

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

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.<sup>1</sup> Yang sering kita kenal dengan sebutan *gadget*. *Gadget* dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki arti sebagai perangkat elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis.<sup>2</sup> *Gadget* adalah alat atau barang yang dibuat khusus di zaman modern ini untuk memudahkan dan membuat segala sesuatu lebih praktis dari teknologi sebelumnya. Contoh-contoh *gadget* termasuk laptop, *ipad*, dan *tablet* yang memiliki berbagai aplikasi dan informasi tentang segala hal di dunia ini.<sup>3</sup>

*Gadget* tidak hanya populer di kalangan orang dewasa, tapi juga di kalangan anak-anak usia dini. Seiring berjalannya waktu, masyarakat modern termasuk anak-anak tidak bisa terlepas dari penggunaan *gadget* yang semakin meluas. Oleh karena itu, tidaklah mengherankan jika bahkan

---

<sup>1</sup> Anang Sugeng Cahyono, "Pengaruh media sosial terhadap perubahan sosial masyarakat di Indonesia," *Publiciana* 9, no. 1 (2016): 140–57.

<sup>2</sup> Departemen Pendidikan Indonesia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008).

<sup>3</sup> Anni Murtafi'ah, Apoina Kartini, dan Bagoes Widjanarko, "Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Risiko Kegemukan (Overweight) Pada Anak Usia Dini (Studi Kasus Kontrol Di Kabupaten Tegal)," 2019.

anak-anak balita atau usia dini saat ini sudah akrab dengan penggunaan *gadget*.<sup>4</sup> Dapat kita perhatikan bahwa banyak anak di bawah usia 6 tahun sudah terampil menggunakan *gadget*. Biasanya, mereka menggunakan perangkat tersebut untuk menonton video dan bermain game. Temuan dari Kapersky Lab menunjukkan bahwa anak-anak cenderung menghabiskan waktu mereka saat liburan sekolah dengan menonton film, mendengarkan musik, dan menjelajahi media sosial.<sup>5</sup>

Menurut Tandry, 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.<sup>6</sup> Karen Remley, yang menjabat sebagai ketua American Academy of Pediatrics, mengemukakan dalam sebuah konferensi nasional di San Francisco bahwa ada batasan waktu yang baik untuk penggunaan *gadget* pada anak. Menurutnya, anak-anak usia 2 tahun ke atas sebaiknya hanya menatap layar selama 1 jam per hari, sementara anak-anak usia 18 bulan ke bawah sebaiknya tidak terpapar langsung oleh media digital. Namun, saat ini, banyak anak di bawah usia 9 tahun sudah terampil menggunakan *gadget*.<sup>7</sup>

Masa anak-anak adalah waktu di mana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang cepat dalam banyak hal yang akan

---

<sup>4</sup> Murtafi'ah, Kartini, dan Widjanarko.

<sup>5</sup> Maulita Indriyani dan Ari Sofia, "Persepsi orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia dini," *Indonesian Journal of Early Childhood Issues* 1, no. 1 (2018).

<sup>6</sup> Rama Adhytiya dan S Kep Irdawati, "Gambaran Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Pra Sekolah," 2021.

<sup>7</sup> Indriyani dan Sofia, "Persepsi orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia dini."

memengaruhi kehidupan mereka di masa depan. Menurut Montessori, dari saat lahir hingga usia 6 tahun adalah masa emas, di mana anak menjadi sangat peka dan sensitif terhadap pengalaman di sekitarnya. Setiap anak memiliki waktu yang berbeda untuk mencapai titik-titik penting dalam perkembangannya karena laju pertumbuhan mereka berbeda-beda. Ini adalah masa yang sangat penting untuk membantu anak-anak mengembangkan kemampuan mereka dalam hal berpikir, berbicara, bergerak, dan berinteraksi sosial.

