

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Penyajian Data

Pada bagian ini, penulis akan memaparkan data-data hasil penelitian yang telah diperoleh melalui wawancara pada subjek yang telah ditentukan. Data tersebut akan dikelompokkan berdasarkan kategorinya masing-masing dan disesuaikan dengan tujuan penelitian yaitu: untuk menganalisis dan mengidentifikasi persepsi ibu yang memiliki anak kecanduan *gadget* serta faktor-faktor yang mempengaruhinya.

1. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilakukan secara tatap muka (langsung). Wawancara dilakukan berdasarkan guide interview yang telah diperiksa oleh *professional judgement*. Berikut data *professional judgement* yang membantu keberlangsungan penelitian ini:

Tabel 4.1 Data pribadi professional judgement

No	Nama	Jabatan	Keahlian
1	Mubarak, M.A	Dosen Fakultas Ushuluddin dan Humaniora	Psikologi

Berikut adalah rangkaian tahapan yang dilakukan peneliti dalam melakukan penelitian:

Tabel 4.2 Tahapan penelitian

No	Hari/Tanggal	Kegiatan	Keterangan
1	Selasa, 14 November 2023	Wawancara studi pendahuluan	Wawancara via whatsapp
2	Kamis, 27 November 2023	Hubungi <i>professional</i> <i>judgement</i> (bapa Mubarak, M.A)	Menghubungi via whatsapp
3	Kamis, 27 November 2023	Mendapat feedback akhir dari <i>professional</i> <i>judgement</i> (bapa Mubarak, M.A)	Menghubungi via whatsapp
4	Selasa, 28 November 2023	Wawancara subjek IR	Tatap muka (langsung)
5	Rabu, 29 November 2023	Wawancara subjek MO	Tatap muka (langsung)

2. Hubungan Peneliti dengan Subjek

Kedudukan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai seorang peneliti (*researcher*). Sedangkan subjek merupakan ibu dari anak yang kecanduan *gadget*. Dari dua subjek yang diteliti hanya satu orang

subjek yang peneliti kenal sebelumnya, sedangkan satu subjek belum kenal satu sama lain. Peneliti mengetahui dan mengenalnya karena ibu mengisi kuesioner penelitian yang dibagikan secara random. Dan anaknya memiliki kecanduan *gadget* dengan skor yang paling tinggi maka peneliti menghubungi ibunya dan menemui langsung ke rumahnya dan juga telah melakukan wawancara psikologis.

3. Identitas dan Deskripsi Subjek

a. Identitas Subjek

Pada bagian ini penulis akan memaparkan data-data identitas dari pada subjek-subjek yang terlibat dalam penelitian ini berdasarkan hasil wawancara yang mana bertujuan untuk mengetahui persepsi ibu yang memiliki anak kecanduan *gadget* dan faktor yang mempengaruhinya. Selain itu informasi ataupun keterangan yang di temukan juga berguna sebagai data pendukung dari data penelitian. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari dua, pertama subjek primer dan kedua subjek sekunder. Subjek primer adalah subjek utama yang digunakan dalam penelitian, yang dalam hal ini adalah individu yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Adapun subjek sekunder adalah subjek yang dapat memastikan kebenaran data yang telah dipaparkan oleh subjek primer dan datanya digunakan untuk memperkuat hasil penelitian.

Adapun subjek penelitian ini terdiri dari 2 orang ibu yang memiliki anak kecanduan *gadget* berdasarkan skor tertinggi dan

hasil wawancara psikologis. Berikut identitas subjek pada penelitian ini:

Tabel 4. 3 Identitas Subjek Penelitian

No	Perihal	Subjek 1	Subjek 2
1	Nama/Inisial	Ir	Mo
2	Umur	46	40
3	Jenis Kelamin	Perempuan	Perempuan
4	Pekerjaan	Ibu Rumah Tangga	Ibu Rumah Tangga

Kemudian yang disebut sebagai subjek sekunder ialah individu yang mengenal subjek primer dan mengetahui kesehariannya sehingga dapat memberikan informasi tambahan dan keterangan yang mendukung. Subjek sekunder dalam hal ini disebut sebagai informan, dengan identitas informan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.4 Identitas Informan

No	Subjek	Informan (inisial)	Keterangan
1	IR	H	Saudara Kandung
2	MO	J	Nenek Kandung

b. Deskripsi Subjek Penelitian

1) Subjek IR

Subjek IR merupakan seorang ibu rumah tangga yang juga menekuni pekerjaan sampingan yaitu sebagai penjahit di rumah yang berusia 46 tahun. Subjek ini memiliki empat orang anak dengan dua anak perempuan dan dua anak laki-laki. Peneliti melakukan wawancara bersama subjek ini pada hari Selasa, 28 November 2023.

