

LAMPIRAN

Lampiran A

Surat Izin Riset



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA**

Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235
Telepon (0511) 3266593
Website: fuh.uin-antasari.ac.id; E-mail: fuh@uin-antasari.ac.id

SURAT RISET

Nomor: 227A/Un.14/III.3/PP.00.9/01/2024

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Antasari Banjarmasin dengan ini menugaskan :

Nama	: Asmiah
NIM	: 170104040058
Semester	: XIV (Empat Belas)
Jurusan	: S1 Psikologi Islam
Alamat Sekarang	: Jl. A. Yani Km. 1 Gg. Terminal No. 12 RT. 18 RW. 01 Kel. Sungai Baru Kec. Banjarmasin Tengah Kab. Kota Banjarmasin
Untuk	: Melakukan riset / penelitian ilmiah dalam rangka pengumpulan data untuk penyusunan skripsi dengan judul:

PERSEPSI ORANGTUA PADA ANAK USIA DINI YANG MENGALAMI KECANDUAN GADGET DI KELURAHAN PENGAMBANGAN BANJARMASIN

Tempat yang dituju	: Daerah Kelurahan Pengambangan pada masyarakat sekitar Kelurahan Pengambangan
Barang Yang dibawa	: Seperangkat Alat Penelitian
Lamanya Riset	: 1 (Satu) Bulan
Dari Tanggal	: 31/01/2024
Sampai Tanggal	: 29/02/2024

Demikian surat riset ini diberikan kepada yang bersangkutan agar pihak-pihak terkait dapat memberikan bantuan sepenuhnya.

Banjarmasin, 31 Januari 2024

Dekan,

Dzikri Nirwana



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA**

Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235
Telepon (0511) 3266593
Website: fuh.uin-antasari.ac.id; E-mail: fuh@uin-antasari.ac.id

Nomor : B-228A/Un.14/III.3/TL.00/01/2024
Sifat : -
Lampiran : 1 (satu) lembar
Hal : Riset dalam Rangka Penyusunan Skripsi

31 Januari 2024

Yth. Kepala Desa
Kelurahan Pengambangan

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan Hormat, bersama ini kami mohon izin serta bantuan Bapak/Ibu agar berkenan kiranya memberikan informasi/data yang diperlukan mahasiswa(i) :

Nama : Asmiah
NIM : 170104040058
Jurusan : S1 Psikologi Islam
Alamat : JL. A. Yani Km. 1 Gg. Terminal No. 12 RT. 18 RW. 01 Kel. Sungai Baru Kec. Banjarmasin Tengah Kab. Kota Banjarmasin

sehubungan dengan penelitian yang akan dilaksanakan sebagaimana surat riset terlampir.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan perkenan Bapak/Ibu serta kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Banjarmasin, 31 Januari 2024

Dekan,



Dzikri Nirwana

Lampiran B

Lembar Konsultasi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM**

Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235 Telepon (0511) 3266593
Website: www.pi.uin-antasari.ac.id; E-mail: psikologi.islam@uin-antasari.ac.id

KARTU KONSULTASI SKRIPSI

Nama : Asmiah **Dosen Pembimbing**
NIM : 170104040058 **1. Musfichin, M.A**
Judul : Persepsi Orangtua Pada Anak Usia Dini Yang **2. Imadduddin, M.A**
Mengalami Kecanduan Gadget Di Kelurahan
Pengambangan Banjarmasin

No.	Tanggal	Topik Bahasan (Diisi Mahasiswa ybs.)	Tanda Tangan
1	28 Oktober 2022	menjelaskan judul penelitian menuju bab 2 dan 3	
2	10 Maret 2023	Perbaikan BAB 1 sampai BAB 3	
3	3 November 2023	Pembahasan Judul	
4	6 November 2023	Pembahasan skring tes	
5	8 November 2023	Guide wawancara	
6	13 November 2023	menentukan Expert Judgment	
7	15 November 2023	Revisi Guide wawancara	
8	20 November 2023	Pembahasan Bab 4	
9	24 November 2023	Revisi bab 4 beserta verbatim	
10	30 November 2023	Pembahasan BAB 5	
11	15 Januari 2024	Revisi Bab 1 dan 2	
12	12 Februari 2024	Revisi Bab 3	
13	1 Maret 2024	Revisi Bab 4 dan 5	

Banjarmasin, 06 Februari 2024
Ketua Prodi Psikologi Islam

Dra. Mulyani, M.Ag



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM**

Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235 Telepon (0511) 3266593
Website: www.pl.uin-antasari.ac.id; E-mail: psikologi.islam@uin-antasari.ac.id

KARTU KONSULTASI SKRIPSI

Nama : Asmiah
NIM : 170104040058
Judul : Persepsi Orangtua Pada Anak Usia Dini Yang Mengalami Kecanduan Gadget Di Kelurahan Pengambangan Banjarmasin

Dosen Pembimbing
1. Musfichin, M.A
2. Imadduddin, M.A

No.	Tanggal	Topik Bahasan (Diisi Mahasiswa ybs.)	Tanda Tangan
1	25 Agustus 2022	Judul penelitian, rumusan masalah, manfaat, definisi istilah, penelitian terdahulu	
2			
3	14 September 2022	Definisi Istirah, subjek dan kriterianya	
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
...			

Banjarmasin, 06 Februari 2024
Ketua Prodi Psikologi Islam

Dra. Mulyani, M.Ag

Lampiran C

Bukti Bebas Plagiasi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM**

Jalan Pandarapan Guntung Manggis Landasan Ulin Banjarbaru Kode Pos 70732
Website: www.pi.uin-antasari.ac.id; Email: psikologi.islam@uin-antasari.ac.id

Surat Keterangan Lulus Uji Plagiasi

Nomor: 781/Un.14/III.3/PP.00.9/04/2024

Ketua Program Studi Psikologi Islam menerangkan bahwa karya ilmiah:

Nama : ASMIAH
NIM : 170104040058
Prodi : Psikologi Islam
Jenis Karya Ilmiah : Skripsi
Judul Karya Ilmiah : Persepsi Orangtua Pada Anak Usia Dini Yang Mengalami Kecanduan Gadget Di Kelurahan Pengambangan Banjarmasin

Telah dinyatakan **Lulus Uji Plagiasi** menggunakan Turnitin dengan Persentase sebagaimana terlampir.

Demikian surat keterangan lulus uji plagiasi ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banjarmasin, 10 April 2024



n. Ketua Prodi Psikologi Islam,
Sekretaris,

Musfichin, M.A
Musfichin, M.A



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM**

Jalan Pandarapan Guntung Manggis Landasan Ulin Banjarbaru Kode Pos 70732
Website: www.pi.uin-antasari.ac.id; Email: psikologi.islam@uin-antasari.ac.id

Lampiran Surat Nomor: 781/Un.14/III.3/PP.00.9/04/2024
Tanggal 10 April 2024

Hasil Uji Plagiasi

Nama : ASMIAH
NIM : 170104040058
Prodi : **Psikologi Islam**
Jenis Karya Ilmiah : Skripsi
Judul Karya Ilmiah : Persepsi Orangtua Pada Anak Usia Dini Yang Mengalami Kecanduan Gadget Di Kelurahan Pengambangan Banjarmasin

No.	Bab	Persentase Plagiasi	Keterangan
1	Bab I	21%	Lulus
2	Bab II	10%	Lulus
3	Bab III	22%	Lulus
4	Bab IV	25%	Lulus
5	Bab V	15%	Lulus

Banjarmasin, 10 April 2024



..... n. Ketua Prodi Psikologi Islam,
Sekretaris,

Musfichin, M.A
Musfichin, M.A

Lampiran D

Surat Pernyataan Subjek IR dan Subjek MO

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN (INFORMED CONSENT)

PENGANTAR

Saya mahasiswi semester akhir Jurusan Psikologi Islam Fakultas Ushuluddin dan Humaniora Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin, akan melaksanakan penelitian dengan judul "Persepsi Orangtua Pada Anak Usia Dini Yang Mengalami Kecanduan Gadget di Kelurahan Pengambangan" sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan tugas akhir dari pendidikan saya.

KEMUNGKINAN YANG DI DAPAT OLEH KLIEN SELAMA PROSES PENELITIAN

1. Keuntungan:
 - a) Keuntungan keikutsertaan dalam penelitian ini adalah kesempatan untuk menyampaikan perasaan serta pemikiran tentang persepsi orangtua pada anak yang mengalami kecanduan gadget.
 - b) Memberikan sumbangan ilmiah terhadap pengembangan ilmu dari persepsi orangtua pada anak yang mengalami kecanduan gadget.
 - c) Identitas dan informasi yang Saudara/i berikan akan dirahasiakan oleh peneliti.
2. Kerugian:
 - a) Adanya kemungkinan Saudara/i merasa tidak nyaman untuk menceritakan masalah pribadi, namun saya tetap mengharapkan kejujuran dan keterbukaan Saudara/i dalam menyampaikan informasi.
 - b) Saudara/i berhak menghentikan pembicaraan apabila terjadi ketidaknyamanan yang sangat mengganggu selama proses penelitian yang ditimbulkan oleh peneliti.