Masa kanak-kanak terdiri dari 2 bagian yaitu masa kanak-kanak dini dan masa kanak-kanak akhir. Masa kanak-kanak dini adalah masa anak berusia 2 sampai 6 tahun dan masa ini disebut juga masa prasekolah yaitu masa anak menyesuaikan diri secara sosial sedangkan masa kanak-kanak akhir adalah usia 6 sampai 13 tahun, atau biasa disebut sebagai usia sekolah.<sup>8</sup>

Dalam perkembangannya 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*. kecanduan *gadget* adalah perilaku (tindakan) atau aktivitas dari manusia itu sendiri. Menurut Gerungan mengatakan perilaku adalah sikap terhadap objek tertentu, bisa berupa sikap pandangan atau sikap perasaan. Tetapi sikap yang disertai dengan kecenderungan untuk bertindak sesuai dengan sikap terhadap objek tadi. Sehubungan pendapat Arifin

---

<sup>8</sup> Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan Suatu pendekatan rentang kehidupan*, Edisi kelima (Jakarta: Erlangga, 1997).

mengatakan bahwa sikap atau perilaku adalah suatu kecenderungan yang mendorong seseorang untuk bertingkah laku yang dituju ke arah suatu objek khusus.<sup>9</sup>

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 memiliki dampak negatif yaitu mengganggu kesehatan, dapat mengganggu perkembangan emosi anak, rawan terhadap tindakan kejahatan, dan dapat mempengaruhi perilaku anak.<sup>10</sup> Seperti yang dikatakan oleh ibu IR yang anaknya mengalami kecanduan *gadget* sebagai berikut:

Ibu yang memiliki anak berusia 8 tahun seorang laki-laki, setiap hari anaknya memainkan *gadget* lebih dari 2 jam dan terkadang bisa sampai siang dia bermain *gadget*. Anaknya mulai bisa bermain *gadget* pada usia 5 tahun, karena berawal dari dikasih *gadget* supaya tidak bermain di luar rumah dan supaya tidak menangis jika keinginannya tidak tercapai. Sedangkan kalau waktu malam dia bermain *gadget* lampu latarnya harus diredupkan dan melihatnya juga harus agak jauh,

---

<sup>9</sup> Rezky Graha Pratiwi dan Rosyidah Umpu Malwa, "Faktor yang mempengaruhi kecanduan *gadget* terhadap perilaku remaja," *Jurnal Ilmiah Psyche* 15, no. 2 (2021): 105–12.

<sup>10</sup> Rika Yuliani Putri dan Nur Hazizah, "Pengaruh bermain *gadget* terhadap perkembangan emosional anak usia dini," 2019.

sebenarnya hal ini sama sekali tidak baik karena dapat merusak mata dengan cahaya layar *gadget* tersebut. Kalau sudah terlalu lama main *gadget* biasanya saya tegur dengan cara ingin melihat pesan *whatsapp* atau hal lainnya, namun si anak tidak mau memberikannya dan jika dipaksa maka ia akan marah bahkan menangis.<sup>11</sup>

Hal yang sama juga diungkapkan oleh ibu MO yang menyatakan bahwa anaknya lebih sering bermain *gadget* karena dapat menghibur anaknya yang bisa menonton kartun dan bermain. Berikut wawancaranya:

Menurut penuturan ibu nya anak saya berusia 8 tahun perempuan. Setiap hari memainkan *gadget* pagi 1 jam lebih memainkan lalu siang hari dan malam hari pas mau tidur. Anak saya mengenal *gadget* pada usia 5 tahun. Dia bisa bermain *gadget* karena melihat omnya juga. Kalau dia main *gadget* yang dibukanya *youtube* dan bermain game. Kalau sudah kelamaan dia main game kalau diambil secara paksa dia akan menangis kecuali menunggu dia tidur maka *gadgetnya* dapat diambil.<sup>12</sup>

Berdasarkan perkataan orangtua di atas, tentu hal ini menjadi perhatian penting bagi orangtua. Karena orangtua atau ibu dan ayah memegang peranan yang penting dan amat berpengaruh atas pendidikan anak-anaknya. Pendidikan orangtua terhadap anak-anaknya adalah pendidikan yang didasarkan pada rasa kasih sayang terhadap anak-anak, dan yang diterimanya dari kodrat. Orangtua adalah pendidik sejati,

---

<sup>11</sup> IR, "Wawancara Studi Pendahuluan Via Chat WhatsApp," 14 November 2023

<sup>12</sup> MO, "Wawancara Studi Pendahuluan Via Chat WhatsApp," 14 November 2023

pendidik karena kodratnya. Oleh karena itu, kasih sayang orangtua terhadap anak-anak hendaklah kasih sayang yang sejati pula.<sup>13</sup>

