

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat pada saat ini telah mempengaruhi masyarakat dan kehidupannya. Salah satu contoh teknologi informasi dan komunikasi yang paling populer adalah gawai atau yang juga dikenal dengan *gadget*. Gawai atau *gadget* dapat berupa *smartphone*, laptop, dan juga *tablet*. Kehadiran gawai, terutama dalam bentuk *smartphone* telah banyak memberikan kontribusi dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dikarenakan gawai memiliki daya tarik lebih yang menyediakan berbagai fitur dan aplikasi menarik, bervariasi, interaktif, dan fleksibel (Sunita & Mayasari, 2018: 501). Sebagai media informasi, gawai juga menyediakan akses untuk mendapatkan informasi dari internet, seperti akses hiburan dan media sosial. Selain itu, gawai pada umumnya juga menjadi gaya hidup (*lifestyle*) dan *tren* oleh masyarakat (Marpaung, 2018: 56).

Berdasarkan data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika diketahui bahwa sebanyak 167 juta orang atau 89% dari total penduduk Indonesia telah menggunakan *smartphone* dan hal ini dipengaruhi oleh tarif internet yang murah. Sejalan dengan itu, perusahaan riset Data Reportal melaporkan bahwa pada awal tahun 2022 jumlah perangkat seluler yang terkoneksi di Indonesia mencapai 370,1 juta atau 133,3% dari total penduduk Indonesia. Persentase ini meningkat sebanyak 3,6% atau 13 juta dari tahun sebelumnya. Jumlah persentase penggunaan perangkat seluler lebih tinggi dibanding total penduduk dikarenakan satu orang bisa saja menggunakan dua perangkat seperti satu untuk pemakaian pribadi dan satu lagi untuk pemakaian kerja. Sementara itu, untuk penggunaan internet, Indonesia juga

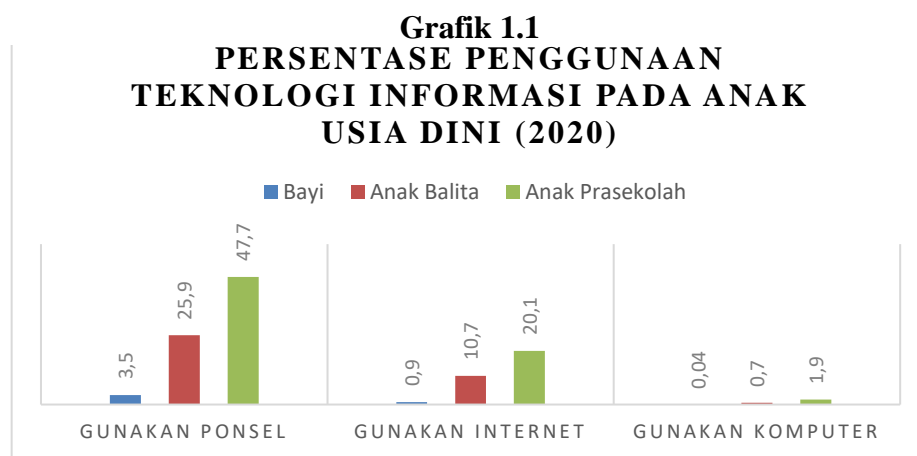
mengalami peningkatan di setiap tahunnya sebagaimana laporan dari *We Are Social* yang mencatat bahwa terdapat 204,7 juta pengguna internet pada awal tahun 2022. Yang mengalami peningkatan sebanyak 1,03 persen atau 2,1 juta dari periode tahun sebelumnya.

Meningkatnya penggunaan gawai di tengah masyarakat memberi pengaruh terhadap penggunaannya. Sekarang gawai tidak hanya digunakan oleh orang dewasa atau lanjut usia dan remaja, tapi juga pada anak-anak yang masih berusia dini. Faktanya, derasnya arus globalisasi tidak bisa dihindari dan yang dapat dilakukan adalah mengikutinya (Sahriana, 2019: 60). Gawai dengan fitur yang menarik sangat mudah memancing perhatian dan minat anak. Sekaligus membuat anak-anak cepat akrab dengan gawai (Al-Ayouby, 2017: 3). Namun, di usia dini belum sepenuhnya anak-anak menggunakan gawai karena dapat mempengaruhi proses pertumbuhan dan perkembangan mereka.

Anak usia dini menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Diusia tersebut anak dianggap sebagai *golden age* karena anak sedang mengalami berbagai fase pertumbuhan dan perkembangan, seperti perkembangan fisik, motorik, bahasa, emosi, sosial, moral, dan keterampilan. Setiap fase perkembangan yang satu terbentuk dan dikembangkan dari perkembangan sebelumnya (Marliani, 2015: 127). Artinya, perkembangan anak di tiap fase dipengaruhi oleh perkembangan pada fase yang telah mereka lewati. Apa yang mempengaruhi mereka di usia dini akan ikut mempengaruhi mereka dalam fase-fase selanjutnya. Jika di usia dini anak-anak

sudah terkena dampak negatif oleh gawai, maka akan menghambat perkembangan anak (Sahriana, 2019: 62).

Data dari Badan Pusat Statistik (BPS) 2020 mengenai persentase penggunaan teknologi informasi pada anak usia dini dalam tiga bulan terakhir diketahui bahwa sebanyak 29% anak usia dini di Indonesia telah menggunakan telepon seluler. Sebagaimana yang dapat dilihat pada grafik berikut:



Sumber : *Badan Pusat Statistik 16 Desember 2020*

Grafik tersebut menunjukkan bahwa 29% anak usia dini yang telah menggunakan teknologi informasi dibagi dalam tiga kategori yakni bayi, anak balita, dan anak prasekolah. Teknologi informasi yang paling banyak digunakan oleh anak usia dini adalah ponsel yang terbagi atas bayi 3,5%, anak balita 25,9%, dan anak prasekolah 47,7%. Grafik tersebut memperlihatkan bahwasanya anak usia dini dengan persentase kecil telah menggunakan gawai sejak bayi dan persentase tersebut meningkat drastis saat anak memasuki usia balita.

Penggunaan gawai pada anak usia dini menyumbang beragam manfaat karena gawai menyediakan sarana pengetahuan dan sarana hiburan. Sebagai sarana pengetahuan, Dhani (dalam Sahriana, 2019: 62) menyimpulkan bahwa gawai dapat

digunakan anak-anak untuk mendapatkan informasi apa saja dan kapan saja yang ingin mereka ketahui dengan mudah dan cepat. Sebagai sarana hiburan, gawai menyediakan gambar, audio, video, *game*, dan lain-lain. Penelitian oleh Sahriana (2019) mengungkapkan bahwa anak-anak banyak mengakses video di Youtube walaupun mereka belum mampu membaca. Penelitian oleh Sari dan Miranda (2019) juga mengungkapkan bahwa anak-anak usia dini menggunakan gawai untuk menonton kartun anak atau *channel YouTube* tentang anak dan bermain permainan yang ada di gawai. Tidak hanya itu, gawai juga memberikan manfaat lainnya sebagaimana survei oleh *The Asian Parent Insight* (2014) menyimpulkan bahwa orang tua memperbolehkan anaknya menggunakan gawai untuk hiburan, pengenalan teknologi sejak dini, serta untuk membuat anak tenang.

Akan tetapi, penggunaan gawai yang tidak tepat dan berlebihan oleh anak usia dini memberikan dampak negatif dan mempengaruhi tumbuh kembang mereka. Penggunaan gawai secara berkelanjutan oleh anak akan berdampak buruk terhadap perilaku anak dalam kesehariannya dan dapat membuat anak menjadi ketergantungan (Al-Ayouby, 2017: 3). Menurut penelitian yang dilakukan oleh Al-Ayouby (2017) dampak negatif dari penggunaan gawai pada anak ialah membuat anak cenderung individualis, susah bergaul, dan menjadi kecanduan. Selanjutnya penelitian oleh Sari dan Miranda (2019) menyatakan bahwa pengaruh gawai terhadap perkembangan sosial sangatlah banyak, anak terlalu fokus dengan gawai dan mengabaikan dunia nyata, jika sudah menggenggam gawai anak akan susah melepaskannya, dan anak menjadi malas berinteraksi.