Saat dimulai wawancara dan sepanjang proses wawancara subjek terlihat antusias dan cara bicaranya yang tenang dengan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan. Namun ada beberapa pertanyaan yang terlihat berpikir sejenak untuk subjek menjelaskannya. Subjek juga sangat terbuka dengan peneliti terkait kegiatan anaknya dan pengetahuannya mengenai *gadget*.

2) Subjek MO

Subjek MO merupakan seorang ibu rumah tangga yang memiliki usaha sebagai penjual gorengan di depan gang yang berusia 40 tahun. Subjek ini memiliki dua orang anak perempuan. Peneliti melakukan wawancara bersama subjek ini pada hari Rabu, 29 November 2023.

Saat wawancara dimulai subjek merasa tidak tenang karena di rumahnya anaknya yang banyak permintaan jadi pada saat menjawab pertanyaan terkadang terputus-putus menjawabnya namun subjek memiliki pengetahuan dan wawasan yang luas mengenai *gadget*.

4. Data Hasil Penelitian

Bagian ini berisi hasil data yang peneliti temukan di lapangan. Data yang diperoleh dari hasil wawancara kemudian diolah menjadi verbatim. Selanjutnya diambil beberapa pertanyaan yang mengarah pada fokus penelitian ini yaitu persepsi ibu yang memiliki anak kecanduan *gadget*. Kemudian temuan-temuan tersebut dibahas menjadi pembahasan ilmiah.

a. Persepsi Ibu yang Memiliki Anak Kecanduan *Gadget*

1) Subjek IR

a) Berdasarkan Aspek Kognitif

(1) Pemahaman Ibu tentang Penggunaan *Gadget*

Dalam penelitian ini pemahaman yang ada disini merupakan bagian dari aspek kognitif berupa pengetahuan ibu sejauh mana subjek mengetahui tentang penggunaan *gadget* seperti manfaatnya dan usia yang cocok untuk anak menggunakan *gadget*. Diketahui bahwa semua informan sudah memiliki dan menggunakan *gadget* bahkan anak informan sudah paham dengan fitur-fitur yang ada dalam *gadget* tersebut.

Dimana *gadget* juga mempunyai fungsi sebagai alat untuk komunikasi dan media hiburan untuk anak maupun orang tua. Fitur-fitur yang melengkapinya pun sangat banyak dan beragam seperti *game*, *youtobe*, *whatsapp*, *instagram*, dan lain-lain.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan subjek IR masih belum paham mengenai manfaat *gadget* bagi anak seperti yang dikatakan subjek IR:

“Kadada ai manfaatnya paling bagusnya tu inya rajin mendengarkan murotal ngaji itu am”. (S1. IR B85-B87)

Hasil wawancara dari ibu IR terkait pemahaman ibu tentang manfaat *gadget*, pemahaman ibu IR tentang *gadget* masih kurang atau dapat dikatakan tidak memahami tentang manfaat *gadget*, karena di keluarganya hanya anaknya yang bernama L 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 *gadget* masih kurang dan bahkan bisa dikatakan jauh dari kata pengontrolan *gadget*.

Sementara itu, minimnya pemahaman dan pengalaman seseorang tentang suatu hal akan berpengaruh terhadap cara pandang dan berpikir seseorang terkait perihal tersebut. Sama halnya dengan pemahaman dan pengalaman ibu tentang *gadget* akan berpengaruh terhadap persepsinya penggunaan *gadget* pada anak.

(2) Tanggapan Ibu tentang Dampak Penggunaan *Gadget*

Penggunaan teknologi dan *gadget* pada masa kanak-kanak memerlukan perhatian khusus karena potensi dampaknya yang signifikan terhadap perkembangan anak. Interaksi yang berlebihan dengan *gadget* dapat mengganggu kemampuan mereka untuk berkomunikasi secara langsung, mengurangi kreativitas, dan bahkan mempengaruhi kesehatan fisik dan emosional.

Terdapat beberapa pandangan yang diungkapkan oleh informan mengenai pengaruh negatif maupun pengaruh positif yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* bagi anak. Seperti yang dikatakan ibu IR:

“Pengaruh positifnya, anak bisa mengenal bahasa dan bisa bersholawat lewat video yang dilihat. Pengaruh negatifnya, bisa kada ingat makan seharian main game aja.” (S1. IR: B134-B138)

Dari hasil tanggapan orang tua tersebut bahwa *gadget* memiliki pengaruh positif dan negatif bagi kegiatan anak-anak dalam kehidupan sehari-hari. Ada juga teguran yang dilakukan ibu pada anaknya karena sering bermain *gadget* sebagai berikut yang dikatakan ibu IR:

“Kalau ku padahi ampiah dah main hp malah anaknya bisa hamuk-hamuk lawan meninjak ke tawing” (S1. IR: B147-B149)

Bahwa 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.

