

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kebudayaan merupakan sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Ada beberapa unsur yang terdapat di dalam kebudayaan salah satunya sistem peralatan hidup dan teknologi. Menurut Koentjaraningrat (2009:263) sistem teknologi termasuk salah satu bagian budaya populer dan menjadi objek penelitian antropologi serta bagian integral dari kajian etnografi. Studi etnografi pertama yang menggambarkan kelompok masyarakat hanya terpusat dengan alat produksi, pembuatan api, senjata, wadah, makanan, pakaian, tempat tinggal dan penginapan, serta alat transportasi. Sebaliknya, saat ini teknologi sudah meliputi teknologi dalam berkomunikasi.

Teknologi pada awalnya muncul untuk meringankan manusia dalam aktivitas kesehariannya. Sebagai alat untuk melayani kebutuhan sehari-hari teknologi kini menyatu dengan masyarakat. Perkembangan teknologi ditandai dengan hadirnya alat komunikasi baru yaitu *smartphone*. Dengan adanya *smartphone* kehidupan manusia semakin terasa mudah, dengan menggunakan sebuah perangkat manusia dapat mengakses informasi belahan dunia baik itu untuk hiburan, berkomunikasi jarak jauh dengan bentuk yang beragam, serta melakukan transaksi dengan bentuk yang berbeda.

Menurut kamus *Oxford Online* dalam Suciarti (2019:20) *smartphone* merupakan perangkat layaknya komputer lewat layar sentuh dengan sistem yang dapat mengoperasikan aplikasi yang diunduh. Sedangkan Menurut Williams & Sawyer dalam Rahayu (2017:11) mengatakan *smartphone* adalah perangkat yang

memadukan fungsi komputer dan telepon seluler dengan prosesor dan layar dengan tampilan canggih dengan fitur pesan singkat, kamera, pemutar musik, video serta *Game*, mengakses email, mesin pencarian, GPS, bahkan dapat juga berfungsi sebagai kartu kredit. Dari paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa *smartphone* adalah perangkat yang telah terkoneksi internet serta memiliki fungsi seperti komputer dengan berbagai fitur canggih seperti akses internet, video, email, *Game*, tv digital dan fitur lain yang mempermudah kebutuhan hidup manusia.

Saat ini, perangkat *smartphone* sudah banyak beredar dalam masyarakat, dari orang dewasa hingga remaja bahkan anak-anak dapat menggunakannya. *smartphone* bukan sekadar alat komunikasi saja, tetapi sebagai media hiburan, bisnis, berbelanja dan menjadi kebutuhan manusia. Sebagian besar orang tua pada saat ini sudah memiliki *smartphone* bahkan memberikan anak-anak mereka untuk bisa berkomunikasi jarak jauh. Di samping itu pemberian *smartphone* kepada anak menjadi salah satu alternatif media bermain anak, karena *smartphone* memiliki fitur *Game*, dan mengakses video hiburan anak.

Dalam situasi saat ini, perkembangan teknologi komunikasi mempengaruhi semua sisi kehidupan termasuk pola interaksi antar individu. Seperti penggunaan *smartphone* yang membuat individu sibuk dengan kegiatannya masing-masing, bukan anak-anak saja tetapi orang dewasa juga terkena dampaknya. Hal tersebut bukan hanya terjadi di tingkat individu tapi juga ditingkat pranata dan struktur sosial seperti keluarga. Di dalam keluarga pola interaksi antara orang tua dan anak menjadi terhambat. Tidak dapat dipungkiri,

seperti yang banyak kita temukan sekarang di dalam keluarga pola interaksi yang terbentuk antara anak dan orang tua semakin berkurang dengan adanya *smartphone* tersebut.