Dalam situasi ini orang tua memiliki peran penting untuk mengontrol penggunaan gawai oleh anak. Anak terpengaruh dampak positif maupun negatif dari penggunaan gawai sesuai pengawasan dan arahan oleh orang tua mereka (Sunita & Mayasari, 2018: 513). Orang tua juga sosok yang berpengaruh dalam mencegah maupun mengatasi dampak negatif dari gawai pada anak (Sahriana, 2019: 63). Meskipun orang tua mengetahui dampak negatif dari penggunaan gawai oleh anak tetapi di era globalisasi ini siap tidak siap orang tua harus mengenalkan gawai kepada anaknya. Oleh karena itu, orang tua dituntut lebih kreatif dan lebih cermat dalam mengawal anaknya menggunakan gawai. Orang tua hendaknya memberikan pengawasan, pengarahan, dan pengaturan kepada anak saat memakai gawai. Salah satu caranya ialah membatasi waktu pemakaian gawai oleh anak sebagaimana yang disarankan oleh Organisasi Kesehatan Dunia atau WHO yakni 1-2 jam maksimal untuk anak berusia 2 hingga 4 tahun, dan bayi hingga usia dua tahun sama sekali tidak boleh menggunakan gawai.

Pengawasan orang tua terhadap anaknya dipraktekkan melalui gaya pengasuhan. Sebagaimana terdapat tiga gaya pengasuhan menurut Diana Baumrind (1966, 1967) seorang psikolog perkembangan dari *University of California* di Berkeley yaitu gaya pengasuhan demokratis, otoriter dan permisif. Gaya pengasuhan demokratis ditandai dengan orang tua yang bersikap rasional sekaligus mempedulikan keinginan anak. Sedangkan orang tua dengan pengasuhan otoriter memusatkan semua aturan dan keputusan kepada mereka tanpa mempertimbangkan keinginan anak. Sementara pada pengasuhan permisif orang tua lebih mengutamakan keinginan anak karena rasa sayang yang besar kepada anak. Setiap

praktik gaya pengasuhan memberikan dampak yang berbeda terhadap anak. Untuk itu, orang tua memilih gaya pengasuhan yang sesuai terhadap anaknya. Dalam pemilihan gaya pengasuhan oleh orang tua terdapat beberapa faktor latar belakang yang mempengaruhi yaitu usia, sosial ekonomi, pendidikan, jumlah anak, dan lingkungan (Miftakhuddin & Rony, 2020: 135).

Fenomena penggunaan gawai pada anak usia dini tidak sulit untuk ditemukan disekitar kita. Sebagaimana hasil observasi di Korong Sungai Pinang, Nagari Kasang didapatkan bahwa umumnya anak telah terpapar penggunaan gawai sejak usia dua tahun. Yang dilakukan anak saat menggunakan gawai adalah menonton video-video di Youtube seperti video animasi, video pengetahuan, dan konten anak-anak lainnya. Sesekali mereka juga bermain *game* yang ada di gawai baik *game offline* maupun *game online*.

Berikut gambaran penggunaan gawai pada anak usia dini di Korong Sungai Pinang yang ditemukan:





Sumber: Data Primer 2022

Gambar 1.1

Potret Penggunaan Gawai pada Anak Usia Dini di Korong Sungai Pinang

Pada gambar tersebut dapat dilihat bahwa anak-anak menggunakan gawai dalam kondisi yang berbeda-beda. Penggunaan gawai secara *continue* berdampak buruk bagi perilaku anak dalam kehidupan sehari-sehariannya, mereka cenderung untuk menggunakan gawai secara terus menerus dan menjadikan bermain gawai sebagai kegiatan yang harus dan rutin dilakukan setiap harinya (Al-Ayouby, 2017: 3). Ketika makan, belajar, bermain, dan bahkan saat tidur anak tidak dapat berpisah dari gawai (Sunita & Mayasari, 2018: 511). Seperti pada gambar, saat makan anak masih ditemani oleh gawai, hal ini dikarenakan kebiasaan berulang yang mereka lakukan setiap harinya. Jika tidak diberi gawai mereka tidak mau menghabiskan makanan. Begitupun dengan tidur malam, jika anak dibiasakan memakai gawai sebelum tidur maka mereka cenderung untuk mengulangnya. Penggunaan gawai tanpa pengawasan orang tua juga mengundang pengaruh buruk terhadap perkembangan anak. Oleh karena itu, peran orang tua sangat penting dalam mengawasi dan mengatur anaknya menggunakan gawai.

1.2 Rumusan Masalah

Derasnya arus globalisasi membuat adanya kecenderungan anak mengenal dan berinteraksi dengan gawai. Orang tua tidak bisa menolak dan menjauhkan

anaknyanya dari kemajuan teknologi ini. Dikarenakan gawai menyumbang beragam manfaat pada anak baik sebagai sarana pengetahuan maupun sarana hiburan. Akan tetapi, dibalik manfaat-manfaat tersebut gawai juga beresiko memberi dampak negatif terutama pada tumbuh kembang anak. Hal inilah yang menjadi tantangan bagi orang tua di zaman sekarang untuk mengawal, mengawasi, dan mengatur anaknyanya dalam menggunakan gawai.

Namun, setiap orang tua memiliki dan menerapkan cara yang berbeda-beda dalam mengasuh dan mengatur anaknyanya. Cara orang tua mengasuh anaknyanya dipengaruhi oleh berbagai faktor di dalam keluarga mereka. Perbedaan cara pengasuhan ini juga menimbulkan dampak yang berbeda terhadap anak. Untuk mengetahui lebih lanjut bagaimana saja pola asuh orang tua terhadap anak dalam menggunakan gawai dan dampaknya maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah **“Bagaimana Pola Asuh Orang Tua terhadap Penggunaan Gawai pada Anak Usia Dini?”**

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

a. Tujuan Umum

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pola asuh orang tua terhadap penggunaan gawai pada anak usia dini di Korong Sungai Pinang, Nagari Kasang, Kecamatan Batang Anai, Kabupaten Padang Pariaman.

b. Tujuan Khusus

Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk:

- 1) Mendeskripsikan latar belakang keluarga terkait pola asuh terhadap penggunaan gawai pada anak usia dini
- 2) Mendeskripsikan bentuk-bentuk pola asuh orang tua terhadap penggunaan gawai pada anak usia dini
- 3) Menganalisis dampak dari pola asuh orang tua terhadap penggunaan gawai pada anak usia dini

1.4 Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini terdapat beberapa manfaat yang dapat diambil, yaitu:

a. Manfaat Akademik

Secara akademis, penelitian ini diharapkan bisa memberi kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan bidang sosiologi yaitu bagi Sosiologi Keluarga.

b. Manfaat Praktis

Secara praktis, diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahan masukan bagi peneliti lain khususnya bagi pihak-pihak yang tertarik untuk meneliti permasalahan yang sama lebih lanjut

1.5 Tinjauan Pustaka

1.5.1 Konsep Anak Usia Dini

Anak usia dini menurut UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003 Pasal 28 ayat 1 didefinisikan dalam pernyataan yang berbunyi:

“Pendidikan anak usia dini adalah 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 dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”

Dari pernyataan tersebut, tampak bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia di rentang usia 0 sampai 6 tahun. Lebih lanjut, dalam buku yang berjudul Psikologi Perkembangan mendefinisikan bahwa masa anak-anak ialah masa yang ditandai dengan lewatnya masa bayi yaitu sekitar usia 2 tahun sampai 6 tahun, masa ini disebut juga sebagai masa anak-anak awal atau masa prasekolah (Desmita, 2016:127). Desmita (2016) juga merumuskan batasan anak usia dini yaitu ditandai dengan masuknya anak ke kelas satu sekolah dasar karena masuknya anak ke kelas satu mengakibatkan terjadinya perubahan sikap, nilai, dan perilaku pada anak.