Berdasarkan hasil observasi peneliti melihat anak-anak di lingkungan Kelurahan pengambangan sudah kecanduan dalam bermain *gadget* sehingga banyak anak yang mengabaikan teguran ibunya ketika ibu memerintahkan untuk tidur siang atau makan anak-anak mengabaikan perintah ibunya 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.

b) Berdasarkan Aspek Afektif

(1) Emosi Ibu tentang Pencegahan Penggunaan *Gadget*

Para ibu perlu selalu mengambil langkah preventif untuk mencegah kecanduan *gadget* pada anak-anak. Jangan sampai ibu menggunakan *gadget* sebagai pengganti pendamping anak. Ibu juga sebaiknya tidak membiarkan anak lebih mementingkan *gadget* agar tidak mengganggu. Mengawasi setiap konten yang dilihat anak di *gadget* adalah salah satu cara yang efektif. Seringlah mengajak anak berdiskusi dan tanya jawab di waktu luang. Bermain bersama atau sekadar bercanda di sela-sela kesibukan juga dapat membantu mengembangkan imajinasi dan

keaktivitas anak. Namun disela waktu itu anak kalau sudah bermain game suka menimbulkan rasa emosi marahnya. Seperti yang dikatakan ibu IR:

“Biasanya bila dulu tu inya rancak nonton orang yang besholawat tu di youtube. Bila permainan tu main free fire tu wahini inya bila kalah main game itu lalu ja inya besesambat yang macam-macam aku sariki ai rajin inya tu.”(S1. IR: B69-B75)

Berdasarkan hasil wawancara tersebut bahwa ibu akan marah atau bereaksi tidak suka karena anak yang bermain game lalu kalah dan mengatakan hal yang tidak seharusnya dikatakan sehingga ibu lebih menerima atau pasrah dengan keadaan yang dialaminya sehingga menyebabkan komponen afektif yang kurang sesuai

c) Berdasarkan Aspek Konatif

(1) Sikap Ibu tentang Pengawasan Anak Menggunakan *Gadget*

Sikap ibu terhadap anak yang kecanduan *gadget* sangatlah penting. Ini tidak hanya membantu ibu memahami aktivitas anak saat menggunakan *gadget*, tetapi juga membantu mencegah agar anak tidak menggunakan *gadget* secara berlebihan. Hal ini diungkapkan oleh ibu IR sebagai berikut:

“Diberi batasan ai cuma orangnya ngalih bila aku ambil gadgetnya inya menangis membisahnya ngalih jua amun menangis ni tapi kakaknya ni meatur akan gadgetnya yang bila sudah malam tu di mati akan langsung di pengaturan gadgetnya tu”. (S1. IR: B167- B173)

Berdasarkan perkataan ibu 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 kakak.

Hasil observasi peneliti tentang sikap ibu pada anak, ibu IR ini memberikan anaknya kebebasan bermain *gadget* dan saudaranya yang mengontrol pada saat malam hari *gadgetnya* dimatikan dengan pengawasan saudaranya. Pengawasan ibu pada anak dalam menggunakan *gadget* sudah dilakukan, yakni berupa teguran, mengingatkan, menasehati bukan memarahi ketika anak 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 ibu pada cara kerja maupun penggunaan *gadget* yang mengakibatkan orang tua tidak bisa melakukan pengawasan tersebut.

2) Subjek MO

a) Berdasarkan Aspek Kognitif

(1) Pemahaman Ibu tentang Penggunaan *Gadget*

Diketahui bahwa semua informan sudah memiliki dan menggunakan *gadget* bahkan anak informan sudah paham dengan fitur-fitur yang ada dalam *gadget* tersebut. Dimana

gadget juga mempunyai fungsi sebagai alat untuk komunikasi dan media hiburan untuk anak maupun orang tua. Fitur-fitur yang melengkapinya pun sangat banyak dan beragam seperti *game, youtube, whatsapp, instagram*, dan lain-lain. yang dikatakan oleh subjek MO mengenai manfaat dari penggunaan *gadget*:

“Yang pastinya mendapat hiburan, sebagai sarana komunikasi sesama kawannya ai, lawan mencari informasi”. (S2. MO B67-B69)

Subjek MO ini sudah mengenalkan anaknya pada *gadget* saat masih mulai bersekolah di taman kanak-kanak agar anaknya tidak ketinggalan oleh perkembangan zaman yang teknologinya serba canggih sekarang.

Berdasarkan hasil observasi dapat disimpulkan bahwa ibu di lingkungan Kelurahan Pengambangan bisa dikatakan lumayan memahami tentang manfaat *gadget* yaitu sebagai sarana hiburan dan informasi serta sarana pembelajaran untuk anak. Sedangkan menurut singkat peneliti, *gadget* merupakan perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus untuk mengunduh informasi-informasi terbaru dengan berbagai teknologi maupun fitur terbaru

Selaras dengan ibu MO terkait pemahaman ibu 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.