PERNYATAAN PARTISIPAN SUKARELA

Kegiatan ini bersifat sukarela, Saudara/i boleh memilih dengan pertimbangan tertentu untuk **Setuju / Tidak Setuju** dalam kegiatan ini.

Keputusan Saudara/i sebagai subyek	Checklist (√)
Saya bersedia untuk berpartisipasi	✓
Saya tidak bersedia untuk berpartisipasi	

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Nor Aliyah / Lutfi
 Tempat/ Tanggal Lahir : -
 Alamat : Jl. Pramuka Gg. Jambore Rt.1 No. 5
 Pendidikan Terakhir : -
 Pendidikan Terakhir Orang tua : -
 Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
 Status Pernikahan : Kawin
 Agama : Islam
 Anak ke : - dari bersaudara

Saya telah memahami prosedur serta syarat-syarat yang sudah dipaparkan di atas. Dengan itu saya menyatakan **SETUJU** dan **BERSEDIA** untuk terlibat dan berpartisipasi aktif sebagai subyek penelitian dari awal sampai akhir proses penelitian ini berlangsung. Penelitian tersebut akan dilaksanakan oleh **Sdri. Asmiah** selaku mahasiswi akhir Jurusan Psikologi Islam Fakultas Ushuluddin dan Humaniora Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin.

Dalam kegiatan ini, saya telah menyadari, memahami, dan menerima bahwa :

1. Saya bersedia terlibat penuh dan aktif selama proses penelitian berlangsung.
2. Saya diminta untuk memberikan informasi yang sejujur-jujurnya berkaitan dengan penelitian ini.
3. Identitas dan informasi yang saya berikan akan **DIRAHASIAKAN** dan tidak akan disampaikan terbuka kepada umum.
4. Saya menyetujui adanya perekaman proses penelitian berupa tulisan, rekaman percakapan dan dokumentasi lainnya selama proses penelitian berlangsung dengan jaminan informasi pribadi saya dirahasiakan.
5. Guna menunjang kelancaran proses yang akan dilaksanakan, maka segala hal yang terkait dengan waktu dan tempat akan disepakati bersama, yaitu :

Hari :

Waktu :

Tempat :


6. Saya berhak menghentikan proses penelitian apabila terjadi ketidaknyamanan yang sangat mengganggu selama proses penelitian yang ditimbulkan oleh peneliti.

Saya dalam keadaan **SADAR** dan **TIDAK ADA PAKSAAN** dari pihak manapun dalam menandatangani surat persetujuan ini sehingga saya bersedia untuk mengikuti kegiatan penelitian dari awal sampai selesai.

Banjarmasin, 28 November 2023

Mengetahui,

Pewawancara

(
Asmi)

Subyek

(
.....)

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
(INFORMED CONSENT)**

PENGANTAR

Saya mahasiswi semester akhir Jurusan Psikologi Islam Fakultas Ushuluddin dan Humaniora Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin, akan melaksanakan penelitian dengan judul “Persepsi Orangtua Pada Anak Usia Dini Yang Mengalami Kecanduan Gadget di Kelurahan Pengambangan” sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan tugas akhir dari pendidikan saya.

KEMUNGKINAN YANG DI DAPAT OLEH KLIEN SELAMA PROSES PENELITIAN

1. Keuntungan:

- a) Keuntungan keikutsertaan dalam penelitian ini adalah kesempatan untuk menyampaikan perasaan serta pemikiran tentang persepsi orangtua pada anak yang mengalami kecanduan gadget.
- b) Memberikan sumbangan ilmiah terhadap pengembangan ilmu dari persepsi orangtua pada anak yang mengalami kecanduan gadget.
- c) Identitas dan informasi yang Saudara/i berikan akan dirahasiakan oleh peneliti.

2. Kerugian:

- a) Adanya kemungkinan Saudara/i merasa tidak nyaman untuk menceritakan masalah pribadi, namun saya tetap mengharapkan kejujuran dan keterbukaan Saudara/i dalam menyampaikan informasi.
- b) Saudara/i berhak menghentikan pembicaraan apabila terjadi ketidaknyamanan yang sangat mengganggu selama proses penelitian yang ditimbulkan oleh peneliti.

PERNYATAAN PARTISIPAN SUKARELA

Kegiatan ini bersifat sukarela, Saudara/i boleh memilih dengan pertimbangan tertentu untuk **Setuju / Tidak Setuju** dalam kegiatan ini.

Keputusan Saudara/i sebagai subyek	Checklist (√)
Saya bersedia untuk berpartisipasi	✓
Saya tidak bersedia untuk berpartisipasi	

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Sri Monica / Ardiana Nlatasya
 Tempat/ Tanggal Lahir : -
 Alamat : Jl. Pranuka Gg. Family RT. 12
 Pendidikan Terakhir : -
 Pendidikan Terakhir Orang tua : -
 Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
 Status Pernikahan : kawin
 Agama : Islam
 Anak ke : - dari bersaudara

Saya telah memahami prosedur serta syarat-syarat yang sudah dipaparkan di atas. Dengan itu saya menyatakan **SETUJU** dan **BERSEDIA** untuk terlibat dan berpartisipasi aktif sebagai subyek penelitian dari awal sampai akhir proses penelitian ini berlangsung. Penelitian tersebut akan dilaksanakan oleh **Sdri. Asmiah** selaku mahasiswi akhir Jurusan Psikologi Islam Fakultas Ushuluddin dan Humaniora Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin.

Dalam kegiatan ini, saya telah menyadari, memahami, dan menerima bahwa :

1. Saya bersedia terlibat penuh dan aktif selama proses penelitian berlangsung.
2. Saya diminta untuk memberikan informasi yang sejujur-jujurnya berkaitan dengan penelitian ini.
3. Identitas dan informasi yang saya berikan akan **DIRAHASIAKAN** dan tidak akan disampaikan terbuka kepada umum.
4. Saya menyetujui adanya perekaman proses penelitian berupa tulisan, rekaman percakapan dan dokumentasi lainnya selama proses penelitian berlangsung dengan jaminan informasi pribadi saya dirahasiakan.
5. Guna menunjang kelancaran proses yang akan dilaksanakan, maka segala hal yang terkait dengan waktu dan tempat akan disepakati bersama, yaitu :

Hari :

Waktu :

Tempat :


6. Saya berhak menghentikan proses penelitian apabila terjadi ketidaknyamanan yang sangat mengganggu selama proses penelitian yang ditimbulkan oleh peneliti.

Saya dalam keadaan **SADAR** dan **TIDAK ADA PAKSAAN** dari pihak manapun dalam menandatangani surat persetujuan ini sehingga saya bersedia untuk mengikuti kegiatan penelitian dari awal sampai selesai.

Banjarmasin, 29 November 2023

Mengetahui,

Pewawancara

()
Asmah

Subyek

()
SRI MONICA

Lampiran E

Expert Judgement

1. Surat Formulir *Expert Judgement*

Surat Keterangan *Expert Judgement*

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mubarak, M.A

Jabatan/Instansi : Dosen Fakultas Ushuluddin dan Humaniora

Dengan ini telah melaksanakan *Expert Judgement* pada:

Nama : Asmiah

NIM : 170104040058

Judul Penelitian : Persepsi Orangtua Pada Anak Usia Dini Yang Mengalami Kecanduan *Gadget* di Kelurahan Pengambangan

Obyek Penilaian : Persepsi Orangtua Pada Anak Usia Dini Yang Mengalami Kecanduan *Gadget*

Demikian *Expert Judgement* ini dibuat untuk diperbaiki sebagaimana rekomendasi. (terlampir)

Banjarmasin, 27 November 2023

Expert Judgement



Mubarak, M.A



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK
INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
ANTASARI BANJARMASIN FAKULTAS USHULUDDIN
DAN HUMANIORA**

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM

Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235 Telepon (0511) 3266593

Website: www.pi.uin-antasari.ac.id; E-mail: psikologi.islam@uin-antasari.ac.id

Lampiran:

Rekomendasi dan Hasil *Expert Judgement*

Instrumen Guide Interview

Secara umum Instrumen Guide Interview “Persepsi Orangtua Pada Anak Usia Dini Yang Mengalami Kecanduan *Gadget*” pada Desain Penelitian a.n. Asmiah (NIM:170104040058) tersebut*):