Anak-anak di usia dini sedang mengalami fase pertumbuhan dan perkembangan yang meliputi fisik, intelektual, sosial, emosi, bahasa, moral, dan agama. Menurut Psikologi Perkembangan (Marliani, 2015: 127), tahap perkembangan pada masa anak-anak ini dikategorikan atas empat masa, yakni:

- 1) Masa pertama (1 tahun – 1,6 tahun) yaitu masa ketika anak mulai bisa berkata-kata walaupun sekedar potongan. Mereka mampu membedakan sesuatu berdasarkan bunyi/suara benda.
- 2) Masa kedua (1,6 tahun - 2 tahun) yaitu masa dimana anak meningkatkan perbendaharaan kata.
- 3) Masa ketiga (2 tahun - 2,6 tahun) yaitu masa dimana anak semakin sempurna merangkai kata-kata.

- 4) Masa keempat (2,6 tahun - 6 tahun) yaitu masa dimana anak memiliki keinginan yang semakin meningkat untuk mengetahui segala hal. Dan setiap jawaban yang didapati anak akan menimbulkan pertanyaan baru.

Selain itu, diusia dini anak mengalami perkembangan intelektual dimana mereka mampu berimajinasi tentang berbagai hal. Mereka dapat menggunakan kata-kata, peristiwa, dan benda untuk melambangkan suatu hal. Meningkatnya usia membuat anak sudah mampu berfikir melalui simbol meskipun masih mengalami keterbatasan (Yusuf, 2005: 166). Menurut Piaget (dalam Yusuf, 2005:166) perkembangan kognitif pada anak usia dini ditandai dengan meningkatnya kemampuan anak untuk menggunakan sesuatu guna mengutarakan sesuatu lainnya dengan memanfaatkan simbol seperti kata-kata, *gesture*/bahasa gerak, dan benda, hal ini disebut juga dengan *symbolic function*.

Selanjutnya, pada perkembangan emosional, saat anak menginjak umur 4 tahun anak mulai mengetahui bahwa dirinya (akunya) berbeda dengan orang lain (bukan aku). Hal ini diperoleh anak dari pengalamannya bahwa keinginannya tidak selalu dipenuhi oleh orang lain dan ia menyadari bahwa keinginannya tidak dipenuhi karena bertentangan dengan keinginan orang lain (Yusuf, 2005: 167). Akibat keinginan yang tidak dipenuhi ini anak menciptakan reaksi seperti marah dan cemberut.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang lepas dari masa bayi yakni berusia 2 tahun hingga anak masuk ke kelas satu sekolah dasar yakni 6 tahun. Dimasa tersebut anak sedang mengalami berbagai fase tumbuh kembang yang nantinya membentuk diri dan kepribadian anak.

1.5.2 Konsep Pola Asuh Orang Tua

Orang tua menanggung peran penting untuk membentuk kepribadian anak. Pembentukan kepribadian anak ini dapat dipraktikkan orang tua dalam pengasuhannya. Orang tua memiliki warna tertentu dalam memelihara, membimbing, dan mengarahkan anaknya yang tercermin dalam pola pengasuhan kepada anak yang berbeda-beda karena orang tua mempunyai pola asuh tertentu (Siraj, 2020: 211).

Dalam psikologi gaya pengasuhan terbagi dalam beberapa bentuk yang didasarkan pada penelitian oleh Diana Baumrind (1966) seorang psikolog perkembangan dari *University of California* di Berkeley, yaitu:

1. Pola Asuh Otoritatif atau Demokratis

Gaya pengasuhan otoritatif bersifat demokratis dan memiliki ciri-ciri respons tinggi dengan tuntutan juga tinggi (Miftakhuddin & Rony, 2020: 114). Orang tua menaruh tanggung jawab, menetapkan aturan, dan menegakkan batasan tetapi mereka juga hangat, penuh kasih sayang, dan responsif terhadap anak. Pada pola asuh ini, orang tua menempatkan anak sebagai milik anak sendiri dan orang tua berperan sebagai motivator, fasilitator, dan inisiator bagi anaknya (Suhendi dan Wahyu, 2001: 75). Pilihan anak tidak didasarkan pada keinginan orang tua karena anak memiliki kecenderungan dalam dirinya yang membuatnya memilih suatu pilihan berdasarkan pertimbangan keuntungan, dan dampak baginya. Apabila pilihan anak bertentangan dengan orang tua maka orang tua akan memberikan tawaran dan negosiasi dengan anaknya. Proses tawar-menawar ini berlangsung secara dialogis dan argumentatif.

Pola asuh demokratis dianggap sebagai pola asuh yang terbaik dan paling efektif oleh psikolog dan psikiater. Gaya pengasuhan demokratis memberikan keleluasaan sekaligus tanggung jawab kepada anak. Gaya pengasuhan ini dapat digunakan untuk anak SD, SMP, dan SMA karena diusia tersebut anak sudah mengerti banyak hal dan mengetahui mana yang baik dan buruk.

2. Pola Asuh Otoriter

Pola asuh otoriter atau otoritarian merupakan gaya asuh orang tua yang mengarah dan mementingkan pada kepatuhan. Meskipun pola asuh otoriter dan otoritatif memiliki nama yang serupa tetapi keduanya memiliki perbedaan penting dalam perspektif pengasuhan anak (Miftakhuddin & Rony, 2020: 115). Gaya pengasuhan otoriter ditandai dengan sikap orang tua yang tinggi tuntutan dan respons yang rendah. Yang berarti orang tua menaruh banyak permintaan namun sedikit tanggung jawab yaitu orang tua mempunyai harapan tinggi terhadap anak-anak, namun kurang memberi perhatian pada pendapat anak, serta jarang berkomunikasi dengan anak.

Dalam Sosiologi Keluarga, gaya pengasuhan ini menempatkan anak hanya sebagai bagian dari orang tua, peran orang tua sebagai motivator, fasilitator, dan inisiator yang eksklusif (Suhendi dan Wahyu, 2001: 74). Yang berarti anak diarahkan, dibimbing, dan diatur menurut selera orang tua serta pilihan anak harus berdasarkan kemauan orang tua. Gaya pengasuhan ini diterapkan pada anak-anak usia dini dan anak SD dalam kasus-kasus tertentu.

3. Pola Asuh Permisif

Pola asuh permisif merupakan gaya asuh orang tua yang ditandai dengan respons tinggi dan tuntutan rendah. Yang artinya orang tua hangat, memanjakan anak, memberi kebebasan sepenuhnya dan tidak ingin mengecewakan anak karena itu mereka tidak suka mengatakan tidak. Mereka juga tidak mempunyai harapan atau tuntutan lebih kepada anak-anak. Kedua orang tua dengan gaya pengasuhan ini cenderung tanggap terhadap keinginan anak dan hanya menetapkan sedikit aturan serta batasan. Bahkan, tidak menegakkan dengan disiplin aturan-aturan yang sudah ada.

Dalam pemilihan gaya pengasuhan orang tua kepada anaknya dipengaruhi oleh beberapa faktor sebagaimana yang dirumuskan oleh Hurlock (2011), yaitu sebagai berikut:

1) Usia

Orang tua dengan usia muda akan cenderung demokratis dibandingkan dengan orang tua yang usianya lebih tua. Hal ini karena jarak usia orang tua dengan anak yang tidak terpaut jauh membuat perbedaan budaya dalam kehidupan orang tua dan anak tersebut juga tidak berbeda. Sehingga orang tua ikut memahami perkembangan budaya dan teknologi.

2) Pendidikan

Orang tua yang tingkat pendidikannya rendah cenderung otoriter dan ketat terhadap anaknya sementara orang tua yang tingkat pendidikannya lebih tinggi akan memiliki banyak pengetahuan dan pemahaman mengenai kebutuhan perkembangan anak.

3) Status sosial ekonomi

Orang tua dengan tingkat sosial ekonomi menengah akan lebih bersifat hangat dan bisa memenuhi kebutuhan anak dibanding orang tua dengan tingkat sosial ekonomi lebih rendah.