Pada kebanyakan keluarga, seorang ibulah yang memegang peranan yang terpenting terhadap anak-anaknya. Sejak anak itu dilahirkan, ibulah yang selalu berada didekatnya. Ibulah yang memberi makan dan minum, memelihara, dan selalu bercampur gaul dengan anak-anak. Itulah mengapa sebabnya kebanyakan anak lebih cinta kepada ibunya daripada anggota keluarga lainnya. Pendidikan seorang ibu terhadap anaknya merupakan pendidikan dasar yang tidak dapat diabaikan sama sekali. Maka dari itu, seorang ibu hendaklah seorang yang bijaksana dan pandai mendidik anak-anaknya. Sebagian orang mengatakan kaum ibu adalah pendidik bangsa. Nyatalah betapa berat tugas seorang ibu sebagai pendidik dan pengatur rumah tangga. Baik buruknya pendidikan ibu terhadap anaknya akan berpengaruh besar terhadap perkembangan dan watak anaknya di kemudian hari.<sup>14</sup>

Mendidik anak pun termasuk kewajiban terbesar bagi para orang tua. Sebagaimana seorang ayah bertanggung jawab dalam membina fisik dan tubuh anak-anaknya dan juga dituntut untuk bertanggung jawab dalam mendidik dan membina akhlak dan spiritual mereka.<sup>15</sup> Pentingnya mendidik anak itu dimulai sejak dini karena perkembangan jiwa anak telah

---

<sup>13</sup> M. Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009).

<sup>14</sup> M. Ngalim Purwanto.

<sup>15</sup> Abul Aziz al-Fauzan, *Fikih Sosial: Tuntunan dan Etika Hidup Bermasyarakat*, cetakan 1 (Jakarta: Qisthi Press, 2007).

mulai tumbuh sejak kecil sesuai fitrahnya. Hal ini sesuai dengan sabda Rasulullah Saw:<sup>16</sup>

كُلُّ إِنْسَانٍ تَلِدُهُ أُمُّهُ عَلَى الْفِطْرَةِ وَأَبَوَاهُ بَعْدُ يَهُودَانِهِ

“Setiap anak dilahirkan atas fitrah (kesucian Agama yang sesuai dengan naluri), sehingga lancar lidahnya, maka kedua orang tuanyalah yang menjadikan dia beragama Yahudi, Nasrani atau Majusi.” ( H.R. Abu ya“la, Thabrani dan Baihaqi).<sup>17</sup>

Berdasarkan keterangan di atas dapat diambil suatu landasan bahwa keluargalah yang dapat membekali anak-anak nilai-nilai yang diperlukan. Hadits di atas menjelaskan betapa besar pengaruh pendidikan orang tua terhadap anak-anaknya, ia bisa menentukan keadaan anaknya kelak di masa datang. Oleh karena itu sudah seharusnya para orang tua bersungguh-sungguh dan berhati-hati (dengan tetap berdasarkan Agama) dalam mendidik anaknya.<sup>18</sup>

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

---

<sup>16</sup> Sohari Sahrani dan Muslih, *Peranan Pendidikan Agama Islam Dalam Mencegah Kenakalan Remaja (Juvenile Delinquency)*, cetakan II (Jakarta: Rajawali Press, 2018).

<sup>17</sup> Ma“mur Daud, *Terjemahan Hadis Shahih Muslim*, Cet. II (Jakarta: Fa. Wijaya, 1986).

<sup>18</sup> Heri Jauhari Muchtar, *Fikih Pendidikan*, Cet. III (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012).

mengendalikan rangsangan-rangsangan yang sampai kepadanya melalui alat inderanya, menjadikannya kemampuan itulah dimungkinkan individu mengenali lingkungan pergaulannya.<sup>19</sup>

Dalam pandangan islam sendiri persepsi ini suatu proses orang dalam memahami informasi baik melalui mata untuk melihat, telinga untuk mendengar, hidung untuk mencium, hati untuk merasakan yang disalurkan ke akal dan pemikiran manusia agar menjadi suatu pemahaman. Diantaranya ayat yang menyatakan hal ini adalah firman Allah:

الَّذِي أَحْسَنَ كُلَّ شَيْءٍ خَلَقَهُ وَبَدَأَ خَلْقَ الْإِنْسَانِ مِنْ طِينٍ ﴿٧﴾ ثُمَّ جَعَلَ نَسْلَهُ مِنْ سُلَالَةٍ مِّنْ مَّاءٍ مَّهِينٍ ﴿٨﴾ ثُمَّ سَوَّاهُ وَنَفَخَ فِيهِ مِنْ رُّوحِهِ وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ قَلِيلًا مَّا تَشْكُرُونَ ﴿٩﴾

*“Keturunannya dari saripati air yang hina. Kemudian Dia menyempurnakan dan meniupkan ke dalamnya roh (ciptaan)-Nya dan Dia menjadikan bagi kamu pendengaran, penglihatan dan hati; (tetapi) kamu sedikit sekali bersyukur.” (QS. As- Sajdah: 7-9).*

Ketika menafsirkan pendengaran, penglihatan, dan hati, Imam al-Thabari mengatakan: “Dan dia menganugerahkan nikmat kepada kalian pendengaran yang dengannya kalian dapat mendengar suara, penglihatan yang dengannya kalian dapat melihat orang, serta hati yang dengannya kalian dapat membedakan mana yang baik dan buruk”.<sup>20</sup>

Kegiatan apapun yang dilakukan oleh anak pasti bahkan yang akan anak ucapkan pasti akan dilihat dan didengarkan oleh orangtuanya. Dimana ketika orangtua sibuk dalam mengurus kebutuhan sehari-hari agar tidak mengganggu pekerjaannya maka orangtua memberikan *gadget*

<sup>19</sup> Steven P Robbin, *Perilaku Organisasi* (Jakarta: PT. TemaBaru, 1998).

<sup>20</sup> Muhammad bin Jarir bin Yazid bin Katsir bin Ghalib alĀmili, *Jāmi' al-Bayān fī Ta'wīl al-Quran*, cetakan 1 (Bandung: Mu'assasah al-Risalah, 2000).

kepada anaknya agar mereka juga tidak ketinggalan zaman pada masa sekarang ini. Dan membuat anak mereka tidak pernah lepas dari *gadget* setiap waktunya. Orangtua juga memberikan pengaruh terhadap penggunaan *gadget* tersebut.

Dari penjelasan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang persepsi dengan judul “Persepsi Ibu yang Memiliki Anak Kecanduan *Gadget* di Kelurahan Pengambangan Kota Banjarmasin”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan dalam latar belakang masalah, dapat diuraikan rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana persepsi ibu yang memiliki anak kecanduan *gadget* di Kelurahan Pengambangan Kota Banjarmasin?
2. Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi persepsi ibu yang memiliki anak kecanduan *gadget* di Kelurahan Pengambangan Kota Banjarmasin?

## **C. Tujuan dan Signifikansi Penelitian**

Sesuai rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian adalah:

1. Untuk menganalisis persepsi ibu yang memiliki anak kecanduan *gadget* di Kelurahan Pengambangan Kota Banjarmasin.
2. Untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi ibu yang memiliki anak kecanduan *gadget* di Kelurahan Pengambangan Kota Banjarmasin.

Selain untuk mencapai tujuan yang diinginkan, peneliti juga berharap dapat memberikan manfaat di dalam penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat untuk menjadi tambahan referensi dalam memperkaya khazanah keilmuan psikologi, khususnya psikologi perkembangan mengenai persepsi ibu yang memiliki anak kecanduan *gadget* di Kelurahan Pengambangan, dan diharapkan menjadi bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan persepsi ibu yang memiliki anak kecanduan *gadget*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Orangtua

Penelitian ini diharapkan memberikan pemahaman kepada ibu terkait penggunaan *gadget* pada anak kecanduan dan memunculkan kesadaran akan faktor dan dampak dari penggunaan *gadget* pada anak yang kecanduan *gadget*.

- b. Bagi Anak

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat pada anak untuk menggunakan *gadget* dengan bijak sehingga *gadget* tidak berdampak buruk bagi anak.

- c. Bagi Peneliti

Sebagai sumber informasi ilmiah dan acuan untuk penelitian yang lebih lanjut dan lebih mendalam.