Pada era teknologi saat ini, terjadi perubahan terhadap kehidupan dan perilaku manusia. Bukan hanya perilaku anak-anak pada masa sekarang yang berbeda dengan anak-anak masa lampau, ternyata perilaku orang tua kini pun memiliki perbedaan dengan orang tua dulu. Belasan tahun kebelakang, alat penunjang pekerjaan rumah tangga belum sebaik saat ini sehingga orang tua mengerjakan kegiatannya sendiri dan mandiri. Pada saat ini orang tua sudah beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang terjadi, bahkan pekerjaan rumah tangga dan pemenuhan kebutuhan hidup sudah terbantu dengan adanya teknologi.

Seperti penggunaan *smartphone*, setiap orang bisa menggunakannya untuk kebutuhan ekonomi karena sekarang untuk berjualan dan menghasilkan uang bisa melalui *smartphone*. Di sisi lain orang tua bisa bernostalgia dengan masa lalunya dengan teman-teman sebaya melalui media sosial yang ada, hal tersebut membuat interaksi orang tua dengan anak menjadi berkurang karena kecanggihan teknologi tersebut dan lupa dengan peran dia saat ini. Pola asuh orang tua sering tergantikan oleh banyak instrumen teknologi salah satunya *smartphone*.

Di samping itu, kebanyakan orang tua yang masih belum memahami tentang penggunaan *smartphone* pada anak dan perlu pemahaman lebih mengenai penggunaan dan pemanfaatan teknologi pada saat ini. Dengan keadaan demikian orang tua yang memberikan *smartphone* kepada anak mereka secara

tidak langsung tidak begitu mengkhawatirkan dampak yang akan terjadi kepada perkembangan anak yang seharusnya belum layak menggunakan *smartphone*.

Menurut Ninety dalam Zaini (2019:257) hasil survey *The Asian Parent Insight* dan *Samsung Kidstime* kepada 500 orang tua di Indonesia memaparkan, orang tua mengizinkan anaknya menggunakan *smartphone* sebanyak 98% atau sebanyak 490 orang tua. Penggunaan untuk pendidikan sebesar 80% atau sebanyak 400 orang tua, sebesar 57% atau sebanyak 285 orang tua mengizinkan anaknya menggunakan *smartphone* sebagai hiburan, dan sebesar 55% atau 275 orang tua mengizinkan anaknya menggunakan *smartphone* agar anak tenang. Dari data tersebut terlihat bahwa penggunaan *smartphone* oleh anak-anak sudah merata, sehingga perlu adanya pengawasan lebih dari orang tua terhadap intensitas penggunaan *smartphone* pada anak-anak. Kelompok usia anak-anak cukup luas, mulai bayi, balita, anak sebelum sekolah, dan remaja.

Biechler dan Snowman dalam (Patmonodewo, 2000 ) mengatakan bahwa anak prasekolah memiliki usia antara 3-6 tahun. Masa prasekolah disebut juga 'masa keemasan' yaitu masa emas dari pertumbuhan otak anak. Masa ini menentukan karakteristik anak kedepannya dan menjadi kesempatan baik bagi keluarga untuk menanamkan pengaruh positif sebaik mungkin. (Soetjningsih, 2012 dalam Amelia, 2020:1).

Seiring dengan perkembangan zaman saat ini yang telah memasuki era digital kehidupan manusia juga mengalami perubahan seperti penggunaan alat teknologi sebagai salah satu media pendukung aktifitas kehidupan manusia seperti *smartphone*. Hadirnya *smartphone* tersebut memberikan pengetahuan baru bagi

manusia yang secara tidak langsung memberikan perubahan dalam kehidupan manusia, hal tersebut tidak saja dirasakan oleh generasi yang lahir pada era teknologi pada saat sekarang ini, bahkan juga dirasakan oleh generasi manusia sebelum dihidirkannya *smartphone* tersebut. Secara umum, Tapscott mengklasifikasikan generasi sebelum adanya generasi alpha, yaitu Baby Boomers, generasi kelahiran tahun 1946-1964, generasi X kisaran tahun 1965-1980, generasi Y pada tahun 1981-1995, generasi Z kelahiran 1996-2010, dan pada tahun 2011-2025 disebut sebagai generasi Alpha (Desmufita S, 2020:1). Tidak dapat dipungkiri bahwa generasi Alpha pada saat ini berusia pra sekolah merupakan anak-anak yang akrab dengan teknologi karena mereka lahir pada era teknologi yang berkembang pesat salah satunya *smartphone*. Teknologi seperti *smartphone* yang memungkinkan akses untuk mendapatkan beragam jenis informasi dengan mudah, menyebabkan generasi Alpha saat ini tidak menyadari perlunya proses karena sudah terbiasa dengan hal yang instan.