Mencermati hasil wawancara terkait pemahaman ibu tentang manfaat *gadget* menunjukkan bahwa informan masih lumayan mengerti. Jadi dapat disimpulkan ibu di Kelurahan Pengambangan lumayan memahami tentang *gadget* sebagai sarana komunikasi dan belajar. Adapun menurut peneliti, manfaat *gadget* merupakan sarana untuk memudahkan melakukan komunikasi dan informasi serta sebagai media pembelajaran bagi anak untuk mengenal teknologi dan bahasa.

(2) Tanggapan Ibu tentang Dampak Penggunaan *Gadget*

Orang tua dan pendidik memiliki peran penting dalam mengatur penggunaan *gadget* anak-anak, memastikan waktu layar yang seimbang dengan aktivitas fisik dan interaksi sosial yang sehat. Selain itu, pemilihan konten yang tepat dan mendidik anak tentang penggunaan teknologi yang bijak juga sangat penting untuk mendukung perkembangan mereka secara optimal. Kalau ibu MO pun berpandangan yang berbeda mengenai pengaruh dari *gadget* tersebut sebagai berikut:

“Positifnya, anak-anak bisa belajar tentang hal-hal yang tidak bisa kita ajarkan di real lifenya, mudah belajar kosakata yang baru. Negatifnya, anak bisa keasyikan dengan hal baru bisa menimbulkan lupa waktu.” (S2. MO: B115- B120)

Adapun reaksi anaknya yang diberikan teguran oleh ibu MO sebagai berikut yang dikatakan:

“Menangis tu kada pang, cuma kaya kesal tu nah kalo disuruh ampih main gadget” (S2. MO: B198-B200)

Anak ibu MO ketika di tegur dia akan memiliki emosional dengan meluapkan perasaannya yaitu sedih karena *gadgetnya* mau diambil oleh sang ibu. Hal ini yang perlu diperhatikan oleh ibu 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.

“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.” (S2. MO: B84-B89)

Hasil pengamatan dari wawancara ibu MO ini dia merasakan hal yang aneh atau kurang suka jika anaknya menirukan apa saja yang di tonton oleh anaknya pada saat bermain *gadget* yang bisa cenderung ke arah negatif atau positif mengenai apa yang dilihat dan di tirukannya.

b) Berdasarkan Aspek Afektif

(1) Emosi Ibu tentang Pencegahan Penggunaan *Gadget*

Menurut hasil penelitian di lingkungan Kelurahan Pengambangan, setiap orang tua dalam keluarga berperan dalam

membantu anak menemukan jati dirinya. Setiap orang tua memiliki pendekatan yang berbeda dalam mendukung anak dalam hal ini. Peneliti mengamati bahwa ibu membantu anak menemukan jati dirinya dengan memberikan kebebasan selama aktivitas tersebut tidak berbahaya, seperti bermain bola, mendengarkan musik sambil menari, bernyanyi, memberikan les privat, serta sering bertanya kepada anak mengenai apa yang mereka suka, tidak suka, dan cita-cita mereka.

c) Berdasarkan Aspek Konatif

(1) Sikap Ibu tentang Pengawasan Anak Menggunakan *Gadget*

Sikap ibu terhadap anak yang kecanduan *gadget* sangatlah penting. Ini tidak hanya membantu ibu memahami aktivitas anak saat menggunakan *gadget*, tetapi juga membantu mencegah agar anak tidak menggunakan *gadget* secara berlebihan. Beda halnya dengan yang dikatakan oleh ibu MO sebagai berikut:

“Sebenarnya diberi batasan ya karena anaknya kada measi ya jadi begitulah” (S2. MO: B169- B170)

Selaras dengan ibu MO yang memberi kebebasan pada anaknya karena sudah diberikan teguran dan nasihat namun anaknya tidak menuruti perkataannya. Ibu MO memberikan kebebasan anak menggunakan *gadget* dan mengontrol *gadget* anak dengan riwayat apa saja yang dibukanya dan dilihatnya

dan terkadang tidak sering karena ibu MO juga punya kesibukannya tersendiri.

Hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa pengawasan ibu pada anak dalam menggunakan *Gadget* sudah dilakukan yakni berupa teguran mengingatkan menasehati bahkan memarahi ketika anak 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 kurang apa pemahaman ibu terhadap cara kerja maupun penggunaan *gadget* mengakibatkan orang tua tidak bisa melakukan pengawasan tersebut.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Persepsi Ibu yang Memiliki Anak Kecanduan *Gadget*

1) Subjek IR

a) Faktor Internal

(1) Tingkat Pendidikan

Tingkat pendidikan sangat berpengaruh dalam persepsi ibu yang memiliki anak kecanduan *gadget* di Lingkungan Kelurahan Pengambangan Kota Banjarmasin.