#### **D. Definisi Istilah**

Agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap judul yang penulis angkat, dan agar pembaca dapat pemahaman yang jelas, maka penelitian menerangkan yang menjadi maksud dalam judul penelitian ini dengan menegaskan beberapa hal sebagai berikut:

##### **1. Persepsi**

Persepsi menurut Sarwono adalah sebagaimana seseorang menyeleksi, mengatur dan menginterpretasikan masukan informasi untuk menciptakan gambaran keseluruhan yang berarti. Apa yang kita persepsi sangat erat kaitannya dengan pengetahuan serta pengalaman, perasaan, keinginan, dan juga bagaimana cara orang memandang atau mengamati penampilan dan perilaku orang lain.<sup>21</sup> Ada tiga aspek di dalam persepsi yang dianggap relevan dengan kognisi manusia, yaitu; aspek kognitif, aspek afektif, aspek konatif.<sup>22</sup>

Berdasarkan teori diatas persepsi yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu bagaimana proses individu memahami segala bentuk tingkah laku seseorang sehingga orang tersebut dapat mengenali dan mengambil langkah atau tindakan yang tepat untuk mengarahkan dan membimbing ke arah sikap yang positif dimana hal tersebut dapat

---

<sup>21</sup> Sarlito Wirawan Sarwono, *Psikologi Sosial* (Jakarta: Salemba Humanika, 2011).

<sup>22</sup> Wirna Yunita, "Persepsi Masyarakat Melayu Kuti Terhadap Peran Niniak Mamak Sebagai Konselor Dalam Penyelesaian Masalah Anak Kemanakan di Desa Rambah Hilir Pasir Pengaraian," 2018.

mempengaruhi sikap seseorang. Serta faktor persepsi yang meliputi faktor internal dan faktor eksternal.

## 2. Kecanduan *Gadget*

Kecanduan *gadget* menurut Kwon menyebutkan bahwa istilah kecanduan *gadget* adalah sebagai perilaku keterikatan atau kecanduan terhadap *gadget* yang memungkinkan menjadi masalah sosial seperti halnya menarik diri, dan kesulitan dalam performa aktivitas sehari-hari atau sebagai gangguan kontrol impuls terhadap diri seseorang. Selain itu, Kwon juga mendefinisikan kecanduan *gadget* dengan berbagai aspek sebagai berikut: *positive anticipation* (ketergantungan), *withdrawal* (penarikan diri), *cyberspace-oriented relationship* (hanya berinteraksi menggunakan *gadget*), *overuse* (penggunaan yang berlebihan), *tolerance* (toleransi).<sup>23</sup>

Berdasarkan teori di atas dalam penelitian ini adalah sebuah perilaku seseorang yang berfokus pada *gadget* dengan waktu yang lama tanpa bisa mengontrol dirinya untuk tidak menggunakan *gadget* tersebut serta cenderung tidak memperdulikan kehidupan sekelilingnya yang menyebabkan terganggunya kehidupan sehari-hari.

## 3. Ibu

Suryati Armaiyn mengatakan bahwa ibu adalah sosok yang sangat luar biasa. Ibu akan menjadi sempurna ketika mampu menjalankan amanah Allah, yaitu menjadi guru bagi anak-anaknya, pengasuh bagi

---

<sup>23</sup> Paul Johannes Simanjuntak, “Pengaruh Kendali Diri dan Stres Akademik terhadap Kecanduan Gawai Mahasiswa Universitas AKI Semarang Ditinjau dari Gender,” 2020.

keluarganya, pendamping bagi suaminya, dan pengatur kesejahteraan rumah tangga. Ibu adalah mentor dan motivator. Kata-katanya bisa membangkitkan semangat, nasihatnya bisa meredakan amarah, tangisannya mengguncang arsy Allah, doanya mencapai langit ketujuh. Di tangannya, rezeki yang sedikit bisa menjadi banyak, namun rezeki yang banyak bisa terasa kurang jika tidak diatur dengan baik. Ibu memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk generasi masa depan.<sup>24</sup>

Berdasarkan pengertian diatas bahwa yang dimaksud dalam penelitian ini ibu merupakan orangtua memiliki peran besar dalam perkembangan anaknya. Dari saat anak bangun di pagi hari hingga tidur di malam hari, orangtua memperhatikan makanan, jenis permainan, teman bermain, serta tutur kata, sikap, dan perilaku anak. Peran ini dijalankan oleh ibu sejak anak masih bayi hingga dewasa.