Anastasia Satriyo, M.Psi seorang spesialis Perkembangan Anak dari Universitas Indonesia, menyebutkan bahwa salah satu ciri khas generasi Alpha yaitu mengetahui digital sejak kecil karena telah terpengaruh oleh teknologi secara berkelanjutan. Generasi Alpha mempunyai pemikiran yang kritis karena dapat dengan mudah mengakses informasi pada saat itu (Desmufita S, 2020:1). Pada era generasi Alpha saat ini keberadaan teknologi sudah merata dan luas, anak-anak sekarang sudah mahir dalam menggunakan teknologi karena anak sudah mengenal *smartphone* sejak usia dini sebelum masa sekolah. Hal ini akan membuat anak dikemudian hari merasa nyaman dengan kesendirian, berdiam diri

di kamar karena terhubung dengan dunia virtual yang telah dikenalnya sejak dini.

Pemberian dan penggunaan *smartphone* pada anak-anak tentunya memberikan dampak positif dan negatif. Terlebih jika anak usia dini atau prasekolah sudah diperbolehkan untuk menggunakan *smartphone* maka dampak yang ditimbulkan akan lebih besar terhadap perkembangan dan pertumbuhannya. Menurut Listiana dkk (2020:109), pemakaian *smartphone* oleh anak usia 2-4 tahun menimbulkan dampak positif pada pengetahuan anak. Misalnya anak dapat membedakan warna dan nama benda dalam Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris. Di samping itu, anak mampu menyalakan dan menjalankan aplikasi dalam *smartphone* secara mandiri. Di sisi lain penggunaan *smartphone* pada anak akan berdampak buruk bagi kesehatan, terutama pada mata anak yang terpapar langsung dengan layar *smartphone*, dan anak menjadi ketergantungan terhadap *smartphone* nantinya.

Sejalan dengan pendapat Badwilan (2004) dalam Heni, dkk (2018:338) bahwa pengaruh penggunaan *smartphone* oleh anak di antaranya dari sisi psikologis, sosial, dan kesehatan. Dari sisi psikologis, anak akan menjadi pemarah, membangkang saat di tegur, anak-anak cenderung meniru perilaku yang mereka lihat melalui video yang diakses dengan *smartphone*, pada sisi sosial anak akan memiliki ledakan amarah, takut dan iri hati, sulit diajak berkomunikasi. Dari sisi kesehatan, jika durasi penggunaan *smartphone* pada anak terlalu lama maka kesehatan dan ketajaman mata anak akan menurun.

Melihat dari aspek sosial anak, pada usia dini sering mengungkapkan kemarahan, ketakutan, kecemburuan iri hati, anak menjadi pemalas dan pasif,

jarang berpartisipasi secara aktif, dan terdapat perbedaan pendapat pada saat beraktivitas dengan temannya, akibat dari penggunaan *smartphone* yang berdampak kepada perkembangan kepribadian anak usia prasekolah (Rahman, 2009 : 53). Ketika anak sudah kecanduan menggunakan *smartphone* maka anak akan sibuk sendiri dan intensitas interaksi antara anak dan orang tua akan berkurang, penglihatan dan pendengaran anak secara otomatis akan terfokuskan kepada video, *game* dan suara yang muncul dari *smartphone* sehingga anak tidak menghiraukan keadaan disekelilingnya. Akibatnya, keterampilan sosial anak akan berkurang, sedangkan keterampilan sosial merupakan kebutuhan mendasar bagi seorang anak agar anak mampu beradaptasi dengan situasi sosial dengan teman sebayanya bahkan di masa yang akan datang.