Berdasarkan hasil pengamatan, peneliti melihat bahwa di Lingkungan Kelurahan Pengambangan, orang tua cenderung tidak begitu memperhatikan anak-anak mereka saat bermain

gadget. Mereka tidak memberlakukan batasan waktu untuk bermain *gadget*, sehingga banyak anak di lingkungan tersebut bermain *gadget* selama berjam-jam tanpa ada pembatasan. Hal ini menyebabkan anak-anak menjadi malas dalam melakukan berbagai aktivitas, termasuk belajar dan bermain dengan teman-teman mereka. Sikap ini umumnya terjadi pada ibu di Lingkungan Kelurahan Pengambangan yang mayoritas berpendidikan SMA dan Madrasah Tsanawiyah. Oleh karena itu, tingkat pendidikan ibu tidak sepenuhnya mencerminkan tingkat pemahaman mereka tentang penggunaan *gadget* oleh anak-anak. Hasil tersebut sesuai dengan hasil wawancara dengan Ibu IR:

“Kalau tingkat pendidikan ni berpengaruh semisal anak kada mau duduk saat makan harusnya lebih sabar lagi mencari cara selain bermain gadget.”(S1. IR: B198- B200)

Dalam wawancara tersebut ibu IR memiliki pendidikan setara madrasah tsanawiyah beliau memberikan kebebasan dalam menggunakan *gadget* pada anaknya karena aktivitas beliau yang sebagai seorang penjahit dan suaminya sebagai pedagang sehingga tidak dapat memantau anak dalam menggunakan *gadget*.

b) Faktor Eksternal

(1) Pengontrolan *Gadget*

Mengawasi bagaimana anak-anak menggunakan *gadget* mereka adalah hal yang sangat penting bagi ibu agar anak tidak terpapar kepada dampak negatif dari penggunaan *gadget* tersebut. Namun, cara setiap ibu dalam mengontrol anak-anaknya saat bermain *gadget* bisa berbeda-beda. Seperti yang dikatakan ibu IR pada saat wawancara mengenai pengawasan anak sebagai berikut:

“Diawasi ai lawan kakanya tapi inya ya itu rancak main game wahini.” (S1. IR: B177-B178)

Pengawasan yang dilakukan ibu IR pada anaknya itu biasanya dibantu oleh kakaknya dengan cara mengatur *gadgetnya* sehingga pada saat sudah malam jam 10 *gadgetnya* akan otomatis mati.

Berdasarkan hasil pengamatan, peneliti melihat bahwa beberapa ibu melakukan pengontrolan dengan baik terhadap penggunaan *gadget* anak-anak mereka. Sikap ini merupakan bentuk pengontrolan yang sangat positif dan penting dalam upaya untuk mencegah dampak negatif dari penggunaan *gadget* pada anak-anak. Dari sini, kita dapat menyimpulkan bahwa peran ibu dalam mengontrol penggunaan *gadget* anak-anak sebagian besar dilakukan dengan baik.

2) Subjek MO

a) Faktor Internal

(1) Tingkat Pendidikan

Tingkat pendidikan ibu ternyata mempengaruhi cara mereka mengontrol penggunaan *gadget* oleh anak-anak. Kita dapat menyimpulkan bahwa meskipun ibu di Lingkungan Kelurahan Pengambangan Banjarmasin memiliki tingkat pendidikan yang tinggi, itu tidak menjamin bahwa mereka memahami cara yang tepat dalam mengontrol penggunaan *gadget* oleh anak-anak. Hal ini disebabkan oleh kesibukan orang tua yang memiliki pendidikan tinggi dengan pekerjaan mereka, sehingga mereka jarang memiliki waktu untuk mengawasi atau memperhatikan anak-anak mereka saat bermain *gadget*. Ibu MO mengatakan hal yang berbeda yaitu:

“Tingkat pendidikan orang tua sangat berpengaruh sebab yang menentukan kecanduan gadget pada anak biasanya dimulai dari pendidikan ibu terlebih dahulu. Sebab tanpa pendampingan dan nasihat ibu, anak bisa bablas dalam menggunakan gadget, akibat rasa penasaran anak yang tinggi. Maka sebab itu, sebagai ibu kita sangat perlu memberikan pengertian dan penjelasan terhadap anak dalam penggunaan gadget. Serta memberikan dampingan dalam penggunaan gadget terkhusus hp, perlu sekali jadi ibu meluangkan waktu sejenak untuk mendampingi anak bermain gadget, agar dapat mengontrol apa saja yang dilihat dan dimainkan oleh anak.” (S2. MO: B204- B221)