4) Jumlah anak

Semakin sedikit jumlah anak dalam sebuah keluarga membuat orang tua cenderung lebih intensif dalam pengasuhannya dibanding dengan jumlah anak yang lebih banyak.

5) Lingkungan

Lingkungan tempat tinggal akan mempengaruhi pola asuh orang tua terhadap anaknya. Dapat dilihat pada keluarga yang tinggal di kota besar, mereka akan cenderung mengontrol anak lebih banyak dan merasa khawatir dibanding dengan keluarga yang tinggal di pedesaan, yang mana orang tua tidak begitu khawatir apabila anak-anaknya pergi sendirian.

1.5.3 Konsep Penggunaan Gawai

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pada kata benda, gawai adalah perangkat elektronik atau mekanik yang memiliki fungsi praktis. Gawai dapat berupa *smartphone*, tablet, laptop, dan lain-lain. Gawai memberikan beragam manfaat praktis untuk penggunaannya. Pada orang dewasa, biasanya gawai digunakan sebagai alat komunikasi, mencari informasi, mengakses media sosial, bermain *game*, dan lainnya (Al-Ayouby, 2017: 14). Apalagi di zaman sekarang, gawai digunakan untuk berbagai hal seperti membantu proses transaksi *e-banking* dan *e-wallet*, mempermudah transportasi dengan layanan ojek *online*, mengakses layanan

online shop, dan lain-lain. Sedangkan pada anak usia dini, pemakaian gawai terbatas pada kegiatan tertentu seperti untuk menonton animasi di YouTube, bermain *game*, dan media pembelajaran.

Penggunaan gawai pada orang dewasa lebih beragam yang membuat orang dewasa menggunakan gawai dengan waktu lebih lama. Akan tetapi, pada anak usia dini penggunaan gawai terbatas sebagai sarana hiburan dan media edukasi. Untuk itu, diperlukan batasan durasi pemakaian gawai oleh anak agar anak tidak terus menerus bermain dengan gawai. Sebagaimana panduan yang diberikan oleh Organisasi Kesehatan Dunia atau WHO mengenai batasan anak diperbolehkan menggunakan gawai yaitu anak bayi di bawah satu tahun disarankan tidak menggunakan gawai sama sekali, anak usia dua tahun diperbolehkan kurang dari satu jam, dan anak dua tahun ke atas hanya diperbolehkan satu jam sehari dan maksimal dua jam. Sejalan dengan itu, *American Academy of Pediatrics* (AAP) pada tahun 2016 merilis pedoman bahwa, anak-anak di bawah 18 bulan harus menghindari gawai, kecuali digunakan untuk panggilan video. Anak 18 bulan hingga dua tahun diperbolehkan menggunakan gawai dengan syarat pemilihan program berkualitas, dan anak-anak di atas dua tahun hingga lima tahun tidak lebih dari satu jam per hari dan diimbangi dengan aktivitas lain.

Penggunaan gawai dengan waktu yang ideal dapat memberikan manfaat positif bagi anak seperti merangsang kreativitas anak. Namun, jika penggunaan gawai melebihi waktu yang disarankan secara terus menerus membuat anak beresiko mengalami dampak negatif dari penggunaan gawai.

1.5.4 Konsep Dampak

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dampak diartikan sebagai benturan, pengaruh kuat yang mendatangkan akibat baik negatif maupun positif. Defenisi pengaruh menurut KBBI adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang. Secara sederhana dampak adalah pengaruh atau akibat. Dari defenisi KBBI maka dampak dibagi dalam dua bentuk yaitu:

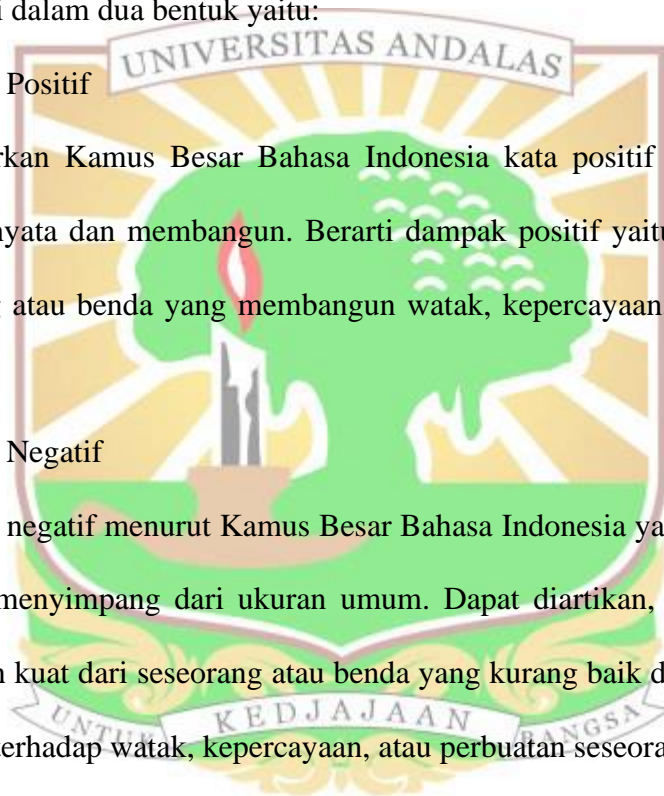
a. Dampak Positif

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia kata positif dapat dimaknai sebagai sifat nyata dan membangun. Berarti dampak positif yaitu pengaruh kuat dari seseorang atau benda yang membangun watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.

b. Dampak Negatif

Defenisi negatif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yaitu sesuatu yang kurang baik, menyimpang dari ukuran umum. Dapat diartikan, dampak negatif yaitu pengaruh kuat dari seseorang atau benda yang kurang baik dan menyimpang secara umum terhadap watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.

Pada setiap gaya pengasuhan oleh orang tua terhadap anaknya memberikan dampak yang berbeda-beda. Berikut dampak dari praktik pola asuh oleh orang tua terhadap anak yaitu:



a. Pola Asuh Demokratis

Pada pola asuh demokratis memungkinkan anak menjadi (1) lebih mandiri, (2) diterima secara sosial, (3) sukses secara akademis, dan (4) berperilaku baik (dalam Miftakhuddin dan Rony, 2020: 104).

b. Pola Asuh Otoriter

Pola asuh otoriter cenderung membuat anak menjadi (1) pendiam, (2) kurang percaya diri, (3) kurang terampil secara sosial, dan (4) kurang berprestasi di sekolah.

c. Pola Asuh Permissif

Gaya pengasuhan permisif memberi dampak seperti (1) anak tidak disiplin, (2) tidak bisa mengikuti aturan, (3) memiliki kontrol diri yang buruk, (4) kecenderungan egosentris, dan (5) menghadapi masalah dalam interaksi sosial. Tetapi, pola asuh permisif yang membebaskan anak terkadang memberikan peluang untuk anak mengeksplor potensi dan lebih mengenal dunia menurut perspektifnya sendiri bukan melalui perspektif orang tuanya (dalam Miftakhuddin dan Rony, 2020: 135).

1.5.5 Tinjauan Sosiologis

Pada penelitian ini, peneliti akan menggali lebih dalam mengenai pola asuh orang tua terhadap penggunaan gawai pada anak usia dini menggunakan teori interaksionisme simbolik. Dalam perspektif sosiologi, interaksionisme simbolik dikembangkan oleh George Herbert Mead dan Herbert Blumer. George Herbert Mead adalah pencetus teori ini sedangkan Blumer, yang merupakan murid dari Mead, mengembangkan ajaran gurunya itu (Raho, 2021, 126). Pokok perhatian

dalam teori ini adalah proses-proses interaksi sosial dan akibat-akibatnya bagi individu dan masyarakat.