Ketika anak sibuk sendiri dengan *smartphone*, mereka akan lupa dengan keadaan sekitar. Menurut hasil penelitian oleh Marsal dan Hidayati (2017:83) memperlihatkan bahwa penggunaan *smartphone* memiliki pengaruh yang berarti pada interaksi sosial anak sebanyak 40,2%. Selain belajar, penggunaan *smartphone* juga bermanfaat untuk bermain. Hal tersebut terjadi karena penggunaan *smartphone* memiliki daya lekat yang erat bagi ingatan anak, sehingga pemakaian *smartphone* lebih membuat anak menjadi individual, kurang peka terhadap lingkungan, sulit dalam berkomunikasi, ketergantungan, menjadi malas bahkan tidak kecil kemungkinan akan berdampak kepada interaksi sosialnya di kemudian hari.

Data Statistik Telekomunikasi Indonesia pada tahun 2017 menunjukkan bahwa di Sumatera Barat masyarakat yang memahami gadget 59,44%.

Diantaranya, 29,63% adalah masyarakat usia 5 tahun keatas pernah memiliki akses internet. Perangkat yang paling sering digunakan yaitu gadget dengan jumlah terbanyak sebesar 86,02%, laptop dengan 31,06%, komputer 28,95%, dan lainnya sebanyak 0,65%. Dari total 272,1 juta penduduk di Indonesia, penggunaan *smartphone* diprediksi akan terus meningkat pada 2019, hanya terdapat 63,3% seiring berjalannya waktu, harga *smartphone* yang semakin terjangkau, sehingga meningkatkan penggunaannya pula. Pada 2020 pengguna ponsel bertambah menjadi 70,1% atau naik sekitar 6,8%. hingga 2025, setidaknya 89,2% populasi di Indonesia telah memanfaatkan *smartphone*. dalam kurun waktu enam tahun sejak 2019, pertumbuhan pengguna *smartphone* sebanyak 25,9%. (Pusparisa, 2020).

Dari data tersebut terlihat bahwa peningkatan pertumbuhan penggunaan *smartphone* di Indonesia mengalami peningkatan yang cukup besar sehingga menjadikan *smartphone* bukan sekedar barang mewah tetapi sudah menjadi salah satu barang kebutuhan dasar bagi masyarakat pada saat ini untuk berkomunikasi, bekerja bermain *Game* dan aktivitas lain yang dapat dilakukan dengan menggunakan *smartphone*.

Penggunaan *smartphone* juga terjadi di Nagari Taluak IV Suku, pada saat ini penggunaan *smartphone* sudah mulai mempengaruhi anak-anak usia prasekolah (3 sampai 6 tahun). Nagari Taluak IV Suku berada di kecamatan Banuhampu, Kabupaten Agam dan berbatasan langsung dengan Kota Bukittinggi. Seiring dengan berjalannya waktu, anak-anak usia prasekolah yang sebelumnya bermain dengan menggunakan permainan seperti mobil-mobilan, boneka, dan *action figure* super hero, pada saat ini sudah menggunakan *smartphone* sebagai

salah satu media untuk hiburan mereka dan bermain. Misalnya seperti mengakses permainan yang tersedia melalui aplikasi di *smartphone* dan menyaksikan video animasi anak di aplikasi *Youtube Kids*.

Penggunaan *Smartphone* di Nagari Taluak IV Suku saat ini sudah mulai mempengaruhi anak-anak usia prasekolah (3 sampai 6 tahun). Berdasarkan pengamatan penulis oleh karena itu perkembangan dan pengaruh gaya hidup sangat besar termasuk penggunaan *Smartphone*. Hal tersebut terlihat dari banyaknya pemakaian *smartphone* pada masyarakat dari anak-anak hingga dewasa dan beberapa toko penjual *smartphone* yang berada di wilayah tersebut.