- a. Belum layak digunakan dan masih memerlukan konsultasi
- b. Dapat digunakan dengan banyak revisi
- c. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- d. Dapat digunakan tanpa revisi

Komentar dan Saran Perbaikan:

1. Pastikan bahwa pertanyaan-pertanyaan ini mendukung tujuan penelitian kualitatif yang sedang dilakukan. Pertanyaan sebaiknya dirancang untuk merangsang narasi dan refleksi orangtua tentang pengalaman mereka, bukan hanya untuk mengumpulkan data kuantitatif sederhana.
2. Setelah pertanyaan dasar diajukan, pertimbangkan untuk menambahkan pertanyaan pembuka yang lebih mendalam untuk merangsang diskusi lebih lanjut.
3. Gali lebih dalam dengan pertanyaan pembuka
4. Jangan takut untuk menggunakan variasi dalam format pertanyaan. Selain pertanyaan terbuka, pertimbangkan pertanyaan semi-terstruktur atau menggunakan teknik proyeksi
5. Dalam beberapa pertanyaan, pertimbangkan untuk memberikan contoh atau menanyakan apakah orangtua memiliki pengalaman konkret yang dapat memperkaya pemahaman mengenai perasaan mereka terkait dengan anak bermain *gadget*.
6. Pastikan pertanyaan tidak terlalu tertutup sehingga tidak membatasi jawaban orangtua. Coba hindari pertanyaan yang hanya dapat dijawab dengan "iya" atau "tidak" dan dorong mereka untuk memberikan narasi yang lebih kaya.

7. Pastikan bahasa yang digunakan dalam pertanyaan bersifat netral dan tidak mengarahkan jawaban. Hindari menggunakan kata-kata yang dapat memicu respons yang diinginkan.
8. Jika memungkinkan, pertimbangkan untuk melibatkan wawancara atau pengamatan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang ekspresi dan perasaan orangtua.
9. Ajukan pertanyaan yang mendorong orangtua untuk merenung lebih dalam dan terlibat secara aktif dalam proses refleksi

Banjarmasin, 27 Nov 2023

Expert Judgement

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized initial 'S' followed by a series of loops and a final vertical stroke.

*) lingkariilah sesuai dengan penilaian bapak/Ibu secara obyektif.

Lampiran F

Pedoman Wawancara Subjek Penelitian

GUIDE INTERVIEW

Penelitian skripsi ini berjudul “Persepsi Orangtua pada Anak Usia Dini yang Mengalami Kecanduan *Gadget*” dengan menggunakan teori persepsi oleh Sarwono yang berpendapat bahwa persepsi sebagaimana seseorang menyeleksi, mengatur dan menginterpretasikan masukan informasi untuk menciptakan gambaran keseluruhan yang berarti. Apa yang kita persepsikan sangat erat kaitannya dengan pengetahuan serta pengalaman, perasaan, keinginan dan juga tidak sesuai bagaimana orang Bapak/ Ibuatau mengamati penampilan dan perilaku orang lain. Sarwono kemudian membagi persepsi menjadi tiga aspek, yaitu: 1. Aspek Kognitif yaitu pemahaman orangtua terkait penggunaan *gadget*, 2. Aspek afektif yaitu perasaan orangtua terhadap anak yang menggunakan *gadget*, 3. Aspek konatif yaitu sikap orangtua mengenai dampak positif dan negatif dalam penggunaan *gadget*. Ketiga aspek tersebut kemudian dikembangkan oleh Wirna Yunita yang kemudian masing-masing aspek memiliki indikator perilaku yang berbeda.

No	Aspek Persepsi	Indikator	Aitem
1	Kognitif	Pemahaman orangtua	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berapa banyak Bapak/ Ibu mempunyai <i>gadget</i>? 2. Sebutkan tiga manfaat dan kegunaan <i>gadget</i> yang Bapak/ibu ketahui? 3. Jenis <i>gadget</i> apa saja yang

			<p>Bapak/ Ibu punya ?</p> <ol style="list-style-type: none">4. Bagaimana Bapak/Ibu menilai usia yang sesuai untuk anak yang menggunakan <i>gadget</i>?5. Berapa lama anak Bapak/Ibu saat bermain <i>gadget</i>?6. Apakah anak Bapak/ Ibu lebih sering menonton film atau bermain permainan di <i>gadget</i>?7. Apakah faktor pendidikan, hiburan atau sosial yang menyebabkan anak Bapak/ Ibu suka bermain <i>gadget</i>?8. Apakah Bapak/ Ibu mengetahui dampak dari anak yang sering bermain <i>gadget</i> bisa di jelaskan?9. Kegiatan apa saja yang membuat anak Bapak/ Ibu sulit lepas dari penggunaan <i>gadget</i>?10. Apakah anak meniru cara bicara dan perilaku yang dilihatnya lewat <i>gadget</i>?11. Bagaimana pendapat Bapak/Ibu pada pola asuh orangtua zaman sekarang yang memberikan anaknya <i>gadget</i> agar tidak rewel?
--	--	--	---

			<p>12. Apakah Bapak/Ibu punya cara lain agar tidak bermain <i>gadget</i> pada anak?</p> <p>13. Bagaimana pengaruh positif dan pengaruh negatif pada anak yang bermain <i>gadget</i>?</p> <p>14. Menurut Bapak/Ibu, apakah ketergantungan <i>gadget</i> pada anak akan mempengaruhi proses belajarnya?</p>
2	Afektif	Perasaan orangtua	<p>15. Ketika anak Bapak/ Ibu sedang bermain <i>gadget</i>, kemudian Bapak/ Ibu ingin mengambilnya atau mengsetopkan, bagaimana reaksi anak Bapak/ Ibu ?</p> <p>16. Bagaimana pengaruhnya bila anak Bapak/ Ibu tidak memegang <i>gadget</i> dalam sehari?</p> <p>17. Selama anak Bapak/ Ibu bermain <i>gadget</i>, apakah pernah dia mengeluh terhadap yang dimainkannya?</p>
3	Konatif	Sikap orangtua	<p>18. Apakah Bapak/ Ibu sebagai orangtua memberi arahan tentang jarak ketika bermain</p>

			<p><i>gadget?</i></p> <p>19. Ketika anak Bapak/ Ibu bermain <i>gadget</i> apa selalu didampingi dan diarahkan dalam menggunakannya ? jelaskan</p> <p>20. Mengapa Bapak/ Ibu memberikan batasan waktu kepada anak Bapak/ Ibu dalam bermain <i>gadget?</i></p> <p>21. Mengapa Bapak/ Ibu memberikan kebebasan kepada anak Bapak/ Ibu dalam menggunakan <i>gadget?</i></p> <p>22. Apa Bapak/Ibu membuat perjanjian sebelum anak bermain <i>Gadget?</i></p> <p>23. Bagaimana cara Bapak/Ibu memantau anak bermain <i>Gadget?</i></p>
--	--	--	--

Lampiran G

Verbatim

1. Verbatim Wawancara Subjek I

Identitas: Nor Aliyah (IR), Perempuan, 46 tahun

Waktu: Selasa, 28 November 2023. Pukul 10.00-selesai

Lokasi: Dirumah subjek IR

Baris	Pelaku	Uraian	Tema
1	AS	Assalamu'alaikum	Pembukaan S1. IR: B1-B26
2	IR	Wa'alaikumsalam, masuk ke dalam	
3		duduk dulu dimana kita duduknya nah?	
4	AS	Barang haja ibu duduk dimana aja	
5		nyamannya aja	
6	IR	Di ruang tamu aja kita duduknya	
7	AS	Maaf mengganggu waktu ibu lah, ini	
8		ulun asmiah jurusan psikologi islam	
9		dari UIN Antasari ibu memohon izin	
10		untuk melakukan wawancara untuk	
11		keperluan penelitian dalam	
12		menyelesaikan tugas akhir perkuliahan	
13	IR	Boleh nak, silahkan.	
14	AS	Apa kabar pian bu?	
15	IR	Alhamdulillah bu baik dan sehat aja	
16	AS	Alhamdulillah bu lah	
17	IR	Handak ganti kerudung dulu nah lah	
18		yang tepanjang	
19	AS	Inggih bu	
20	IR	Sudah nah	
21	AS	Sebelum ulun memulai bu. Ulun	
22		handak minta isi akan yang ini dulu bu	
23		lah	
24	IR	Iya boleh (mengisi lembar <i>informed</i>	
25		<i>Consent</i>) ini nah (meyerahkan lembar	
26		<i>informed Consent</i> yang sudah diisi)	
27	AS	Langsung ulun mulai untuk	
28		mewawancarai ibu lah	
29	IR	Boleh	
30	AS	Pian bisi anak ada berapa orang ibu?	
31	IR	Ada empat orang dua binian lwn dua	
32		lakian. Yang pertama sudah kawin,	
33		anak kedua di rumah bejualan, yang	
34		ketiga sekolah sma, yang terakhir ini	
35		masih sekolah.	