Menurut teori ini, secara harafiah kehidupan sosial adalah “interaksi manusia melalui penggunaan simbol-simbol” (Jones, 2009: 144). Teori ini juga menganggap bahwa manusia bertindak tidak hanya dibatasi oleh instink melainkan terletak pada kemampuannya dalam menangkap berbagai simbol untuk dipikirkan dan diekspresikan secara kreatif. Nantinya, manusia akan mampu menemukan makna sebagai hasil interaksinya dengan orang lain. Simbol digunakan oleh manusia untuk mengungkapkan apa yang mereka maksud dan berkomunikasi satu sama lain.

Bentuk dari simbol dapat berupa *gesture* (sikap isyarat) dan kata-kata atau bahasa. Menurut Mead *gesture* atau sikap isyarat adalah gerakan organisme pertama yang bertindak sebagai rangsangan khusus yang menimbulkan tanggapan (secara sosial) yang tepat dari organisme kedua. Sedangkan bahasa atau kata-kata adalah kumpulan isyarat suara yang menjadi simbol signifikan. Suatu kata akan memiliki makna apabila orang sependapat bahwa bunyi tersebut mempunyai arti khusus (Suhendi & Wahyu, 2001: 165). Bahasa dikatakan sebagai simbol signifikan karena bahasa berperan lebih baik daripada simbol non-signifikan. Seperti bahasa dapat digunakan untuk mengkomunikasikan perasaan tak senang kepada orang lain melalui makian secara lisan yang berperan lebih baik dibanding bahasa tubuh seperti wajah yang cemberut.

Pada keluarga, interaksionisme simbolik menekankan pada berbagai bentuk dan pola interaksi keluarga, seperti pengenalan, bulan madu, masa pengasuhan bayi, perceraian dan perpisahan (Suhendi dan Wahyu, 2001: 37). Teori ini mengkaji

keluarga melalui interaksi yang terjadi di antara anggota keluarga dan interpretasinya apa yang diberikan individu sebagai dampak dalam interaksinya. Asumsi teori ini memandang bayi tidak hanya bersifat sosial tetapi juga bersifat asosial artinya dalam tumbuh dan kembang bayi diperlukan bantuan orang tuanya lewat interaksi. Interaksi tersebut dapat dilakukan dengan sosialisasi dimana terjadi komunikasi antara orang tua dan anak yang memungkinkan terjadinya modifikasi pada setiap perilaku dari semua pihak yang terlibat.

Selain itu, teori interaksionisme memusatkan perhatiannya pada suatu yang ditemukan pada perilaku orang lain, bagaimana sesuatu yang diturunkan dalam pikirannya, kemudian bagaimana orang bersikap terhadap sesuatu (Suhendi & Wahyu, 2001: 166). Pada perspektif ini sebuah kenyataan tidak harus berwujud di depan mata, tetapi juga apa yang ada dalam pikirannya. Seperti seorang ibu, kakak, dan adik dianggap baik bukan hanya karena dapat dilihat, tetapi juga bergantung dari kesimpulan pemikirannya sendiri tentang baik.

Sejalan dengan fenomena yang diteliti yaitu mengenai pola asuh orang tua terhadap penggunaan gawai pada anak usia dini, teori interaksionisme simbolik yang dikembangkan oleh Mead dapat membantu peneliti dalam mendeskripsikan bentuk pola asuh orang tua terhadap anaknya melalui interaksi-interaksi yang terjadi antara orang tua dan anak menggunakan simbol-simbol tertentu.

1.5.6 Penelitian Relevan

Suatu penelitian membutuhkan dukungan penelitian yang sudah ada yang dianggap cukup relevan atau memiliki hubungan dengan topik yang akan diteliti. Penelitian relevan berguna sebagai bahan acuan serta perbandingan dalam

pelaksanaan penelitian yang hendak dilaksanakan dan merupakan salah satu aspek yang turut mempengaruhi serta menunjang suatu penelitian. Sejalan dengan kegunaan penelitian relevan, maka peneliti mencoba mengaitkan penelitian-penelitian yang sudah ada sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terkait pola asuh orang tua terhadap penggunaan gawai pada anak usia dini. Berikut beberapa penelitian sebelumnya yang terkait dengan topik penelitian yang diangkat, diantaranya yaitu:



Tabel 1.1
Penelitian Relevan

No	Penelitian	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Nanang Sahriana. 2019. Jurnal. Universitas Negeri Semarang.	Pentingnya Peran Orang Tua dalam Penggunaan <i>Gadget</i> pada Anak Usia Dini (Sahriana, 2019)	Mendeskripsikan bahwa orang tua perlu mengontrol dengan tegas penggunaan <i>gadget</i> pada anak yang masih berumur dibawah 6 tahun.
2.	Intan Sunita dan Eva Mayasari. 2018. Jurnal. STIKes Al-Insyirah Pekanbaru.	Pengawasan Orang Tua terhadap Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> pada Anak (Sunita dan Mayasari, 2018)	Mengungkapkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara pengawasan orang tua dengan dampak gangguan <i>gadget</i> pada anak.
3.	Mutia Sari dan Miranda. 2019. Jurnal. IAIN Lhokseumawe.	Dampak <i>Gadget</i> terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini	Menjelaskan bahwa <i>gadget</i> lebih dominan memberi dampak negatif, seperti anak menjadi malas berinteraksi dengan orang lain.
4.	Rizky Novitasari Suherman. 2019. Skripsi. Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Hang Tuah.	Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Tingkat Kecanduan <i>Gadget</i> pada Anak Prasekolah	Mengungkapkan bahwa secara statistik terdapat hubungan sedang antara pola asuh orang tua dengan tingkat kecanduan <i>gadget</i> pada anak prasekolah.

No	Penelitian	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
5.	Inayah Istiqomah. 2019. Skripsi. UIN Raden Intan Lampung	Peran Orang Tua dalam Menanggulangi Kecanduan Gawai pada Anak di Kelurahan Gotong Royong Tanjung Karang Bandar Lampung	Menjelaskan bahwa peran orang tua sangat penting dalam menanggulangi kecanduan <i>gadget</i> , dengan memberikan peraturan dan pengawasan

Dari beberapa penelitian di atas, hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah penelitian ini membahas pola asuh orang tua terhadap penggunaan gawai pada anak usia dini dari segi ilmu pengetahuan dan teori sosiologi. Fokus dari penelitian ini adalah bagaimana pola asuh orang tua dalam mengawasi dan mengatur anaknya menggunakan gawai. Penelitian ini juga menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif agar dapat menjelaskan fenomena yang diteliti lebih dalam, dan yang menjadi fokus penelitian ini adalah orang tua dan anak usia dini di lingkungan Korong Sungai Pinang, Nagari Kasang, Kecamatan Batang Anai, Padang Pariaman.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Pendekatan dan Tipe Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan tipe deskriptif. Pendekatan kualitatif didefinisikan sebagai metode penelitian ilmu-ilmu sosial yang mengumpulkan dan menganalisa data berupa kata-kata (lisan maupun tulisan) dan perbuatan-perbuatan manusia (Afrizal, 2014: 13). Pendekatan kualitatif dalam suatu penelitian diharapkan mampu menghasilkan uraian yang mendalam tentang ucapan, tulisan, dan perilaku yang dapat diamati dari suatu individu, kelompok, masyarakat, dan organisasi

tertentu dalam suatu *setting* konteks tertentu yang dikaji dari sudut pandang yang utuh, komprehensif, dan holistik (Bogdan dan Biklen, 1992: 21-22). Penelitian kualitatif bermaksud menjelaskan peristiwa dan kejadian yang ada pada saat penelitian dilakukan. Dalam hal ini penulis memilih pendekatan ini, karena pendekatan ini mampu membantu mendapatkan fakta, data dan jawaban secara mendalam mengenai bagaimana pola asuh orang tua terhadap penggunaan gawai pada anak usia dini.

Tipe penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tipe penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya (Sugiyono, 2007: 147). Berdasarkan pendapat Nasir (dalam Rukajat, 2018) jenis penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha menggambarkan fenomena yang terjadi secara nyata, realistik, aktual, nyata dan pada saat ini, karena penelitian ini untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena. Untuk itu tipe penelitian deskriptif dapat membantu dalam mendeskripsikan dan menggambarkan masalah yang penulis teliti.