Berdasarkan hasil wawancara yang telah disampaikan, terlihat bahwa tingkat pendidikan ibu di Lingkungan Kelurahan Pengambangan Kota Banjarmasin tidak selalu menjamin pemahaman mereka tentang penggunaan *gadget* oleh anak-anak. Hal ini disebabkan oleh kesibukan ibu yang memiliki pendidikan tinggi dengan pekerjaan mereka, sehingga mereka

jarang memiliki waktu untuk mengawasi atau memperhatikan anak-anak mereka saat bermain *gadget*. Dari situ, dapat disimpulkan bahwa tingkat pendidikan ibu belum tentu mencerminkan sejauh mana pemahaman mereka tentang penggunaan *gadget* oleh anak-anak.

b) Faktor Eksternal

(1) Pengontrolan *Gadget*

Mengawasi bagaimana anak-anak menggunakan *gadget* mereka adalah hal yang sangat penting bagi ibu agar anak tidak terpapar kepada dampak negatif dari penggunaan *gadget* tersebut. Namun, cara setiap orang tua dalam mengontrol anak-anaknya saat bermain *gadget* bisa berbeda-beda. Selaras dengan ibu MO dalam wawancaranya:

“Diawasi ai satumat-tumat dilihat yang dibukanya amun mendampingi jarang karena kadang tu hauran jua di dapur atau besesimpun.”(S2. MO: B162-B165)

Hasil wawancara ibu MO ini biasanya pengawasan bisa dilihat ibunya dengan membuka riwayat apa saja yang anaknya buka di *gadget* dan tontonan yang dilihatnya juga. Mereka melibatkan anggota keluarga yang lebih tua dan memahami baik sisi negatif maupun positif dari penggunaan *gadget* untuk mengawasi anak-anak dalam menggunakan *gadget*. Pengontrolan ini memiliki peran yang sangat penting dalam

upaya mencegah timbulnya dampak negatif dari penggunaan *gadget* pada anak-anak.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Persepsi Ibu yang Memiliki Anak Kecanduan *Gadget*

a. Berdasarkan Aspek Kognitif

1) Pemahaman Ibu tentang Penggunaan *Gadget*

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

Peran ibu 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 ibu 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*.¹ Oleh karena itu, penting bagi ibu untuk memahami *gadget* secara menyeluruh agar mereka dapat mengantisipasi penggunaan *gadget* yang berlebihan oleh anak dengan lebih baik.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, kita menemukan bahwa ibu di Kelurahan Pengembangan cukup memahami tentang *gadget*, yang digunakan sebagai alat komunikasi. Menurut para peneliti, *gadget* merupakan perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus untuk mengunduh informasi terbaru dengan berbagai teknologi dan fitur terbaru. Hal ini membuat kehidupan manusia menjadi lebih praktis.

2) Tanggapan Ibu tentang Dampak Penggunaan *Gadget*

Ibu 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

¹ 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).

menghabiskan waktu lebih lama di depan *gadget*, yang dapat menghambat perkembangan sosial dan emosional mereka.²

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.³ Peran ibu 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.

² Rama Adhytiya dan S Kep Irdawati, “Gambaran Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pra Sekolah,” 2021.

³ Aziz Mushoffa, *Aku Anak Hebat Bukan Anak Nakal* (Yogyakarta: Diva Press, 2019).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* pada anak memiliki dampak positif dan negatif menurut ibu. Dari paparan penelitian, terlihat bahwa di Kelurahan Pengembangan, beberapa ibu merasakan dampak positif penggunaan *gadget* pada anak, seperti memudahkan komunikasi, membantu dalam proses belajar, dan menjadi media hiburan yang sehat bagi anak-anak. Namun, beberapa dampak negatif juga teridentifikasi, seperti anak menjadi malas, lupa beristirahat, dan kurang responsif terhadap panggilan orang tua. Selain itu, penggunaan *gadget* juga dapat berdampak buruk pada kesehatan anak, termasuk gangguan pada telinga, mata, dan paparan radiasi. Hal ini juga dapat membuat anak enggan untuk berinteraksi sosial dengan lingkungan sekitarnya.

b. Berdasarkan Aspek Afektif

1) Emosi Ibu tentang Pencegahan Penggunaan *Gadget*

Ibu menunjukkan emosi berupa perasaan tidak suka pada anaknya yang menggunakan *gadget* karena bisa menirukan apa yang dilihatnya dan anak bisa berkata-kata yang tidak seharusnya jika kalah dalam bermain *game*.