36	AS	Anak pian terakhir ni berapa umurnya	
37		bu lawan sekolahnya kelas berapa	
38		sudah?	
39	IR	Umurnya ni 7 tahun inya kelas 1 sd	
40		sudah	
41	AS	Siapa nama anak pian yang terakhir ini	
42		bu?	
43	IR	Ngarannya ufi dikia	
44	AS	Ufi Kalau di rumah rancak main gadget	
45		lah bu?	
46	IR	inggih	
47	AS	Berapa banyak pian bisi gadget di	
48		rumah ibu?	
49	IR	Ada empat bisi gadget dirumah ini	
50		ampun kakanya dua, mamanya	
51		sebuting, ampun ufi sebuting	
52	AS	Jenis gadget apa aja yang pian bisi ibu?	
53	IR	3 Oppo 1 Vivo amun ufi inya memakai	
54		gadget yang merek oppo	
55	AS	Sejak kapan ufi bisa main gadget bu?	
56	IR	Waktu inya masih tk sudah di unjuki	
57		gadget main sorangan inya	
58	AS	Berapa jam biasanya ufi main gadget	
59		bu?	
60	IR	Inya main gadget lawas biasanya habis	Waktu bermain
61		bulik sekolah tu jam 1 sampai jam 2	<i>gadget</i>
62		habis itu tulak mengaji sampai jam 3	S1. IR B60-
63		habis bulik mengaji lanjut pulang main	B64
64		gadget sampai jam 10 malam rajin tu	
65	AS	Kalau main gadget apa aja yang di	
66		buka ufi biasanya bu. kaya menonton	
67		film apa biasanya ufinya atau main	
68		game apa aja di gadgetnya?	
69	IR	Biasanya bila dulu tu inya rancak	Pemahaman
70		nonton orang yang besholawat tu di	Orangtua
71		youtobe. Bila permainan tu main free	mengenai
72		fire tu wahini inya bila kalah main	penggunaan
73		game itu lalu ja inya besesambat yang	<i>gadget</i>
74		macam-macam aku sariki ai rajin inya	S1. IR: B69-
75		tu.	B87
76	AS	Menurut pian ibu, usia yang sesuai	
77		untuk anak bermain gadget?	
78	IR	Kalau main game digadget tu pas	
79		sudah dewasa amun dari kebutuhannya	
80		rajin tu sekolah jua melakukan tugas	
81		dimana lewat gadget tapi	

82		kebanyakannya pas sudah SMA	
83	AS	Manfaat yang pian tau bu ketika anak main gadget?	
84			
85	IR	Kededa ai manfaatnya paling bagusnya tu inya rajin mendegarkan murotal ngaji itu am	
86			
87			
88	AS	Faktor yang membuat ufi bisa main gadget biasanya dari lingkungan dirumah lah bu?	Faktor anak suka main <i>gadget</i>
89			
90			
91	IR	Ufi ni dulu karena inya bekawan kelo jadi inya umpati kawannya jua main gadget amun orang dirumah jarang jua main gadget. Membuka apakah kawannya umpat jua inya.	S1. IR: B91-B95
92			
93			
94			
95			
96	AS	Apa dampak yang ibu rasakan pada anak yang sering bermain gadget?	Dampak <i>gadget</i> S1. IR B98-B105
97			
98	IR	Bila kalah main perkataannya yang kada sopan, kada peduli lingkungan, lupa makan, banyak drama pas handak mengaji atau sekolah, lawan apa yang dilihatnya bisa ditirunya dirumah, tapi ada jua baiknya bisa maulah inya kreatif, bisa belajar habsy, dan hafal syair jua	
99			
100			
101			
102			
103			
104			
105			
106	AS	Kegiatan apa saja yang membuat anak sulit lepas dari penggunaan gadget?	
107			
108	IR	Pas kedida kegiatan ai jadi inya kada kawa lepas dari gadget	
109			
110	AS	Apakah anak meniru cara bicara atau perbuatan yang dilihatnya lewat gadget?	
111			
112			
113	IR	Bisa inya bisa meniru gaya kemos yang ditonton dan hafal lagu sholawat	Tanggapan Orangtua S1. IR: B119-B133
114			
115	AS	Bagaimana pendapat pian bu pada pola asuh orangtua zaman sekarang yang memberikan anaknya gadget agar tidak rewel?	
116			
117			
118			
119	IR	Kalau menurut aku supaya anak ku kada rewel ku unjuki inya gadget supaya kada mehuri aku begegawian di rumah kaya besesimpun misalkan kada ku unjuki inya gadget inya bisa mehuri aku jua.	
120			
121			
122			
123			
124			
125	AS	Apakah ibu punya cara agar anak tidak bermain gadget?	
126			
127	IR	Bekawan pang bila kadang tu inya	

128		atau bermain kelayangan amun musim	
129		kelayangan ini kada musim jadi	
130		disimpaninya ai.	
131	AS	Bagaimana pengaruh positif dan	
132		pengaruh negatif pada anak yang	
133		bermain gadget?	
134	IR	Pengaruh positifnya, anak bisa	Pengaruh
135		mengenal bahasa dan bisa bersholawat	<i>gadget</i>
136		lewat vidio yang dilihat. Pengaruh	S1. IR: B134-
137		negatifnya, bisa kada ingat makan	B138
138		seharian main game aja.	
139	AS	Menurut pian, apakah ketergantungan	
140		gadget pada anak akan mempengaruhi	
141		proses belajar?	
142	IR	Sangat ketergantungan karena sekolah	
143		kadang ada yang tugasnya lewat gadget	
144	AS	Bagaimana reaksi anak ibu ketika saat	
145		bermain gadget terlalu lama lalu ibu	
146		stop?	
147	IR	Kalau ku padahi ampih dah main hp	
148		malah anaknya bisa mehamuk-hamuk	
149		lawan meninjak ke tawing	
150	AS	Bagaimana pengaruhnya bila anak	
151		tidak pegang gadget dalam sehari?	
152	IR	Kayaknya kada bisa sehari kada	
153		mingkuti gadget orangnya bisa sarik	
154	AS	Selama anak bermain gadget, apakah	
155		anak mengeluh terhadap yang	
156		dimainkanya?	
157	IR	Bila inya kalah main game fee fire tu	
158		mehamuk besesmbat yang macam-	
159		macam meulah aku sarik bila inya	
160		menyambat itu	
161	AS	Apakah pian beri arahan mengenai	
162		jarak pas main gadget?	
163	IR	Biasanya di beri tahu ai jangan parak-	
164		parak supaya mata kada sakit	
165	AS	Pian beri batasanlah bu bila ufi main	
166		gadget?	
167	IR	Di beri batasan ai Cuma orangnya	Sikap Orangtua
168		ngalih bila aku ambil gadgetnya inya	S1. IR: B167-
169		menangis membisahnya ngalih jua	B184
170		amun menangis ni tapi kakanya ni	
171		meatur akan gadgetnya yang bila sudah	
172		malam tu di mati akan langsung di	
173		pengaturan gadgetnya tu.	

174	AS	Ketika anak pian ni main gadget	
175		apakah pian awasi apa aja yang	
176		dilihatnya?	
177	IR	Diawasi ai lawan kakanya tapi inya ya	
178		itu rancak main game wahini	
179	AS	Pian beri kebebasan lah anak pian	
180		menggunakan gadget? Beserta	
181		alasannya bu!	
182	IR	Diberi kebebasan ai inya mambuka	
183		gadget asal begana di rumah aja	
184		orangnya	
185	AS	Bagaimana hubungannya dengan	
186		lingkungan sekitar (seperti dengan	
187		temannya) bu?	
188	IR	Ada ja inya bekawan bermain	
189		begasing dimuka rumah lawan	
190		kekawananya bila kd main gadget atau	
191		inya belajar behabsy jua.	
192	AS	Apa pian membuat perjanjian sebelum	
193		anak main gadget lah, bu?	
194	IR	Kedida memberi perjanjian pang	
195	AS	Merurut pian tingkat pendidikan tu	
196		bepengaruhlah lawan anak pada	
197		penggunaan gadget?	
198	IR	Bepengaruh semisal anak kada mau	
199		duduk saat makan harusnya lebih sabar	
200		lagi mencari cara selain bermain gadget	
201	AS	Nah sudah tuntung ulun mewawacarai	
202		pian. Ulun terimakasih banyak ibu	
203		sudah di bantu pian nah	
204	IR	Inggih sama-sama nak ai. Mudahan	
205		dilancarkan menggawinya	
206	AS	Ulun bulik dulu ibu	
207	IR	Inggih nak	