1.6.2 Informan Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, informan penelitian digunakan sebagai sumber data utama. Informan penelitian adalah orang yang memberikan informasi baik tentang dirinya ataupun orang lain atau suatu kejadian atau suatu hal kepada peneliti atau kepada pewawancara mendalam (Afrizal, 2014: 139). Informan yaitu orang

yang memberi informasi tentang data yang diinginkan peneliti berkaitan dengan penelitian yang sedang dilaksanakan.

Cara yang dilakukan untuk mendapatkan para informan dalam penelitian adalah dengan menggunakan mekanisme *purposive sampling*, yaitu mekanisme yang disengaja dengan mencari informan berdasarkan kriteria-kriteria tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu, misal orang tersebut yang dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan, atau mungkin dia sebagai penguasa sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi objek/situasi sosial yang diteliti (Sugiyono, 2007: 219). Alasan dari menggunakan mekanisme *purposive sampling* adalah karena tidak semua sampel memiliki kriteria yang sesuai dengan fenomena yang diteliti, karena itulah peneliti menetapkan kriteria yang sesuai agar data yang dicari bisa terpenuhi.

Afrizal (2014: 139) membagi ketagori informan menjadi 2 yaitu informan pengamat dan informan pelaku.

1) Informan Pelaku

Informan pelaku merupakan informan yang memberikan keterangan tentang dirinya, perbuatannya, pikirannya, interpretasinya (maknanya) atau pengetahuannya. Kriteria informan pelaku pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Orang tua yang mempunyai anak usia 2-6 tahun
- b) Orang tua yang mempunyai anak usia 2-6 tahun yang telah menggunakan gawai.

- c) Orang tua yang mempunyai anak usia 2-6 tahun yang terpengaruh penggunaan gawai.

Berdasarkan kriteria informan pelaku diatas, maka penjabaran informan pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.2
Informan Pelaku Penelitian

No.	Nama	Jenis Kelamin	Umur (Tahun)	Pendidikan	Pekerjaan	Jumlah Anak
1.	Anto	Laki-laki	36	SMA	Sopir	1
2.	Bismita	Perempuan	34	S1	Guru	1
3.	Gusniati	Perempuan	42	SMA	Ibu rumah tangga	2
4.	Mastura	Perempuan	41	SD	Kader	4
5.	Sarbaini	Laki-laki	48	SMP	Petani	4

Sumber: Data Primer 2022

2) Informan Pengamat

Informan pengamat merupakan informan yang memberikan informasi tentang orang lain atau suatu kejadian atau suatu hal kepada peneliti. Mereka dapat disebut sebagai saksi suatu kejadian atau pengamat lokal, karena mereka mengetahui orang yang kita teliti atau pelaku kejadian yang diteliti. Dalam penelitian ini, yang menjadi kriteria informan pengamat adalah keluarga besar (saudara/kakak, nenek, kakek), dan tetangga yang mengetahui permasalahan yang diteliti. Sesuai kriteria tersebut maka didapatkan lima orang informan yaitu sebagai berikut:

Tabel 1.3
Informan Pengamat Penelitian

No.	Nama	Umur (Tahun)	Status
1.	Cici Permatasari	23	Tetangga Bapak Anto
2.	Rahma Dani	26	Tetangga Ibu Bismita
3.	Salsabila Meilani	16	Anak Pertama Ibu Gusniati
4.	Ari	20	Anak Pertama Ibu Mastura
5.	Rini	19	Anak Kedua Bapak Sarbaini

Sumber: Data Primer 2022

1.6.3 Data Yang Diambil

Pada penelitian kualitatif, sumber utama datanya diambil dan dianalisis dari kata-kata dan perbuatan-perbuatan manusia. Selain itu juga terdapat data tambahan seperti dokumen-dokumen, tulisan-tulisan (tulisan dimedia, surat menyurat, kebijakan pemerintah, notulen rapat, dan lain-lain).

Dalam penelitian kualitatif terdapat dua sumber data (Sugiyono, 2017: 104) yaitu:

1) Data Primer

Menurut Sugiyono (2019: 194) data primer adalah sumber yang langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya data yang dipilih dari hasil wawancara yang dilakukan dalam penelitian yang berdasarkan tujuan penelitian dan rumusan masalah. Data primer dalam penelitian ini adalah informasi-informasi yang sesuai dengan tujuan penelitian yang diperoleh dari informan dan observasi lapangan terlibat. Informasi yang diperoleh terkait dengan bagaimana pola asuh orang tua terhadap penggunaan gawai pada anak usia dini di Korong Sungai Pinang, Nagari Kasang, Kecamatan Batang Anai.

2) Data Sekunder

Menurut Sugiyono (2017: 137) data sekunder adalah sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data sekunder ini merupakan data yang sifatnya mendukung keperluan data primer seperti buku-buku, literatur dan bacaan yang berkaitan dan menunjang penelitian ini. Data sekunder biasanya didapatkan dari lembaga atau instansi yang ada di lokasi penelitian. Data sekunder dalam penelitian ini diantaranya yaitu data kependudukan, artikel-artikel, dan penelitian-penelitian sebelumnya terkait penggunaan gawai pada anak usia dini.

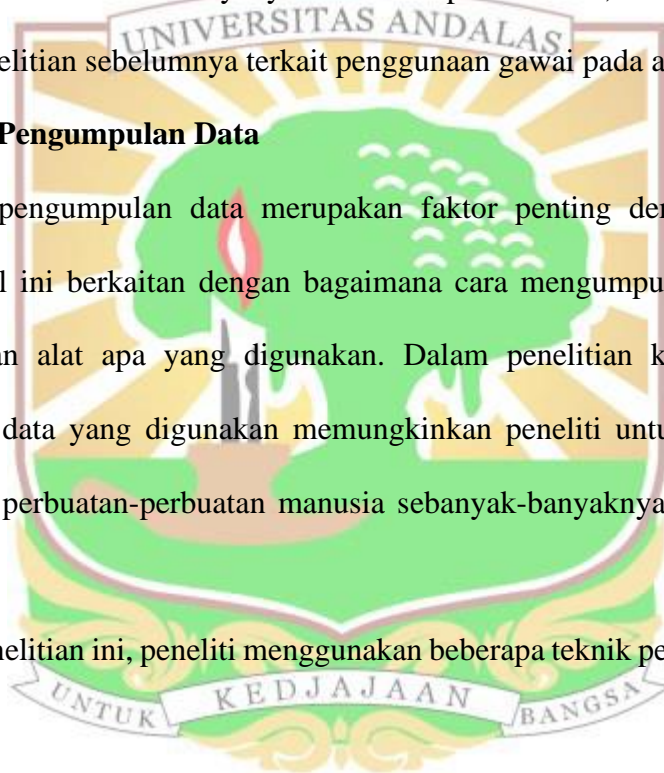
1.6.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan faktor penting demi keberhasilan penelitian. Hal ini berkaitan dengan bagaimana cara mengumpulkan data, siapa sumbernya dan alat apa yang digunakan. Dalam penelitian kualitatif, teknik pengumpulan data yang digunakan memungkinkan peneliti untuk mendapatkan kata-kata dan perbuatan-perbuatan manusia sebanyak-banyaknya (Afrizal, 2014: 20).

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu:

1) Observasi Terlibat

Secara definisi observasi terlibat adalah observasi yang dilakukan dengan cara peneliti menjadi bagian dan diterima menjadi bagian dalam kehidupan manusia yang diteliti, peneliti hidup di tengah-tengah kelompok manusia tersebut, dan melakukan hal-hal yang mereka lakukan dengan cara mereka (Afrizal, 2014: 21).