Pada usia ini, perkembangan anak sangat membutuhkan sosok panutan atau idola yang baik. Tanamkan nilai-nilai moral dan kesusilaan yang positif. Pada tahap perkembangan ini, anak

sering terlihat "memberontak" dan mulai mempertanyakan nilai atau norma yang sebelumnya mereka percayai. Anak mulai menunjukkan sikap kritis. Oleh karena itu, ibu sebaiknya tidak memarahi atau menghakimi anak sebagai pembangkang. Jelaskan alasan dan dasar dari setiap tindakan, ucapan, dan nilai-nilai untuk mengimbangi sikap kritis anak.⁴

Berdasarkan penelitian, ibu sudah melakukan pencegahan pada anak dalam menggunakan gadget namun anak pun bisa memberontak dan mengatakan hal yang tidak seharusnya dan membuat ibunya tidak suka dan memarahi anaknya.

c. Berdasarkan Aspek Konatif

1) Sikap Ibu tentang Pengawasan Anak Menggunakan *Gadget*

Kurangnya pemahaman ibu tentang cara kerja dan penggunaan *gadget* menyebabkan mereka sulit untuk mengawasi atau mengontrol anak saat bermain *gadget*.

Maraknya penggunaan *gadget* oleh anak seringkali terkait dengan bagaimana ibu mendampingi anak dalam menggunakan *gadget*. Pendampingan ibu sangat penting dalam membimbing anak dalam hal ini. Ibu perlu memiliki strategi yang tepat untuk membimbing, mengajarkan, dan membentuk perilaku anak terutama dalam penggunaan *gadget*. Beberapa ibu memberikan *gadget* kepada anak untuk beberapa alasan, seperti

⁴ Paulinus Tibo dan Re hulina br Ginting, "Relasi Afektif Orang Tua Sebagai Usaha Pencegahan Syndrome Gadget Pada Anak," *Selidik (Jurnal Seputar Penelitian Pendidikan Keagamaan)* 1, no. 2 (2020): 69–80.

menenangkan anak yang rewel, membantu anak tidur atau makan, dan memberikan waktu luang kepada ibunya. Namun, pendekatan yang digunakan oleh ibu dalam menghadapi anak tersebut seringkali dapat membuat anak merasa tidak senang atau menunjukkan reaksi emosional untuk mendapatkan apa yang diinginkan.

Ibu sebaiknya mengawasi dan membimbing anak saat menggunakan *gadget* agar anak dapat menggunakan *gadget* dengan bijaksana. Dengan adanya pendampingan dan pengawasan dari ibu, anak akan lebih terbatas dalam menggunakan *gadget* dan mengetahui batasan-batasan yang sesuai dengan usianya. Selain itu, ibu juga dapat mengenalkan penggunaan *gadget* yang baik dan mengontrol kecanduan anak terhadap penggunaan *gadget*. Salah satu teori yang mendukung hal ini adalah teori yang diajukan oleh John Locke, yang menyatakan bahwa anak-anak belajar dari contoh yang diberikan oleh orang-orang di sekitarnya.

Berdasarkan penelitian, kita tahu bahwa ibu sudah mengawasi anak dalam menggunakan *gadget*. Ini bisa termasuk memberi teguran, pengingat, nasihat, dan bahkan mempengaruhi anak ketika mereka terlalu banyak menggunakan *gadget*. Namun, sebaiknya pengawasan langsung juga dilakukan, misalnya dengan memeriksa aplikasi apa yang

digunakan anak dan bagaimana mereka menggunakan situs online.

2. Faktor-faktor Persepsi Ibu yang Memiliki Anak Kecanduan Gadget

a. Faktor Internal

1) Tingkat Pendidikan

Kemampuan ibu dalam mengontrol pemberian *gadget* kepada anak-anaknya berkaitan erat dengan tingkat pendidikan mereka. Kontrol ini terutama tergantung pada upaya yang dilakukan oleh seorang ibu. Seorang ibu yang memiliki pendidikan tinggi cenderung dapat menemukan cara yang menarik untuk mengalihkan perhatian anak dari bermain dengan *gadget*, sementara ibu yang pendidikannya rendah mungkin kesulitan dalam menemukan cara yang sama.⁵

Ibu adalah guru utama dan pertama bagi anak-anak mereka, karena anak-anak pertama kali menerima pendidikan dari mereka. Dengan demikian, bentuk awal dari pendidikan ditemukan di lingkungan keluarga. Umumnya, pendidikan di rumah tidak dimulai dari kesadaran atau pemahaman mendalam tentang metode pengajaran, tetapi karena suasana dan struktur keluarga

⁵ Zakiah Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012).

memberikan kesempatan alami untuk menciptakan situasi pendidikan. Situasi pendidikan ini tercipta melalui interaksi dan saling mempengaruhi antara orang tua dan anak. Orang tua, baik ibu maupun ayah, memiliki peran yang sangat penting dan berpengaruh dalam pendidikan anak-anak mereka. Pendidikan yang diberikan oleh orang tua kepada anak-anak mereka didasarkan pada kasih sayang alami dan kodrat. Orang tua adalah pendidik yang sejati karena merupakan bagian dari kodrat manusia. Oleh karena itu, kasih sayang yang diberikan orang tua kepada anak-anak haruslah kasih sayang yang tulus dan alami.