2. Verbatim Wawancara Subjek 2

Identitas: Monica (MO), Perempuan, 40 tahun

Waktu: Rabu, 29 November 2023. Pukul 12.00-selesai

Lokasi: Dirumah subjek MO

Baris	Pelaku	Uraian	Tema
1	AS	Assalamu'alaikum	Pembukaan
2	MO	Wa'alaikumsalam, kita diluar aja	S2. MO: B1-
3		duduknya lah hadangi aku meampar	B20

4		akan tikar dulu gasan kita bedudukan	
5	AS	Inggih ibu kada papa, santai aja ulun	
6	MO	Duduk disini nah	
7	AS	Maaf mengganggu waktu ibu lah, ini	
8		ulun Asmiah jurusan Psikologi Islam	
9		dari UIN Antasari Banjarmasin bu	
10		memohon izin untuk melakukan	
11		wawancara untuk keperluan penelitian	
12		dalam menyelesaikan tugas akhir	
13		perkuliahan	
14	MO	Boleh.	
15	AS	Inggih ibu. Pian apa kabar ibu?	
16	MO	Alhamdulillah baik. Ikam apa kabar?	
17	AS	Baik jua ulun. Sebelum ulun memulai	
18		wawancara ulun minta tolong isi akan	
19		ini dulu ibu lah (menyerahkan lembar	
20		<i>informed consent</i>) bisa sekalian pian	
21		baca dulu lawan sekalian jua pian	
22		tanda tangan akan ibu lah hehe	
23	MO	Inggih (mengisi lembaran yang	
24		diserahkan).	
25	AS	(Menyambut lembar <i>informed consent</i>	
26		yang sudah selesai diisi) langsung aja	
27		kita ibu lah	
28	MO	Ayo	
29	AS	Apakah pian mempunyai gadget ibu?	
30	MO	Ada	
31	AS	Ada berapa orang anak pian ibu?	
32	MO	Ada dua orang satu yang ini kelas 2	
33		usianya 8 tahun, yang kedua ada masih	
34		sekolah tk nol kecil usianya 5 tahun	
35	AS	Ada berapa banyak pian bisi gadget di	
36		rumah ibu?	
37	MO	Ada dua. Sebuting ampun aku	
38		sebutingnya ampun anak aku ni	
39	AS	Mereknnya apa ibu gadget punya anak	
40		pian?	
41	MO	Vivo	
42	AS	Sejak usia berapa tahun anak pian	
43		sudah bisa main gadget ibu?	
44	MO	Mulai tk sudah di perkenalkan gadget	
45		sebab dapat menunjang pelajaran	
46	AS	Berapa jam biasanya anak pian ibu	
47		main gadget?	
48	MO	Dalam sehari tu kada nentu main	Waktu bermain
49		gadgetnya. Ada yang dua jam lebih	<i>gadget</i>

50		atau bisa jua dari bulik sekolah sampai sore	S2. MO: B48-B51
51			
52	AS	Pas anak pian main gadget apa aja yang di bukanya bu kaya film atau game apa yang dimainkannya?	
53			
54			
55	MO	Biasanya inya menonton di youtube tu lagu-lagu yang penyanyi idol cilik nashwa tu. Kalau game tu masak-masakan yang aplikasi cooking tu.	Pemahaman orangtua mengenai penggunaan <i>gadget</i>
56			
57			
58			
59	AS	Menurut pian, Usia anak yang sesuai bermain gadget?	
60			
61	MO	Waktu tk karena kan zaman sekarang sudah teknologi yang canggih jadi walaupun masih kecil tapi sudah mulai diperkenalkan gadget	S2. MO: B67-B69
62			
63			
64			
65	AS	Manfaat apa yang pian ketahui ketika anak bermain gadget ibu?	
66			
67	MO	Yang pastinya mendapat hiburan, sebagai sarana komunikasi sesama kawannya ai, lawan mencari informasi.	
68			
69			
70	AS	Faktor apa yang menyebabkan anak pian ketuju main gadget ibu?	Faktor anak suka main <i>gadget</i>
71			
72	MO	Faktor hiburan karena kada bekawan di rumah ni jadi main gadget ja orangnya dirumah	S2. MO: B72-B74
73			
74			
75	AS	Dampak apa yang terjadi ibu kalau anak suka main gadget?	Dampak <i>gadget</i>
76			
77	MO	Matanya bisa merah, berair, dan suibu lupa waktu	S2. MO: B77-B78
78			
79	AS	Kegiatan apa saja yang membuat anak sulit lepas dari penggunaan gadget?	
80			
81	MO	Main game lawan nonton youtube	
82	AS	Apa anak meniru cara bicara dan perbuatan yang dilihat lewat gadget?	
83			
84	MO	Kadang aku girigitan bila inya. Bisa meniru, sebab cenderung meniru untuk hal-hal yang dirasanya itu menarik. Sama halnya kaya kosakata, gaya bahasa, dan gestur tubuh yang dilihatnya dari gadget.	Tanggapan Orangtua
85			
86			
87			
88			
89			
90	AS	Bagaimana pendapat pian terkait pola asuh orang tua zaman sekarang yang memberikan anaknya gadget supaya kada rewel?	S2. MO: B76-B94
91			
92			
93			
94	MO	Kurang tepat, soalnya pasti tertanam di pola pikirannya kalau aku rewel pasti	
95			

96		di bolevi main gadget. Jadi anaknya	
97		pasti kalo kada dibolevi main gadget,	
98		mengeluarkan jurus ampuhnya kalau	
99		kada menangis, tantrum, rewel dan lain	
100		sebainya. Cuma balik lagi kalau	
101		orangtua emang benar-benar sibuk	
102		tidak menutup kemungkinan tejudungi	
103		gadget. Apalagi kalau measuh anaknya	
104		sorangan aja. Mau kada mau kalo inya	
105		rewel pasti teunjuk gadget.	
106	AS	Apakah ibu punya cara lain agar anak	
107		tidak main gadget?	
108	MO	Kalau kada hauran bisa dialihkan	
109		dengan mengajak anak bermain	
110		bersama atau mengerjakan aktivitas-	
111		aktivitas yang menyenangkan bagi	
112		anak.	
113	AS	Bagaimana Pengaruh positif dan	
114		pengaruh negatif pada anak yang	
115		bermain gadget?	Pengaruh gadget S2. MO: B115- B120
116	MO	Positifnya, anak-anak bisa belajar	
117		tentang hal-hal yang tidak bisa kita	
118		ajarkan di real lifenya, mudah belajar	
119		kosakata yang baru. Negatifnya, anak	
120		bisa keasyikan dengan hal baru bisa	
121		menimbulkan lupa waktu.	
122	AS	Menurut pian, apakah ketergantungan	
123		gadget pada anak akan mempengaruhi	
124		proses belajarnya?	
125	MO	Sangat berpengaruh bagi anak karena	
126		tidak bisa mengontrol penggunaan	
127		gadget dan kadang bisa lupa makan	
128		kalau keasikan.	
129	AS	Ketika anak pian sudah bermain gadget	
130		lama ni ibu lalu pian ambil gadgetnya	
131		seperti apa reaksi anak pian ibu?	
132	MO	Paling merangut-rangut aja pang.	
133		Biasanya kalau main gadget, jadi lupa	
134		waktu bahkan kada ingat lawan makan.	
135	AS	Kalau ada tugas di rumah dari sekolah	
136		itu gimana ibu anaknya mengerjakan?	
137	MO	Mengerjakan PR mepet-mepet waktu,	
138		soalnya keasyiibun main gadget sudah	
139		waktu siang	
140	AS	Bagaimana pengaruhnya bila anak	
141		tidak memegang gadget dalam sehari?	