Tujuan dilakukannya observasi terlibat adalah mengetahui gambaran yang jelas tentang situasi dan kondisi konkret lapangan secara langsung melalui panca indra.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan sendiri observasi lapangan terlibat dalam beberapa hari. Lebih fokus dimulai pada akhir bulan Februari 2022 sampai akhir bulan Maret 2022. Observasi terlibat dilakukan secara alami seperti kehidupan biasanya, dikarenakan peneliti berdomisili di lokasi yang sama membuat peneliti terbantu untuk terlibat secara alami. Dengan menggunakan panca indera, peneliti mengamati kegiatan dan aktivitas anak usia dini dan orang tuanya terkait penggunaan gawai di Korong Sungai Pinang. Melalui pengamatan ini terlihat bermacam-macam situasi penggunaan gawai oleh anak usia dini. Ketika mengunjungi warung sembako peneliti menemukan anak-anak usia dini yang duduk berkumpul sambil menonton video di YouTube. Sementara, ibu-ibu mereka sibuk berbelanja bahan masakan di warung tersebut. Tidak hanya itu, saat kegiatan posyandu anak juga ditemukan anak-anak yang bermain gawai. Dari dua kondisi ini dapat dilihat bahwa anak-anak bermain gawai agar mereka tenang dan tidak mengganggu aktivitas orang tuanya. Dengan pengamatan terlibat ini, peneliti juga mengamati apa saja yang anak lakukan saat menggunakan gawai dan bagaimana mereka saat menggunakan gawai. Saat menggunakan gawai ada anak-anak yang tidak suka diganggu, jika ia diganggu atau gawainya di rebut ia akan marah dan kesal. Pada umumnya, anak usia dini yang penulis temukan menggunakan gawai untuk mengakses YouTube. Mereka menonton video-video favorit mereka seperti video kartun, video lagu-lagu anak, dan video ide kreatif. Untuk mencari video-video tersebut mereka menggunakan fitur pencarian suara dan ada juga yang

meminta bantuan ibunya. Ditemukan juga anak-anak yang bergantian bermain *game*, secara bergilir mereka memberi kesempatan masing-masing untuk bermain *game*. Kemudian setelah selesai satu babak *game* gawai tersebut diserahkan pada temannya. Berangkat dari pengamatan ini, peneliti mencatat anak-anak siapa saja yang sering menggunakan gawai. Kemudian mengelompokkannya dan memilih variasi yang sesuai untuk diwawancara.

2) Wawancara Mendalam

Wawancara mendalam adalah suatu wawancara tanpa alternatif jawaban dan dilakukan untuk mendalami informasi dari seorang informan (Afrizal, 2014: 136). Wawancara mendalam perlu dilakukan berulang kali antara pewawancara dengan informan (Taylor, 1984: 77). Situasi wawancara antara peneliti dengan informan mempengaruhi kualitas hasil wawancara mendalam dan kualitas data yang diperoleh. Maka, peneliti perlu mengontrol situasi sosial wawancara mendalam agar datanya berkualitas dalam artian valid.

Saat melakukan wawancara peneliti menggunakan instrumen bantuan untuk mengumpulkan data dari sumber informasi (informan). Ada dua macam instrumen bantuan yang penulis gunakan yaitu:

1. Pedoman atau panduan wawancara mendalam yang berisikan daftar informasi yang diperlukan dan daftar-daftar pertanyaan yang diajukan kepada informan.
2. Alat rekaman seperti *handphone*, yang membantu merekam audio dan menangkap gambar saat wawancara. Selain itu, peneliti juga menyediakan pena dan kertas untuk mencatat informasi-informasi yang didapatkan.

Pada penelitian ini, peneliti melakukan wawancara dari tanggal 08 Maret 2022 sampai 19 Maret 2022. Peneliti juga melakukan wawancara tambahan pada tanggal 07 Juli 2022. Wawancara dilakukan kepada informan-informan yang sudah ditetapkan melalui kriteria yang telah ditentukan. Peneliti melakukan wawancara di waktu siang hari saat informan memiliki waktu luang atau saat malam hari ketika informan pulang kerja atau selesai dengan aktivitasnya. Wawancara dilakukan di rumah para informan, sebelum mengunjungi rumah informan peneliti terlebih dahulu mencari informasi mengenai keberadaan informan. Peneliti juga menyampaikan tujuan serta maksud dari wawancara yang dilakukan barulah setelah itu peneliti mengajukan satu per satu pertanyaan yang telah dirumuskan di pedoman wawancara. Saat wawancara berlangsung peneliti merekam suara menggunakan *handphone* dan mencatat secara ringkas informasi yang didapatkan pada kertas. Setelah selesai wawancara, di rumah peneliti mendengarkan kembali rekaman suara tersebut dan mengetiknya ke dalam catatan lapangan. Adapun kendala yang didapati saat melakukan wawancara yaitu informan ada yang tidak mengerti maksud dari pertanyaan peneliti. Akan tetapi, setelah peneliti memberi penjelasan dengan lebih detail barulah informan memahaminya dan memberikan informasi terkait.

1.6.5 Proses Penelitian

1. Tahap Pra Lapangan

Tahap pra lapangan merupakan tahap persiapan sebelum melakukan proses penelitian di lapangan. Pada tahap ini yang peneliti lakukan yaitu: (1) mempersiapkan dan merumuskan judul penelitian dengan membaca dan mencari

literatur mengenai masalah terkait dimulai sejak awal bulan September 2021, (2) mendiskusikan gambaran permasalahan yang akan diteliti bersama dosen pembimbing, (3) membuat *Term Of Reference* (TOR) dan mengajukannya ke jurusan Sosiologi pada bulan Oktober 2021, (4) setelah Surat Keputusan (SK) TOR diterima peneliti melakukan survei awal untuk mendapatkan informasi mengenai fenomena penggunaan gawai pada anak usia dini, (5) setelah mendapatkan informasi dan data peneliti menyusun proposal penelitian disertai bimbingan proposal hingga awal bulan Desember 2021, (6) melakukan seminar proposal pada bulan Januari 2021 secara daring (dalam jaringan) menggunakan *Zoom*, (7) menyelesaikan perbaikan proposal dan menyusun pedoman wawancara, (8) mengurus surat izin penelitian secara *online*.

2. Tahap Lapangan

Tahap lapangan berlangsung ketika peneliti melakukan observasi terlibat dan wawancara. Observasi terlibat telah dilaksanakan semenjak judul penelitian dirumuskan akan tetapi baru difokuskan saat penelitian berlangsung yakni sejak akhir Februari 2022 hingga akhir Maret 2022. Dikarenakan lokasi penelitian sama dengan domisili peneliti membuat peneliti terbantu untuk melakukan observasi terlibat di setiap harinya. Secara alami peneliti membaur dan mengamati fenomena penggunaan gawai pada anak usia dini di lokasi. Dari hasil observasi tersebut peneliti menemukan beberapa anak-anak usia dini yang telah menggunakan gawai. Kemudian peneliti mencari informasi mengenai orang tua dan latar belakang orang tuanya. Setelah itu, peneliti mengelompokkan informasi tersebut dan memutuskan

5 orang tua dengan variasi latar belakang yang berbeda-beda sebagai informan yang akan di wawancara untuk penelitian ini.

Selanjutnya, dilakukan proses wawancara dengan terlebih dahulu menanyakan keberadaan, kesediaan dan waktu luang informan. Peneliti menjelaskan maksud dan tujuan dari wawancara yang akan dilakukan. Setelah informan memahami dan menyetujuinya, peneliti mulai menanyakan satu per satu pertanyaan yang telah dirumuskan. Peneliti menanyakan berulang pertanyaan yang sama dengan kalimat berbeda untuk memastikan kembali jawaban informan. Saat wawancara berlangsung peneliti merekam audio dan menangkap gambar untuk keperluan dokumentasi. Adapun kendala yang dialami saat wawancara yaitu adanya *miscommunication* antara peneliti dan informan dimana informan menangkap pertanyaan peneliti dengan berbeda dari yang peneliti maksud. Akan tetapi, peneliti berusaha menjelaskan sehingga informan memahami arah pertanyaan peneliti.