Melihat dengan adanya persoalan tersebut, peningkatan pengguna *smartphone* juga akan bertambah, ditambah lagi pada saat sekarang ini pandemi covid-19 masih saja berlangsung yang membuat kegiatan masyarakat menjadi terbatas sehingga masyarakat banyak melakukan aktivitas di rumah secara online baik untuk bekerja maupun belajar dengan memanfaatkan media teknologi pada saat ini salah satunya *smartphone*. Hal tersebut tentu saja akan berpengaruh kepada intensitas waktu yang digunakan untuk mengoperasikan *smartphone* yang akan berdampak kepada perilaku sosial masyarakat terlebih lagi anak-anak. Oleh karena itu, untuk melihat bagaimana perilaku penggunaan *smartphone* pada anak usia prasekolah di Nagari Taluak IV Suku, Kabupaten Agam, membuat penulis ingin melakukan penelitian untuk mencari tahu bagaimana perilaku penggunaan *smartphone*, khususnya anak yang berada pada usia prasekolah.

Berdasarkan paparan latar belakang tersebut di atas, maka penulis tertarik untuk membahas yang dirasa perlu dengan tema “Perilaku Penggunaan

*smartphone* Pada Anak Usia Prasekolah (Studi Kasus Keluarga di Jorong Taluak, Kanagarian Taluak IV, Kecamatan Banuhampu, Kab. Agam)”.  
UNIVERSITAS ANDALAS  
UNTUK KEDJAJAAN BANGSA

## B. Rumusan Masalah

Pada masa sekarang ini, kehidupan manusia sudah dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Pada awalnya, teknologi diciptakan untuk mempermudah manusia dalam melakukan aktivitas kesehariannya, namun di samping itu dengan perkembangan teknologi yang semakin cepat menimbulkan dampak pada semua sisi kehidupan manusia, bahkan kelompok terkecil dalam masyarakat seperti keluarga juga merasakan dampaknya. Salah satunya penggunaan *smartphone* pada keluarga yang memiliki anak-anak usia prasekolah, jika dalam keluarga tersebut orang tua dan anak sama sama menggunakan *smartphone* maka akan berpengaruh kepada karakteristik dan perilakunya baik itu orang tua maupun anak.

Sebuah keluarga tentu saja menginginkan hubungan yang harmonis dan bahagia, hal tersebut dapat terwujud jika interaksi dan hubungan antar individu dalam keluarga terjalin dengan baik. Namun di sisi lain, dengan kesibukan orang tua yang bekerja untuk mempersiapkan semua kebutuhan rumah tangga terkadang interaksi dengan anak akan berkurang, terlebih lagi dengan adanya *smartphone* seakan menjadi pembatas interaksi sosial setiap individu yang ada di dalam sebuah keluarga. Selain itu, penggunaan *smartphone* oleh orang tua secara tidak langsung akan memberikan pengaruh kepada anak, terutama anak prasekolah yang berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan. Pada masa ini pertumbuhan dan perkembangan pada anak akan berpengaruh kepada

pembentukan karakteristik dan perilaku anak nantinya, sehingga latar belakang keluarga terutama orang tua seperti pendidikan, pekerjaan, ekonomi dan pengetahuan mengenai *smartphone* akan berpengaruh kepada bagaimana peran orang tua membagi waktu dan memberikan edukasi sejak dini dan pengawasan dalam penggunaan *smartphone* kepada anaknya karena hal tersebut sangat diperlukan untuk mengantisipasi dampak yang akan datang terhadap perilaku anak nantinya.