142	MO	Pasti meingkuti gadget, kalo kada dijulungi bisa di desak-desaknya sekira minjam gadget.	
143			
144			
145	AS	Selama anak bermain gadget, apakah anak pernah mengeluh terhadap yang dimainkannya?	
146			
147			
148	MO	Kalau mengeluh sampai menangis tu kada pang. Cuma bila inya habis kaya kuota tu bepadah aja inya kaya kenapa lelet banar ni jar tapi bila dipadahi kuotanya habis paham aja inya bahwa minta isikan kena tu jar. Tapi kebanyakan game dan vidio youtube yang di tontonnya tu di downloadnya bedahulu.	Sikap Orangtua S2. MO: B198- B200
149			
150			
151			
152			
153			
154			
155			
156			
157	AS	Apakah pian memberi arahan terkait jarak ketika bermain gadget?	
158			
159	MO	Kada pang sebebasa inya aja rancak tu	
160	AS	Ketika anak bermain gadget apa selalu di dampingi dan diarahkan dalam menggunakannya? Jelaskan	
161			
162			
163	MO	Diawasi ai setumat-tumat di lihati yang dibukanya amun mendapingi jarang karena kadang tu hauran jua di dapur atau besesimpun.	
164			
165			
166			
167	AS	Apa ibu memberi batasan pada anaknya karena teralu sering main gadget?	
168			
169			
170	MO	Sebenarnya diberi batasan ya karena anaknya kada measi ya jadi begitulah	
171			
172	AS	Apa ibu memberi kebebasan kepada anak dalam bermain gadget? Jelaskan!	
173			
174	MO	Diberi kebebasan aja karena sama-sama sibuk masing-masing jadi kada tapi teurusi	
175			
176			
177	AS	Apa ibu membuat perjanjian sebelum anak bermain gadget?	
178			
179	MO	Kededa perjanjian pang biasanya	
180	AS	Bagaimana cara ibu memantau anak bermain gadget?	
181			
182	MO	Cara memantau main gadget tu paling sesekali di lihati. Apa aja aplikasi yang di instalnya dan history youtube yang dibukanya habis itu di tanyakan lagi ke anaknya apa aja yang di lihat kaya meevaluasinya	
183			
184			
185			
186			
187			

188	AS	Bagaimana hubungan tasya ibu dengan lingkungan sekitarnya (seperti temannya)?	
189			
190			
191	MO	Anaknya lebih banyak di rumah bekawan lawan adingnya karena disini kada tapi ada kanakan jadi di rumah aja atau main gadget. Paling bekawanan di sekolah aja	
192			
193			
194			
195			
196	AS	Bagaimana reaksi anak ibu ketika saat bermain gadget terlalu lama lalu ibu stop?	
197			
198			
199	MO	Menangis tu kada pang, Cuma kaya kesal tu nah kalo disuruh ampih main gadget	
200			
201			
202	AS	Merurut pian tingkat pendidikan tu bepenggaruhlah lawan anak pada penggunaan gadget?	
203			
204			
205	MO	Sangat berpengaruh sebab yang menentukan kecanduan gadget paa anak biasanya dimulai dari pendidikan orangtua terlebih dahulu. Sebab tanpa pendampingan dan nasihat orangtua, anak bisa bablas dalam menggunakan gadget, akibat rasa penasaran anak yang tinggi. Maka sebab itu, sebagai orangtua kita sangat perlu memberikan pengertian dan penjelasan terhadap anak dalam penggunaan gadget. Serta memberikan dampingan dalam penggunaan gadget terkhusus hp, perlu sekali jadi orangtua meluangkan waktu sejenak untuk mendampingi anak bermain gadget, agar dapat mengontrol apa saja yang dilihat dan dimainkan oleh anak	
206			
207			
208			
209			
210			
211			
212			
213			
214			
215			
216			
217			
218			
219			
220			
221			
222			
223	AS	Untuk hari ini sudah selesai ulun mewawancarai pian bu lah. Ulun banyak terimakasih sudah dibantui pian	
224			
225			
226			
227	IR	Inggih sama-sama	

Lampiran H

Dokumentasi Wawancara

1. Wawancara dengan Subjek IR



2. Wawancara dengan Subjek MO



3. Gambar Saat Anak Subjek IR Bermain *Gadget*



Lampiran I

Jurnal

1. Surat Keterangan Submit Jurnal



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM**

Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235
Telepon (0511) 3266593; Faksimili (0511) 3254344;
Website: www.pi.uin-antasari.ac.id; E-mail: psikologi.islam@uin-antasari.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: PS-SJ.0124/Un.14/III.3/PP.00.9/04/2024

Dengan ini menerangkan bahwa:

Judul Karya Ilmiah : ***“Persepsi Orangtua Yang Memiliki Anak Usia Dini Yang Mengalami Kecanduan Gadget Di Kelurahan Pengambangan Banjarmasin”***
Nama Penulis : **Asmiah**
NIM : **170104040058**
Program Studi : **Psikologi Islam**

telah *submitted* dan akan diterbitkan oleh Jurnal Al Husna (<https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/alhusna>)

Demikian Surat ini disampaikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banjarmasin, 17 April 2024

a.n. Ketua Prodi Psikologi Islam,
Sekretaris,



2. Naskah Jurnal

Persepsi Orangtua Yang Memiliki Anak Usia Dini Yang Mengalami Kecanduan *Gadget* Di Kelurahan Pengambangan Banjarmasin

Asmiah, Musfichin, Imadduddin, UIN Antasari Banjarmasin

asmiah286@gmail.com

Abstract

Gadgets are tools or items made specifically in this modern era to make things easier and more practical than previous technology and very easily accessible to children. The aim of this is to analyze and identify parental perceptions and factors that influence the perceptions of parents who have young children who are addicted to *gadgets* in Pengambangan Banjarmasin Village. This research uses a qualitative method with a phenomenological approach. The results of this research show that parents' perceptions and factors that influence the perceptions of parents who have young children who are addicted to *gadgets* in Pengambanagn Subdistrict, Banjarmasin consist of parents' understanding of the use of *gadgets*, where parents have minimal knowledge regarding the use of *gadgets*. Parents' responses tend to be negative because many children ignore their parents' warnings about using *gadgets*. Parents' attitudes towards supervising children using *gadgets* should accompany children and provide direction in using *gadgets*.

Keywords: Parental Perception, early childhood, *Gadgets*

Abstrak

Gadget merupakan alat atau barang yang dibuat khusus di zaman modern ini untuk memudahkan dan membuat segala sesuatu lebih praktis dari teknologi sebelumnya dan sangat mudah diakses oleh anak. Adapun bertujuan ini adalah untuk menganalisis dan mengidentifikasi persepsi orangtua dan faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi orang tua yang memiliki anak usia dini yang mengalami kecanduan *gadget* di Kelurahan Pengambangan Banjarmasin. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi orangtua dan faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi orangtua yang memiliki anak usia dini yang mengalami kecanduan *gadget* di Kelurahan Pengambanagn Banjarmasin terdiri dari pemahaman orangtua terhadap penggunaan *gadget*, yang mana minimnya pengetahuan orangtua mengenai kegunaan *gadget*. Tanggapan orangtua cenderung ke arah negatif karena banyak anak yang mengabaikan teguran orang

tuanya dalam menggunakan *gadget*. sikap orangtua terhadap pengawasan anak menggunakan *gadget* sebaiknya mendampingi anak dan memberikan arahan dalam menggunakan *gadget*.

Kata kunci: Persepsi Orangtua, anak usia dini, *Gadget*

Pendahuluan

Teknologi semakin canggih dan berkembang pesat di era sekarang. Salah satu inovasi terbaru adalah teknologi yang memungkinkan kita terhubung dengan orang lain di seluruh dunia melalui berbagai media, seperti game, YouTube, WhatsApp, dan lainnya. Yang sering kita kenal dengan sebutan *gadget*. *Gadget* dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki arti sebagai perangkat elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis. *Gadget* adalah alat atau barang yang dibuat khusus di zaman modern ini untuk memudahkan dan membuat segala sesuatu lebih praktis dari teknologi sebelumnya. (Anni 2019)

Gadget tidak hanya populer di kalangan orang dewasa, tapi juga di kalangan anak-anak usia dini. Seiring berjalannya waktu, masyarakat modern termasuk anakanak tidak bisa terlepas dari penggunaan *gadget* yang semakin meluas. Oleh karena itu, tidaklah mengherankan jika bahkan anak-anak balita atau usia dini saat ini sudah akrab dengan penggunaan *gadget*. Dalam jurnal yang dikutip oleh Rama (Rama Aditya 2021), seorang pakar psikologi anak, ada usia yang ideal untuk memperkenalkan *gadget* kepada anak, yaitu ketika mereka mencapai usia 9 tahun. Pada usia ini, anak-anak dianggap sudah memiliki pemahaman yang matang tentang konsep benar dan salah.

Dalam Undang-undang Sisdiknas tahun 2003 memuat pengertian bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentan usia 0-6 tahun. Anak usia dini merupakan sekelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, karena memiliki pola perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. Pendidikan

anak usia dini dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas yaitu suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dan memasuki pendidikan lebih lanjut (Sufiah Amalia 2019).