3. Tahap Pasca Lapangan

Tahap pasca lapangan merupakan tahap untuk mengolah hasil penelitian baik dari observasi terlibat maupun wawancara. Peneliti melakukan analisis data setiap selesai melakukan wawancara dalam satu hari. Kegiatan yang peneliti lakukan yaitu mencatat ulang secara rinci hasil catatan dari lapangan dan rekaman audio wawancara. Setelah itu, data yang didapati dikelompokkan sesuai tema dan tujuan penelitian untuk memudahkan peneliti dalam menulis laporan. Kegiatan ini dilakukan berulang sampai peneliti menarik kesimpulan sebagai jawaban dari

rumusan masalah penelitian. Kemudian, menulis laporan penelitian berbentuk skripsi dan mendiskusikannya bersama dosen pembimbing.

1.6.6 Unit Analisis

Unit analisis dalam penelitian merupakan satuan tertentu yang diperhitungkan sebagai subyek atau sasaran penelitian (sasaran yang di jadikan analisis atau fokus peneliti). Unit analisis berhubungan dengan pemilihan siapa dan apa yang akan diteliti dalam upaya memahami permasalahan yang menjadi tujuan penelitian (Satori, 2009: 48). Unit analisis suatu penelitian dapat berupa individu, kelompok sosial, lembaga (keluarga, perusahaan, organisasi, negara) dan komunitas tertentu sesuai dengan fokus penelitiannya. Unit analisis dalam penelitian ini adalah keluarga yang terdiri dari orang tua dan anak usia dini yang menggunakan gawai.

1.6.7 Analisis Data

Dalam penelitian kualitatif, analisis data merupakan suatu proses pengolahan data mentah berupa penuturan, perbuatan, catatan lapangan dan bahan-bahan tertulis lain yang memungkinkan peneliti untuk menemukan hal-hal yang sesuai dengan pokok persoalan yang diteliti. Analisis data dalam kualitatif menghasilkan kategori, klasifikasi atau tipologi data. Aktivitas-aktivitas seorang peneliti dalam menganalisis data pada penelitian kualitatif adalah menentukan data penting, menginterpretasikan, mengelompokkan ke dalam kelompok-kelompok tertentu dan mencari hubungan antara kelompok-kelompok. Bahan mentah untuk analisis data adalah catatan lapangan untuk itu analisis data kualitatif dilakukan secara terus menerus selama penelitian berlangsung, mulai dari pengumpulan data sampai pada tahap penulisan laporan.

Dalam penelitian ini, analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif yang dirumuskan oleh Miles dan Huberman. Miles dan Huberman (1992) dalam bukunya yang berjudul Analisis Data Kualitatif menegaskan bahwa analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan secara siklus, dimulai dari tahap satu sampai tahap tiga, kemudian kembali ke tahap satu. Siklus ini terus dilakukan sampai penelitian berakhir. Tiga alur analisis data menurut Miles dan Huberman yaitu, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi.

1) Reduksi data

Reduksi data juga dapat diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Pada tahap ini dilakukan pemilihan data penting dan tidak penting dari data yang telah terkumpul. Data yang penting yaitu data yang berkaitan dengan topik penelitian, sedangkan data yang tidak penting berupa pernyataan informan yang tidak berkaitan dengan penelitian.

2) Penyajian Data

Penyajian data merupakan penyajian informasi yang tersusun. Data disajikan dalam bentuk kategori atau pengelompokan, yang meliputi berbagai jenis matrik, grafik, jaringan dan bagan. Miles dan Huberman tidak menganjurkan untuk menggunakan cara naratif dalam menyajikan tema karena dalam pandangan mereka penyajian dengan diagram dan matrik lebih efektif.

3) Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan adalah tahap dimana peneliti menarik kesimpulan dari temuan data. Interpretasi peneliti atas temuan dari suatu wawancara atau sebuah

dokumen. Setelah kesimpulan diambil, peneliti kemudian mengecek lagi kesaihan interpretasi dengan cara mengecek ulang proses koding dan penyajian data untuk memastikan tidak ada kesalahan yang telah dilakukan.

1.6.8 Defenisi Operasional Konsep

Ada beberapa konsep yang digunakan dalam penelitian ini dan perlu diberi batasan untuk mempermudah peneliti dalam memahaminya. Definisi konsep ini merupakan informasi ilmiah yang membantu peneliti dalam mengukur variabel yang digunakan. Untuk menghindari kerancuan dalam pemakaian konsep, maka perlu didefenisikan konsep-konsep yang dimaksudkan, yaitu:

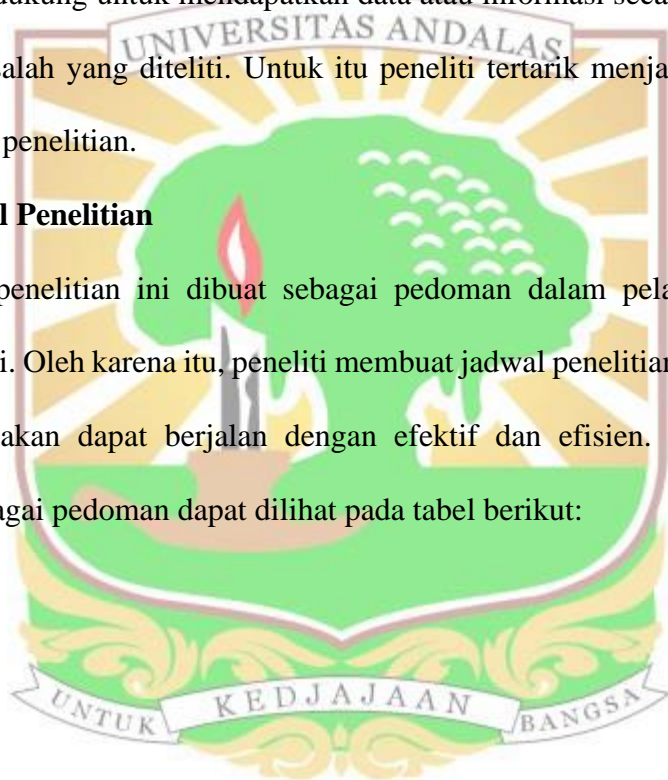
1. Gawai adalah suatu peranti atau instrumen (*smartphone*, laptop, komputer, tablet) yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang dirancang lebih canggih dan berisi aneka aplikasi dan informasi.
2. Anak usia dini adalah bayi yang baru lahir hingga anak-anak yang belum genap berusia enam tahun. Sesuai dengan Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang disebut anak usia dini adalah anak usia 0-6 tahun.
3. Orang tua adalah ayah dan ibu yang bertanggung jawab atas pendidikan anak dan segala aspek kehidupannya sejak anak masih kecil hingga mereka dewasa.
4. Pola asuh adalah cara kedua orang tua dalam mendidik dan mendisiplinkan anak-anak.
5. Dampak adalah benturan, pengaruh kuat yang mendatangkan akibat baik negatif maupun positif.

1.6.9 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di Korong Sungai Pinang, Nagari Kasang, Kecamatan Batang Anai, Kabupaten Padang Pariaman, Sumatera Barat. Alasan pemilihan lokasi ini karena di lokasi ini ditemukan anak-anak usia dini yang telah menggunakan gawai di kehidupan sehari-harinya. Selain itu, lokasi ini membantu kemudahan akses penelitian seperti mempermudah melakukan observasi terlibat sehingga mendukung untuk mendapatkan data atau informasi secara lebih konkret mengenai masalah yang diteliti. Untuk itu peneliti tertarik menjadikan lokasi ini sebagai lokasi penelitian.

1.6.10 Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian ini dibuat sebagai pedoman dalam pelaksanaan dalam menulis skripsi. Oleh karena itu, peneliti membuat jadwal penelitian agar penelitian yang dilaksanakan dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Adapun jadwal penelitian sebagai pedoman dapat dilihat pada tabel berikut:



Tabel 1.4
Jadwal Penelitian

No.	Nama Kegiatan	2021	2022					
		Sept-Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Juni
1.	Bimbingan Proposal							
2.	Seminar Proposal							
3.	Mengumpulkan Data							
4.	Mengolah Data							
5.	Analisis Data							
6.	Penulisan dan Bimbingan Skripsi							
7.	Ujian Skripsi							

