fasilitasi

I : **Apakah ibu membatasi aktivitas anak dalam bermain gadget..?**

S : Yang penting anak tidak rewel mbak

I : Apakah ibu memberikan tugas/kewajiban kepada anak ibu setiap harinya..?

S : Palingan tugas sekolah aja mba suruh ngerjain

I : Apabila anak ibu lalai/lupa mengerjakan tugas dan kewajibannya dikarenakan sibuk bermain gadget, apa yang akan ibu lakukan..?

S : Saya marahin kalo besoknya masih kayak gitu lagi

I : Menurut ibu, adakah dampak gadget terhadap perilaku/akhlak anak..?

S : Adalah pasti

I : Dampak gadget terhadap akhlak anak, menurut ibu cenderung ke arah positive atau negative..?

S : Kan anak dikasih gadget ada untungnya juga mba, jadi ga rewel trs ga main diluar terus

I **: Apakah ibu memberikan penjelasan kepada anak tentang dampak/pengaruh positive gadget..?**

S : Ngga mba, kan ga ada paketannya mba, jadi kayaknya aman deh, anak cuman main game aja

I **: Apakah ibu mmberikan penjelasan tentang dampak negative gadget kepada anak..?**

S : Ya meskipun sedikit pastilah mba,

I **: Apakah ibu selalu meluangkan waktu untuk berkomunikasi dengan anak..?**

S : Bapaknya sih mba kadang-kadang, akunya kerja

I **: Menurut ibu, bagaimanakah kepribadian anak yang cenderung terus-terusan bermain gadget / kecanduan bermain gadget..?**

S : Kayaknya ngga ngaruh deh mba, sekarang kan udah zaman modern semua anak juga main gadget, aneh malahan kalo anak kita ga bisa main gadget

I **: Bagaimana cara ibu mengalihkan perhatian anak yang telah kecanduan bermain gadget..?**

S : Eeemmm... ngalihin anak biar ga main gadget sih paling tak ajakin nonton tv, kartun, bolang atau apalah film anak-anak gitu

I : Bagaimanakah respon / tanggapan anak jika orang tua membatasi anak untuk bermain gadget..?

S : Biasa aja mba, kan pas aku ajakin nonton tv itu kebetulan emang film kesukaan dia jadi ya biasa aja responya

I : Apakah ibu memberikan hukuman / teguran kepada anak jika terlalu sering dan asik bermain gadget..?

S : Kalo aku g pernah kasih anak hukuman atau apalah itu, palingan aku suruh belajar sama ngerjain PR sekolah mereka.

I : Apakah ada kesadaran untuk tidak mengulangi kesalahan yang sama setelah ibu memberikan teguran..?

S : Sadarnya cuman sebentar mba, besok ngulangin lagi

I : **Apakah ibu mempunyai suatu keinginan untuk dilaksanakan oleh anak ibu..?**

**S : Saya kasih support mba, dan saya juga kasih kebebasan kepada anak saya.

I : Apakah ibu sering memberikan arahan dan nasehat kepada anak..?

**S : Sering banget mba...

I : Bagaimanakah tanggapan ibu tentang kecenderungan anak bermain gadget..?

**S : Aku biarain aja mba, nanti juga bosen sendiri anaknya..

I : Apakah selama ini ibu mengetahui kegiatan anak sehari-hari..?

S **:** Nanti bapaknya yang laporan mba sama aku hehe,,

I **: Menurut ibu adakah perbedaan perilaku anak yang tidak mempunyai kecenderungan gadget dengan anak yang kecenderungan bermain gadget..?**

S **:** Tergantung orang tuanya ah mba, gadget kan cuman perantara aja

TRANSKIP VERBATIM

WAWANCARA DENGAN SUBYEK E

Nama / Subyek	**: Ida Yuliana Pratiwi, S.Pd.**
Jenis Kelamin	**: Perempuan**
Agama	**: Islam**
Waktu Wawancara	**: 10:40-12:00**

WAWANCARA V (Hari Senin, 23 April 2018)

Peneliti datang sekitar pukul 10:40 pagi di sekolah subyek yang berada di daerah kebonharjo. Pada saat itu subyek baru saja selesai mengajar, melihat kedatangan saya subyek langsung mempersilahkan saya untuk duduk. Setelah mengobrol sebentar untuk berbasa-basi, peneliti mulai mengajukan beberapa pertanyaan kepada subyek. Adapun hasil wawancaranya adalah sebagai berikut:

I : **Dengan ibu siapa..?**

S : Ibu Ida

I : **Maaf bu, sebelumnya saya ingin bertanya tentang beberapa hal kepada ibu..**

S : Iya mba,

I : **Apakah ibu mempunyai gadget..?**

S : Ya, karena itu kebutuhan mba

I : **Apakah ibu membolehkan anak ibu menggunakan gadget..?**

S : Saya bolehin sesekali tapi anak saya jarang main gadget

I : **Apakah ibu memfasilitasi gadget untuk anak ibu..?**

S : Kalo memfasilitasi sih ngga, cuman kadang anak saya pinjem hp saya buat main game

I : **Apakah ibu membatasi anak dalam bermain gadget..?**

S : Ya.. saya pantau terus mbak kalo anak lagi main gadget, takutnya nanti anak buka situs yang tidak mendidik

I : **Apakah ibu memberikan tugas/kewajiban kepada anak ibu setiap harinya..?**

S : G ada mba, yang terpenting setiap habis maghrib anak harus menyelesaikan tugas sekolah mereka

I : **Apabila anak ibu lalai/lupa mengerjakan tugas dan kewajibannya dikarenakan sibuk bermain gadget, apa yang akan ibu lakukan..?**

S : Alhamdulillah mba, so far/selama ini anak saya belum pernah lupa ngerjain tugasnya gara-gara asik main gadget, kalaupun dia lalai itu karena ketiduran.