#### **4. Anak**

Hurlock mengatakan bahwa anak merupakan individu kecil dengan potensi besar yang perlu dikembangkan. Mereka memiliki karakteristik unik yang berbeda dari orang dewasa, selalu aktif, dinamis, antusias, dan penasaran dengan apa yang mereka lihat, dengar, dan rasakan. Anak-anak tampak tak pernah berhenti bereksplorasi dalam belajar.

---

<sup>24</sup> Hajjah Suryati Armaiyn, *Catatan Hati Sang Bunda Peran Ibu Dalam Membangun Karakter Bangsa* (Indonesia: Al Mawari, 2013).

Mereka cenderung bersikap egosentris dan secara alami memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.<sup>25</sup>

Hurlock membagi anak menjadi dua yaitu masa kanak-kanak dini dan masa kanak-kanak akhir. Masa kanak-kanak dini adalah masa anak berusia 2 sampai 6 tahun dan masa ini disebut juga masa prasekolah yaitu masa anak menyesuaikan diri secara sosial sedangkan masa kanak-kanak akhir adalah usia 6 sampai 13 tahun, atau biasa disebut sebagai usia sekolah.<sup>26</sup>

Berdasarkan teori diatas anak yang dimaksud dalam penelitian ini adalah anak pada masa kanak-kanak akhir yang merupakan waktu di mana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang cepat dalam banyak hal yang akan memengaruhi kehidupan mereka di masa depan.

#### **E. Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu ini menjadi acuan peneliti dalam melakukan penelitian, sehingga peneliti dapat memperkuat teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan.

1. Maulida Indriyani dan Ari Sofia “Persepsi Orangtua Terhadap Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini”. (Indonesian Journal Of Early Childhood Issues,2018). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi orang tua mengenai *gadget*. Penelitian ini

---

<sup>25</sup> Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan Suatu pendekatan rentang kehidupan*.

<sup>26</sup> Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan Suatu pendekatan rentang kehidupan*, Edisi kelima (Jakarta: Erlangga, 1997).

menggunakan metode deskriptif kuantitatif dan pengambilan data menggunakan kuesioner yang diberikan kepada 137 orangtua. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *gadget* pada anak lebih banyak memberikan dampak negatif dari pada dampak positif. Orangtua sudah mengenalkan *gadget* saat anak berusia 2-4 tahun. Penggunaan *gadget* paling sering pada saat anak berusia 2-4 tahun. Sebanyak 68.6% anak paling sering menonton film kartun dan 47.4% anak bermain games. Semua orangtua memberikan batasan kepada anak pada saat anak menggunakan *gadget*. Akan tetapi, pada kenyataannya anak dapat bermain *gadget* lebih dari 1 jam. Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada variabel yaitu persepsi, dan perbedaannya terletak pada metode penelitian serta tempat penelitian.

2. Maulana Arafah Lubis “Persepsi Orangtua dalam Memanfaatkan Durasi Penggunaan *Gadget* untuk Anak Usia Dini Saat Pandemi Covid-19”. (Jurnal Kajian Gender dan Anak, Volume 4, Nomor 1, Juni 2020). Tujuannya mendeskripsikan persepsi orangtua dalam memanfaatkan durasi penggunaan *gadget* untuk anak usia dini saat situasi pandemi COVID-19. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan analisis data dilakukan dengan deskriptif dan teknik data yang digunakan triangulasi. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa durasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini saat situasi pandemi COVID-19 sudah cukup baik, karena pelaksanaan 3D (dibutuhkan, didampingi, dipantau) sehingga anak-anak menggunakan

*gadget* untuk belajar, main game, dan menonton berdurasi selama 1-3 jam/hari. Selain itu, harapan kepada pihak sekolah untuk tidak harus memberikan selalu tugas dan guru agar melakukan pembelajaran kepada anak didiknya dengan memberikan video terkait materi pelajaran dengan mengirim ke *whatsapp* para orangtua. Persamaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah menggunakan metode yang sama yaitu kualitatif dan variabel persepsi. Perbedaannya adalah pada situasi dalam penelitian ini yaitu pada masa pandemi.