Pemberian pengaruh yang baik terhadap anak pada masa ini sangat diperlukan agar kepribadian dan perilaku yang dimiliki oleh anak nantinya memberikan efek positif untuk dirinya sendiri maupun lingkungannya. Hal tersebut tidak terlepas dari bagaimana latar belakang pendidikan dan pengetahuan orang tua terhadap perkembangan teknologi saat ini, dan bagaimana latar belakang keluarga seperti kondisi lingkungan dan ekonomi yang menjadi faktor pendukung bagaimana sebuah keluarga menjalani aktifitasnya. Karena seberapa baik atau tidaknya pengetahuan, latar belakang keluarga dan lingkungan yang dimiliki orang tua, secara tidak langsung akan berpengaruh kepada penerepan cara pengajaran dan pengawasan orang tua kepada anak dan perilaku yang akan muncul oleh anak nantinya. Dari uraian di atas maka rumusan masalah yang ada, sebagai berikut:

Dari latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan, yaitu :

1. Bagaimana latar belakang keluarga anak pra sekolah pengguna *Smartphone* di Jorong Jambu Aia, Nagari Taluak IV Suku ?
2. Bagaimana perilaku penggunaan *Smartphone* pada anak pra sekolah di

Jorong Jambu Aia, Nagari Taluak IV Suku ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan dengan perumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan latar belakang keluarga anak pra sekolah pengguna *smartphone* di Jorong Jambu Aia, Nagari Taluak IV Suku.
2. Mendeskripsikan perilaku penggunaan *smartphone* pada anak pra sekolah di Jorong Jambu Aia, Nagari Taluak IV Suku.

### **D. Manfaat penelitian**

1. Secara akademis, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan kajian pustaka mengenai perilaku penggunaan *Smartphone* pada anak pra sekolah.
2. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan dan sumbangan pemikiran bagi penulis lain, mahasiswa dan masyarakat dalam mengenai isu yang sama.

### **E. Tinjauan Pustaka**

Berdasarkan studi kepustakaan sesuai dengan tema penelitian yang akan dilakukan, terdapat beberapa tulisan relevan yang menjadi referensi dan berkaitan erat dengan penelitian ini seperti jurnal maupun skripsi yang telah banyak dimuat, yang mana memudahkan penulis untuk menyusun tinjauan pustaka dengan harapan dapat memberikan gambaran dalam membuat konsep dan kerangka pemikiran dalam penelitian ini.

Studi mengenai perilaku penggunaan *Smartphone* bukanlah sebuah hal yang baru. Beberapa penulis terdahulu sudah melakukan riset mengenai isu yang sama, terlihat dari tulisan yang disajikan dalam bentuk jurnal dan skripsi,

beberapa penelitian tersebut menjadi rujukan bagi penulis dalam melakukan penelitian yang akan dilakukan.

Pertama, Jurnal oleh Emri Oktaresa Putri, dkk pada tahun 2020, dengan judul hubungan lama penggunaan gadget dengan perilaku sosial anak prasekolah di Tk Negeri Pembina 3 Pekanbaru. Dalam penelitiannya mengatakan bahwa lama waktu penggunaan gadget memiliki hubungan dengan perilaku sosial anak, hal tersebut dilihat dari hasil penelitiannya yang memaparkan bahwa penggunaan gadget lebih dari satu jam akan berdampak kepada perilaku anak yang cenderung tidak peduli dengan lingkungan sekitar, anak akan malas beraktivitas sehingga akan berdampak kepada kesehatan fisik dan mental anak. Penggunaan gadget terlalu lama juga berakibat kepada emosional anak, dimana anak menjadi pembangkang, tidak mau mendengarkan ketika di berikan nasehat oleh orang tua dan anak lebih banyak berdiam diri di rumah dari pada bermain keluar rumah bersama teman-teman sekitarnya sehingga anak tidak aktif berbicara.

Kedua, Jurnal oleh Fariza Jasmin Nikmah dan Hairani Lubis pada tahun 2021 dengan judul hubungan intensitas penggunaan gadget dengan perilaku agresif pada anak pra sekolah (4-6 tahun) di Tk Manutung Balikpapan Barat. Dari penelitian nya mengatakan bahwa terdapat hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan perilaku agresif anak prasekolah, semakin tinggi tingkat penggunaan gadget pada anak maka semakin tinggi juga tingkat perilaku agresif pada anak prasekolah. Begitu juga sebaliknya, jika semakin rendah intensitas penggunaan gadget maka semakin rendah pula perilaku agresif pada anak prasekolah.