I : **Menurut ibu, adakah dampak gadget terhadap perilaku/akhlak anak..?**

S : Ya pasti ada kalo itu mba, besar banget malahan dampaknya pada anak.

I : **Dampak gadget terhadap akhlak anak, menurut ibu cenderung ke arah positive atau negative..?**

S : Dampak gadget kalo orang tua tau, besar bnget mba apalagi buat tumbuh kembang anak, anak yang kecanduan dengan gadget akan lebih cenderung pemalu dan pendiam

I : **Apakah ibu memberikan penjelasan kepada anak tentang dampak/pengaruh positive gadget..?**

S : Waah harus kalo itu mba, kan setiap anak main gadget aku selalu dampingin, nah pas lagi main gadget gitu aku selipin dikit-dikit tentang pengarug positive negative dari gadget

I : **Apakah ibu mmberikan penjelasan tentang dampak negative gadget kepada anak..?**

S : Iya mba, pas lagi main gadget gitu sering aku kasih tau dampak negative dari gadget itu apa saja.

I : **Apakah ibu selalu meluangkan waktu untuk berkomunikasi dengan anak..?**

S : Sering mba, sebelum tidur pasti aku sempetin ngobrol sama anak

I : **Menurut ibu, bagaimanakah kepribadian anak yang cenderung terus-terusan bermain gadget / kecanduan bermain gadget..?**

S : Kalo menurut aku ya, anak yang kecenderungan bermain gadget akan susah bergaul dan lebih pendiam dari anak-anak yang lain.

I : **Bagaimana cara ibu mengalihkan perhatian anak yang telah kecanduan bermain gadget..?**

S : Kalo aku sih tak ajakin kemana gitu mba, buat ngalihin perhatian dia dari gadget.

I **: Bagaimanakah respon / tanggapan anak jika orang tua membatasi anak untuk bermain gadget..?**

S : Tanggapan anak bagus kok mba, kan setiap dia main gadget selalu aku dampingin jadi kalo sekiranya udah terlalu lama gitu langsung aku ajakin keluar lagian anak aku itu orangnya bosenan mba.

I **: Apakah ibu memberikan hukuman / teguran kepada anak jika terlalu sering dan asik bermain gadget..?**

S : Kalo udah kelamaan main gadgetnya biasanya aku kasih hukuman mba anaknya, entah itu tak suruh nyuci piring atau apalah biar ada rasa kapok. Tapi jarang sih mba anak sampe keasikan main gadget gitu.

I **: Apakah ada kesadaran untuk tidak mengulangi kesalahan yang sama setelah ibu memberikan teguran..?**

S : Sadar sih mba anaknya...

I : **Apakah ibu mempunyai suatu keinginan untuk dilaksanakan oleh anak ibu..?**

S : Saya kasih nasehat mba, kasih dukungan motivasi biar anak tambah semngat, saya g mau maksaain kehendak anak takutnya nanti berakibat buruk buat anak

I : Apakah ibu sering memberikan arahan dan nasehat kepada anak..?

S : Sering mba, saya kasih tau juga mana yang bener dan yang salah..

I : **Bagaimanakah tanggapan ibu tentang kecenderungan anak bermain gadget..?**

S : Gawat mba kalo anak sampe kecanduan gadget, aku ga ngebiarin anak buat mainin gadget sendiri pasti aku dampingin dan yang pasti aku batesin waktunya anak main gadget.

I : Apakah selama ini ibu mengetahui kegiatan anak sehari-hari..?

S : Itu yang terpenting mba, sebagai orang tua kita harus selalu tau apa yang dilakukan anaknya, apalagi dalam masa pertumbuhan, gadget selalu aku pantau sengaja ga aku kasih paketan data dan semua aplikasi yang ada di dalam gadget sudah aku sortir supaya aman buat anak bermain.

I : Menurut ibu adakah perbedaan perilaku anak yang tidak mempunyai kecenderungan gadget dengan anak yang kecenderungan bermain gadget..?

S : Kalo menurut saya pribadi ya mba, anak yang tidak terlalu sering bermain gadget mempunyai rasa percaya diri yang lebih besar daripada anak yang cenderung bermain gadget, sama halnya dengan bersosialisasi, anak yang mempunya kecenderungan bermain gadget

akan lebih nyaman sendiri dengan gadgetnya daripada bermain dengan teman-temannya.