3. Muhammad Zaini “Persepsi Orangtua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini”. (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 3, Nomor 1, 2019). Tujuannya untuk mengetahui tingkat penggunaan *smartphone* dan mengetahui penyebab tingginya tingkat penggunaan *smartphone* pada anak usia TK 4-6 tahun. Metode penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif dan pengambilan sampel menggunakan *random sampling* yaitu sebanyak 45 responden. Hasil penelitian menunjukkan tingkat penggunaan *smartphone* pada anak usia TK 4-6 tahun yaitu sebesar sembilan puluh empat persen. Penyebab tingginya tingkat penggunaan *smartphone* pada anak usia TK 4-6 tahun, antara lain: 1) *smartphone* dan tablet sebagai sarana pengenalan teknologi informasi dan komunikasi; 2) *smartphone* dan tablet sebagai media edukasi untuk menambah wawasan anak; dan 3) *smartphone* dan tablet sebagai sarana hiburan agar anak tidak cerewet dan rewel. Persamaan dengan penelitian yang

akan dilakukan terletak pada variabel yaitu persepsi. Perbedaan terletak pada metode penelitian.

4. Dudi Badruzaman “Persepsi Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini di Perumahan Mandalawangi Kecamatan Rajadesa Kabupaten Ciamis”. (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2022). Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan persepsi orangtua terhadap dampak penggunaan *gadget* pada anak usia dini di perumahan mandalawangi di kecamatan Rajadesa kabupaten Ciamis. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan responden sebanyak 26 orang. Hasil penelitian ini menunjukkan orangtua setuju penggunaan *gadget* secara berlebihan memiliki dampak negatif bagi anak. Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada variabel yang akan digunakan yaitu persepsi orangtua, dan perbedaannya terletak pada metode penelitian yaitu deskriptif kuantitatif.
5. Ita Paridawati “Persepsi Orangtua Terhadap Penggunaan *Smartphone* pada Anak Usia Dini di Desa Indrasakti Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar”. (Journal On Teacher Education, Volume 2, Nomor 2, 2021). Tujuannya untuk persepsi orangtua terhadap penggunaan *smartphone* pada anak usia dini, bentuk penggunaan *smartphone* dan dampak yang ditimbulkan terhadap penggunaan *smartphone* di Desa Indra Sakti Kecamatan Tapung. Metode yang digunakan kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa persepsi orangtua terhadap penggunaan *smartphone* bagi anak dari aspek pemahaman adalah kurangnya pemahaman orangtua penggunaan *smartphone* adalah penggunaan *smartphone* tidak terlalu penting dan hanya sebagai hiburan, orangtua kurang suka terhadap penggunaan *smartphone*, anak lebih sering menggunakan *smartphone* untuk bermain game daripada untuk belajar ataupun bermain di luar rumah dengan teman seusianya, dan intensitas penggunaan *smartphone* dikategorikan dengan intensitas tinggi. Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada jenis penelitian kualitatif dan variabel persepsi serta subjeknya orangtua. Perbedaan pada metode yang digunakan yaitu metode studi kasus.

#### **F. Sistematika Penulisan**

Penulis memberi sistematika yang berfungsi sebagai pedoman menyusun laporan penelitian sebagai berikut:

1. Bab I, bab ini merupakan pendahuluan, pada bab ini peneliti menguraikan mengenai latar belakang masalah, kemudian untuk mempertegas penelitian yang diungkapkan dalam latar belakang dibuat pula rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, definisi istilah, penelitian terdahulu dan sistematika penulisan.
2. Bab II landasan teori yang berisi tentang teori persepsi ibu dalam penggunaan *gadget* pada anak meliputi pengertian, aspek, faktor, dan cara penanganan anak kecanduan *gadget*.

3. Bab III metode penelitian yang berisi tentang jenis penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data dan teknik analisis data.
4. Bab IV merupakan hasil penelitian dan pembahasan, pada bab ini akan dipaparkan mengenai penyajian dan analisis.
5. Bab V penutup berisi kesimpulan dan saran-saran berkaitan dengan hasil penelitian yang dilaksanakan, dilengkapi dengan daftar pustaka serta lampiran-lampiran.