Dalam perkembangan saat ini penggunaan *gadget* pada anak cenderung berlebihan dan mengakibatkan anak terlalu sering main *gadget* sehingga menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi anak kecanduan *gadget* (Rezky 2021). Hal ini dapat menimbulkan dampak dari penggunaan *gadget* tersebut . Dampak ini terbagi menjadi dua yaitu dampak positif dan dampak negatif yang berpengaruh bagi perkembangan anak. Adapun dampak positif ialah pertama, dapat menambah pengetahuan dan kreatifitas. Kedua, dapat memperluas jaringan persahabatan dan komunikasi untuk mendapatkan informasi dan berbagi informasi bersama teman. *Gadget* pun tentu memilik dampak negatif yaitu mengganggu kesehatan, dapat mengganggu perkembangan emosi anak, rawan terhadap tindakan kejahatan, dan dapat mempengaruhi perilaku anak (Rika 2019).

Perilaku anak setiap hari dalam kegiatan apapun selalu dilihat dan di pantau oleh orang tuanya dan merasakan apa yang diinginkan anaknya. Ini lah yang dinamakan persepsi. Persepsi adalah pengalaman tentang objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. yang terjadi pada diri manusia yang menunjukkan bagaimana kita melihat, mendengar, merasakan, memberi, serta meraba disekitar kita. Menurut sabri yang mengatakan persepsi merupakan kegiatan yang memungkinkan manusia mengendalikan rangsangan-rangsangan yang sampai kepadanya melalui alat inderanya, menjadikannya kemampuan itulah dimungkinkan individu mengenali lingkungan pergaulannya (Steven 1998).

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah persepsi orangtua dan faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi orangtua yang memiliki anak usia dini yang mengalami kecanduan *gadget* di Kelurahan Pengambangan Banjarmasin dengan menggunakan teori persepsi oleh Sarwono (Wirna Yunita 2018). Dengan adanya penelitian ini maka diharapkan dapat diketahui lebih rinci terkait persepsi orangtua yang menangkup pemahaman, tanggapan dan sikap orangtua pada anak usia dini yang mengalami kecanduan *gadget*.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Fenomenologi merupakan analisis yang deskriptif dan introspektif tentang berbagai tingkat kesadaran dan pengalaman langsung, termasuk yang bersifat religius, moral, dan indrawi (Iqbal 2019). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan wawancara yang bersifat terbuka dan tak terstruktur serta observasi. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 2 orang yang mana ditentukan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti.

Tabel 1

Data Subjek Penelitian

No	Perihal	Subjek 1	Subjek 2
1	Nama/Inisial	Nor Aliyah (Ir)	Monica (Mo)
2	Umur	46	40
3	Jenis Kelamin	Perempuan	Perempuan
4	Pekerjaan	Ibu Rumah Tangga	Ibu Rumah Tangga

Hasil

Persepsi orangtua merupakan suatu proses dimana orang tua menginterpretasikan informasi yang didapatkan melalui kemampuan sensorisnya sehingga membentuk pemahaman berdasarkan keyakinan dan kebenaran yang dimilikinya (Purwanto 2020). Penelitian ini mencakup tiga bagian yaitu pemahaman, tanggapan dan sikap orangtua. pemahaman yang ada disini merupakan bagian dari aspek konatif berupa pengetahuan orangtua sejauh mana subjek mengetahui tentang penggunaan *gadget* seperti manfaatnya dan usia yang cocok untuk anak menggunakan *gadget*.

Penjelasan subjek IR terkait pemahaman orangtua tentang manfaat *gadget*, pemahaman ibu IR tentang *gadget* masih kurang atau dapat dikatakan tidak memahami tentang manfaat *gadget*, karena di keluraganya hanya anaknya yang bernama ufi ini saja yang paling sering bermain *gadget* terlalu lama sedangkan saudara-saudara nya tidak sering bermain *gadget* karena sibuk dengan kegiatan masing-masing jadinya pengontrolan tentang gawai masih kurang dan bahkan bisa dikatakan jauh dari kata pengontrolan *gadget*.

Selaras dengan ibu MO terkait pemahaman orangtua tentang manfaat *gadget*, pemahaman ibu MO tentang manfaat *gadget* tidak sama dengan yang dikatakan ibu IR karena ibu MO mengenalkan *gadget* pada anaknya sebagai media hiburan pada anak dan mengenalkan teknologi sebagai sarana pembelajaran di masa sekarang.

Tanggapan orang tua mengenai *gadget* memiliki pengaruh positif dan negatif bagi kegiatan anak-anak dalam kehidupan sehari-hari. anak ibu IR akan bereaksi secara emosional secara fisik menendang benda yang ada disekitar ketika sang ibu memberikan teguran agar anak tidak terlalu lama bermain *gadget* karena dapat merusak mata dan berakibat mata menjadi kabur. Sedangkan Anak

ibu MO ketika di tegur dia akan memiliki emosional dengan meluapkan perasaannya yaitu sedih karena *gadget*nya mau di ambil oleh sang ibu.

Peneliti melihat anak-anak di lingkungan Kelurahan pengembangan sudah kecanduan dalam bermain *gadget* sehingga banyak anak yang mengabaikan teguran orang tuanya ketika orang tuanya memerintahkan untuk tidur siang atau makan anak-anak mengabaikan perintah orang tuanya dari observasi juga dapat dampak negatif penggunaan *gadget* bagi anak yang ditemukan yaitu anaknya jadi malas-malasan sering tidak menghiraukan panggilan maupun perintah orang tua lupa waktu merusak kesehatan telinga mata dan radiasi dan anak jadi enggan atau malas untuk melakukan sosial lingkungan sekitar.

Hal ini yang perlu diperhatikan oleh orang tua yaitu pemahaman pada dampak negatif penggunaan *gadget* menurut orang tua anak dampak positif penggunaan bagi anak usia dini antara lain memudahkan komunikasi memudahkan anak untuk belajar dapat dijadikan media hiburan anak anak menjadi semangat belajar.

Sikap orangtua terhadap anak yang kecanduan *gadget* sangatlah penting. Ini tidak hanya membantu orangtua memahami aktivitas anak saat menggunakan *gadget*, tetapi juga membantu mencegah agar anak tidak menggunakan *gadget* secara berlebihan.

Penjelasan subjek IR bahwa anaknya diberi batasan dan kebebasan serta nasehat dalam bermain *gadget* namun ketika *gadget* tidak diberikan kepada anaknya maka anak tersebut akan menangis dan juga sudah diawasi oleh sang kaka.

Subjek MO menjelaskan dia yang memberi kebebasan pada anaknya karena sudah diberikan teguran dan nasihat namun anaknya tidak menuruti perkataan ibunya.

Pengawasan orangtua pada anak dalam menggunakan *gadget* sudah dilakukan, yakni berupa teguran, mengingatkan, menasehati bahkan memarahi ketika anaka berlebihan dalam menggunakannya. Namun seharusnya pengawasan langsung juga perlu dilakukan seperti halnya mengecek isi *gadget* anak aplikasi apa saja yang digunakan bahkan untuk apa saja anak menggunakan situs online faktanya kurangnya pemahaman orang tua pada cara kerja maupun penggunaan *gadget* yang mengakibatkan orang tua tidak bisa melakukan pengawasan tersebut

Pembahasan

Keterbatasan pemahaman dan pengalaman seseorang terhadap suatu hal akan memengaruhi perspektif dan pola pikirnya terhadap hal tersebut, sebagaimana pemahaman dan pengalaman orang tua terhadap *gadget* akan memengaruhi cara pengguna *gadget* memandang anak-anak.

Peran orang tua sangat signifikan dalam menghadapi ketergantungan anak terhadap penggunaan *gadget*. Orang tua harus menjadi contoh yang baik bagi anak dengan menetapkan batasan waktu yang tepat untuk penggunaan *gadget*. Demikian juga, mereka harus menghindari penggunaan *gadget* di depan anak untuk memberikan contoh yang adil. Pengetahuan orang tua tentang *gadget* seringkali cenderung negatif karena lebih banyak melihat dampak negatif daripada positifnya. Hal ini terutama karena banyaknya konten yang dapat dengan mudah diakses oleh anak, seperti film kartun, game, YouTube, musik, media sosial, dan sinetron FTV. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk memahami *gadget* secara menyeluruh agar mereka dapat mengantisipasi penggunaan *gadget* yang berlebihan oleh anak dengan lebih baik.

Orang tua khawatir dengan pengaruh negatif penggunaan *gadget* pada anak. Mereka melihat bahwa anak-anak dapat mengakses berbagai konten di internet dengan mudah, termasuk yang tidak cocok untuk usia mereka seperti kartun dengan musik atau media sosial. Kartun seringkali menjadi yang paling sering ditonton oleh anak-anak. Selain itu, kemudahan akses ke platform seperti YouTube juga membuat anak-anak menghabiskan waktu lebih lama di depan *gadget*, yang dapat menghambat perkembangan sosial dan emosional mereka.