Ketiga, Skripsi oleh Zahra Nur Fadila pada tahun 2021 dengan judul upaya orang tua dalam mengatasi dampak negatif gadget terhadap perilaku sosial dan emosional anak. Berdasarkan hasil penelitian mengatakan bahwa penggunaan gadget pada anak berdampak kepada perilaku sosial dan emosional anak. Kecendrungan anak menjadi anti sosial sangat tinggi karena anak tidak mau berinteraksi, mudah marah, mudah menangis dan lain sebagainya. Dalam mengatasinya, orang tua mesti berfikir jernih dan dapat melakukan tindakan yang terbaik untuk mengalihkan perhatian anak dari gadget kepada aktivitas lain atau mengajak anak bermain bersama. Orang tua juga harus mencari solusi yang terbaik dalam mengatasi intensitas penggunaan gadget pada anak agar tidak terjadi permasalahan baru bagi orang tua.

Selanjutnya, Jurnal oleh Jenny Gabriella dan Belinda Mau pada tahun 2021 dengan judul dampak penggunaan gadget terhadap perilaku anak remaja pada masa kini. Dalam tulisannya, penulis memaparkan bahwa waktu anak akan terbuang sia-sia, anak akan sering lupa waktu karena sering bermain *Game* pada gadget mereka padahal waktu yang mereka gunakan untuk bermain gadget bisa bermanfaat untuk kegiatan yang lebih penting seperti belajar. Selain itu perkembangan otak anak juga menjadi terganggu akibat penggunaan gadget yang terlalu lama, perkembangan otak anak akan menjadi terhambat sehingga terjadi hambatan bagi anak dalam kemampuannya berbicara, mengeluarkan isi pikirannya, mengganggu kesehatan terutama pada mata anak. Dampak lainnya yaitu dengan semakin terbukanya akses internet yang menampilkan segala hal yang seharusnya belum waktunya bagi anak untuk melihat dan mengetahuinya. Pola

perilaku anak akan menjadi tertarik pada sesuatu hal seperti mengikuti cara bicara, berpakaian, gaya hidup bahkan kepribadian seorang artis atau idolanya yang dapat dilihatnya melalui sosial media di internet.

Selain itu, Jurnal oleh Ilga Maria dengan judul efek penggunaan gadget pada masa pandemi Covid-19 terhadap perilaku anak, pada tahun 2020. Penelitian tersebut menyajikan data bahwa anak tidak memiliki tekanan untuk menggunakan gadget, sehingga tidak semua anak menjadikan gadget sebagai pilihan utama untuk digunakan. Hal tersebut terjadi karena pengaruh kebiasaan orang tua yang memberikan izin kepada anak untuk menggunakan gadget tanpa aturan yang jelas dan pembatasan. Sebagian anak terlihat tidak nyaman ketika tidak menggunakan gadget. Anak cenderung menghabiskan waktu mereka untuk menggunakan gadget karena memiliki daya lekat yang tinggi sebagai media hiburan anak pada saat ini.

Berdasarkan studi kepustakaan di atas yang memaparkan mengenai penelitian terdahulu tentang kajian penggunaan *smartphone* atau gadget pada anak, maka penelitian ini memiliki keterikatan dengan beberapa tulisan tersebut. Oleh karena itu penulis menjadikannya sebagai acuan dalam melakukan penelitian dan membahas tema yang sama. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan penelitian studi kasus. Penelitian ini lebih menekankan kepada pengetahuan orang tua dan latar belakang keluarga anak prasekolah yang mempengaruhi perilaku penggunaan *Smartphone* pada anak usia prasekolah pada keluarga di Nagari Taluak IV Suku, Kecamatan Banuhampu, Kabupaten Agam.