Ibu sudah memiliki pemahaman yang memadai tentang *gadget*, seperti terlihat dari pengetahuan mereka tentang perangkat tersebut dan efek yang ditimbulkannya. Hal ini juga dipengaruhi oleh latar belakang mereka, yang rata-rata berpendidikan SMA dan Madrasah Tsanawiyah.

b. Faktor Eksternal

1) Pengontrolan *Gadget*

Penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat menyebabkan kecanduan pada penggunaannya, terutama pada anak-anak. Hal ini merupakan perhatian yang penting karena dampak negatifnya bisa sangat mengkhawatirkan. Oleh karena itu, peran orang tua sangatlah penting dalam

memberikan pengawasan dan mengontrol penggunaan *gadget* anak-anak di rumah. Salah satu cara yang bisa dilakukan adalah memberikan batasan waktu untuk bermain *gadget* di rumah dan mengajak anak untuk melakukan aktivitas yang menarik di luar rumah, seperti bermain di luar, melakukan olahraga, atau bermain musik. Selain itu, mengajak anak untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya juga merupakan hal yang penting.

Pentingnya pengawasan terhadap anak tidak dapat disangkal, karena hal ini memungkinkan orang tua untuk tetap mengontrol dan mengarahkan perilaku anak. Namun, penting untuk dicatat bahwa pengawasan yang dimaksud tidaklah berarti melakukan pemantauan secara terus-menerus atau mencurigai anak. Sebaliknya, pengawasan yang efektif dibangun melalui komunikasi dan keterbukaan antara Ibu dan anak. Ibu perlu secara aktif memperhatikan interaksi dan kegiatan anak, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga dapat mengurangi kemungkinan dampak negatif yang mungkin timbul pada anak.⁶

Mendorong atau memberikan motivasi merupakan hal yang penting. Motivasi adalah dorongan dalam diri seseorang yang mengarahkan perilaku menuju tujuan

⁶ Mutmainnah Muthmainnah, "Peran orang tua dalam menumbuhkan pribadi anak yang Androgynius melalui kegiatan bermain," *Jurnal Pendidikan Anak* 1, no. 1 (2012).

tertentu. Motivasi dapat berasal dari dalam diri individu (internal) atau dari luar individu (eksternal). Setiap orang merasa senang saat mendapat penghargaan, dukungan, atau motivasi. Motivasi membantu seseorang menjadi bersemangat dalam mencapai tujuan mereka. Tujuan memberikan motivasi adalah agar anak tetap berusaha untuk mempertahankan dan meningkatkan pencapaian mereka. Jika anak mengalami kegagalan motivasi dapat membantu mereka untuk tidak menyerah dan mau mencoba lagi.

Sebagian besar ibu memiliki persepsi yang baik tentang pengontrolan penggunaan *gadget* pada anak, yaitu dengan melibatkan orang tua atau anggota keluarga yang lebih tua untuk mengawasi anak saat menggunakan *gadget*. Persepsi ini memiliki peranan penting dalam mencegah timbulnya dampak negatif dari penggunaan *gadget* pada anak. Dari hasil penelitian, dipahami bahwa peran ibu dalam mengontrol penggunaan *gadget* pada anak sebagian besar dilakukan dengan baik, dengan melibatkan orang tua atau anggota keluarga yang lebih tua yang memahami baik sisi negatif maupun positif dari penggunaan *gadget* untuk mengawasi anak. Pengontrolan ini memiliki peranan yang

sangat penting dalam mencegah timbulnya dampak negatif dari penggunaan *gadget* pada anak.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah diusahakan dan dilakukan sesuai dengan prosedur ilmiah akan tetapi masih memiliki keterbatasan, yaitu:

1. Keterbatasan waktu subjek karena sibuk bekerja dan tidak dapat memantau kondisi anak setiap saat.
2. Persepsi ibu yang memiliki anak kecanduan *gadget* dapat ditinjau dari berbagai faktor namun dalam penelitian ini hanya meneliti dari dua faktor, yaitu: faktor internal dan faktor eksternal.
3. Kendala dalam penelitian dalam proses pengambilan data dalam hal mengatur janji dengan subjek karena perbedaan kegiatan dari masing-masing subjek.
4. Keterbatasan referensi terkait persepsi dalam pandangan islam.
5. Adanya keterbatasan penelitian dalam wawancara psikologis yang dilakukan satu kali sehingga belum mendapatkan diagnosis kecanduan *gadget* yang akurat.