Pandangan lain menyatakan bahwa orang tua, baik ayah maupun ibu, memiliki tanggung jawab besar terhadap perkembangan anak-anak mereka. Anak-anak memiliki hak untuk mendapatkan perhatian dan bimbingan dari orang tua mereka sampai dewasa. Orang tua bertanggung jawab dalam membentuk dan membimbing anak-anak mereka dalam berbagai aspek, termasuk psikologis. Kedua orang tua diharapkan dapat memberikan arahan dan pendidikan kepada anak-anak agar mereka menjadi generasi yang sesuai dengan tujuan hidup manusia. Peran orang tua sangat penting dalam membentuk karakter anak-anak dan menanamkan nilai-nilai moral yang baik. Ini bukanlah tugas yang mudah karena pertumbuhan fisik, intelektual, emosional, dan sosial anak harus disesuaikan dengan nilai-nilai agama yang diberikan oleh Allah SWT. Oleh karena itu, penting untuk ada pembagian peran dan tanggung jawab di antara semua anggota keluarga dan masyarakat untuk membantu membentuk karakter yang baik pada anak-anak.

Maraknya penggunaan *gadget* oleh anak seringkali terkait dengan bagaimana orang tua mendampingi anak dalam menggunakan *gadget*. Pendampingan orang tua sangat penting dalam membimbing anak dalam hal ini. Orang tua perlu memiliki strategi yang tepat untuk membimbing, mengajarkan, dan membentuk perilaku anak terutama dalam penggunaan *gadget*. Beberapa orang tua memberikan *gadget* kepada anak untuk beberapa alasan, seperti menenangkan anak yang rewel, membantu anak tidur atau makan, dan

memberikan waktu luang kepada orang tua. Namun, pendekatan yang digunakan oleh orang tua dalam menghadapi anak tersebut seringkali dapat membuat anak merasa tidak senang atau menunjukkan reaksi emosional untuk mendapatkan apa yang diinginkan.

Orang tua sebaiknya mengawasi dan membimbing anak saat menggunakan *gadget* agar anak dapat menggunakan *gadget* dengan bijaksana. Dengan adanya pendampingan dan pengawasan dari orang tua, anak akan lebih terbatas dalam menggunakan *gadget* dan mengetahui batasan-batasan yang sesuai dengan usianya. Selain itu, orang tua juga dapat mengenalkan penggunaan *gadget* yang baik dan mengontrol kecanduan anak terhadap penggunaan *gadget*.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, kita dapat menyimpulkan bahwa pandangan orang tua terhadap penggunaan *gadget* oleh anak-anak mereka berkembang melalui beberapa tahapan. Pertama, mereka memahami *gadget*, kemudian menanggapi penggunaannya, dan terakhir membentuk sikap terhadap hal tersebut. Orang tua di Kelurahan Pengambangan Banjarmasin yang memiliki anak usia dini yang kecanduan *gadget* terbukti memiliki pengetahuan yang baik tentang *gadget*, termasuk jenis-jenisnya, cara penggunaannya, dan fungsinya. Mereka juga tertarik untuk terus mempelajari dan mengikuti perkembangan *gadget* dari waktu ke waktu.

Namun, semakin mereka memahami tentang penggunaan *gadget*, semakin cenderung mereka memiliki tanggapan negatif. Mereka mengkhawatirkan dampak negatif penggunaan *gadget* pada kesehatan,

perkembangan emosional, dan psikomotorik anak-anak mereka. Meskipun ada beberapa orang tua yang melihat manfaat dari penggunaan *gadget*. Oleh karena itu, terbentuklah dua sikap di antara orang tua tersebut. Ada yang melarang penggunaan *gadget* sama sekali, sementara yang lainnya memperbolehkannya dengan aturan-aturan preventif seperti pembatasan waktu, kontrol akses internet, pemilihan aplikasi, dan pengontrolan lainnya. Tujuannya adalah untuk mencegah dampak negatif dari penggunaan *gadget* pada perkembangan anak usia dini.

Orang tua yang memahami dengan baik tentang penggunaan *gadget*, termasuk efek positif dan negatifnya, akan memberikan tanggapan yang sesuai dengan pemahamannya itu. Tingkat pemahaman orang tua ini dipengaruhi oleh faktor-faktor pribadi seperti usia, jenis kelamin, dan tingkat pendidikan. Semakin tua usianya dan semakin tinggi pengetahuan serta pemahamannya, semakin besar kemungkinannya untuk memahami dengan baik tentang *gadget*, termasuk manfaatnya dan risiko yang terkait. Setelah memahami hal tersebut, orang tua akan mengambil sikap yang sesuai. Mereka bisa mendukung penggunaan *gadget* pada anak-anak mereka, atau sebaliknya, melarangnya. Persepsi orang tua dalam hal ini sangat penting karena dapat berpengaruh besar pada masa depan anak-anak mereka, terutama di usia dini.

Saran

Diharapkan penelitian yang akan datang dapat menyelidiki aspek-aspek yang lebih spesifik terkait penggunaan *gadget*. Misalnya, analisis lebih mendalam tentang bagaimana penggunaan *gadget* memengaruhi kemampuan perkembangan anak usia dini secara langsung, atau bagaimana persepsi orang tua memengaruhi dampak dari penggunaan *gadget* tersebut. Dengan memfokuskan penelitian pada hal-hal tersebut, diharapkan pengetahuan yang

lebih mendalam dapat tercipta, memberikan landasan yang lebih kuat bagi upaya-upaya mendidik dan mendukung anak-anak dalam era teknologi ini. Dengan demikian, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi yang lebih signifikan dalam pemahaman kita tentang peran *gadget* dalam perkembangan anak.

Referensi

- Adhytiya, Rama, dan S Kep Irdawati. “Gambaran Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pra Sekolah,” 2021.
- Amaliah, Sufiah, dan Sri Setyowati. “Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Tk Lab School Unesa Ketintang Surabaya,” 2019.
- Departemen Pendidikan Indonesia. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008.
- Iqbal, Al, dan Alamsyah Taher. “Persepsi Mahasiswi Perokok Pasif Terhadap Iklan Layanan Masyarakat (ILM) Bahaya Perokok Pasif.” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik* 4, no. 2 (2019).
- MURTAFI’AH, Anni, Apoina Kartini, dan Bagoes Widjanarko. “Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Risiko Kegemukan (Overweight) Pada Anak Usia Dini (Studi Kasus Kontrol Di Kabupaten Tegal),” 2019.
- Pratiwi, Rezky Graha, dan Rosyidah Umpu Malwa. “Faktor yang mempengaruhi kecanduan gadget terhadap perilaku remaja.” *Jurnal Ilmiah Psyche* 15, no. 2 (2021): 105–12.
- Purwanto, Saka Apriliadi. “Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Gadget Pada Mahasiswa,” 2020.
- Putri, Rika Yuliani, dan Nur Hazizah. “Pengaruh bermain gadget terhadap perkembangan emosional anak usia dini,” 2019.
- Steven P Robbin. *Perilaku Organisasi*. Jakarta: PT. TemaBaru, 1998.
- Yunita, Wirna. “Persepsi Masyarakat Melayu Kutai Terhadap Peran Niniak Mamak Sebagai Konselor Dalam Penyelesaian Masalah Anak Kemanakan di Desa Rambah Hilir Pasir Pengaraian,” 2018.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama Lengkap : Asmiah
2. Tempat dan Tanggal Lahir : Banjarmasin, 29 Juli 1998
3. Agama : Islam
4. Kebangsaan : Indonesia
5. Status Perkawinan : Belum Menikah
6. Alamat : Jl. A Yani Km. 1 Gg. Terminal,
RT.18 RW.1 NO.25, Sungai Baru, Banjarmasin, Kalimantan Selatan
7. Pendidikan :
 - TK Kartika 19 Banjarmasin
 - SDN SN Pengambangan 5 Banjarmasin
 - SMP Negeri 30 Banjarmasin
 - SMA Negeri 5 Banjarmasin
8. Orang tua

Nama Ayah : M. Saleh

Pekerjaan : Buruh Harian Lepas

Alamat : Jl. A Yani Km. 1 Gg. Terminal, RT.18 RW.1 NO.25,
Sungai Baru, Banjarmasin, Kalimantan Selatan

Nama Ibu : Lamini

Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga

Alamat : Jl. A Yani Km. 1 Gg. Terminal, RT.18 RW.1 NO.25,
Sungai Baru, Banjarmasin, Kalimantan Selatan
9. Saudara (Jumlah Saudara) : 3 Orang
10. Pengalaman Organisasi : -

Banjarmasin, 03 Juni 2024

Penulis,

Asmiah