#### **F. Kerangka Pemikiran**

Seiring dengan berjalannya waktu, kebudayaan selalu berubah mengikuti

arus perubahan zaman dan menyatu bersama masyarakat pendukungnya. Arus perubahan tersebut dapat terlihat dari salah satu bagian kebudayaan yaitu sistem peralatan hidup dan teknologi. Manusia yang memiliki sifat tidak pernah puas dengan rasa ingin tahu sangat tinggi, berujung pada penemuan-penemuan baru, baik dalam bentuk ide dan gagasan, serta sistem teknologi yang lebih kompleks.

Salah satu teknologi canggih yang telah diciptakan oleh manusia yaitu *smartphone* yang merupakan alat komunikasi seperti handphone yang memiliki fungsi yang lebih terbarukan. Dengan adanya *smartphone* tersebut kehidupan masyarakat telah jauh berubah, masyarakat dapat mengakses berbagai macam informasi dengan jangkauan yang cukup luas, menyaksikan kehidupan dunia luar dengan mudah.

Namun dengan adanya perkembangan teknologi seperti *smartphone* tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan, salah satunya seseorang yang menggunakan *smartphone* bisa menambah wawasan mengenai pengetahuan baru atau berita mancanegara dan seperti kemudahan dalam berkomunikasi secara jarak jauh. Selain itu penggunaannya banyak menggunakan waktunya dengan *smartphone* karena interaksi sosial yang sebelumnya sering dilakukan secara langsung bisa dilakukan melalui sosial media dari *smartphone* tersebut. Sehingga terjadi kesenjangan antara perubahan kebudayaan yang semakin maju dengan perilaku yang ada pada masyarakat.

Agar tidak terjadinya kesenjangan antara perubahan kebudayaan dengan perilaku masyarakat, sebaiknya perubahan tersebut diiringi dengan pengetahuan yang baik dari masyarakat mengenai perubahan yang terjadi. Menurut

Koentjaraningrat (2009: 291-293) sistem pengetahuan merupakan seperangkat unsur yang berkaitan dengan suatu hal yang perlu diketahui. Dengan demikian setiap suku bangsa di dunia ini memiliki pengetahuan mengenai, pertama alam sekitarnya. Kedua, alam flora di daerah tempat. Ketiga, alam fauna di tempat. Keempat, pengetahuan mengenai zat-zat mentah dan benda-benda dalam lingkungannya. Kelima, pengetahuan tentang tubuh manusia. Keenam, pengetahuan mengenai sifat-sifat dan tingkah laku sesama manusia, dan yang terakhir yaitu pengetahuan mengenai ruang dan waktu.

Berdasarkan sistem pengetahuan menurut Koentjaraningrat tersebut, pada penelitian ini sistem pengetahuan masyarakat pada era teknologi saat ini berkaitan dengan pengetahuan mengenai zat-zat, bahan-bahan mentah dan benda yang pada akhirnya manusia menemukan teknologi dari pemanfaatan benda-benda yang ada disekitarnya (Koentjaraningrat 2009: 292). Selain itu pengetahuan mengenai ruang dan waktu berpengaruh kepada kehidupan masyarakat. Menurut Koentjaraningrat (2009: 293) bahwa pengetahuan ruang dan waktu berpengaruh dalam memunculkan pengetahuan ilmu pasti modern. Keberhasilan manusia pada masa lampau dalam membuat candi adalah bukti konkret bahwa manusia sudah mampu menimbang dan menghitung bangun ruang. Pada zaman saat ini teknologi telah berkembang sangat cepat dan canggih, hal tersebut juga berhasil menembus ruang dan waktu seperti dengan hadirnya teknologi seperti *smartphone* yang memudahkan akses manusia dalam berkomunikasi, bertemu, dan menjangkau belahan dunia lain tanpa perlu mengunjungi secara langsung. Hal tersebut terjadi karena pengetahuan manusia akan kegunaan dari teknologi dan bagaimana

menerapkannya dalam kehidupan di era digital saat ini.

Pengetahuan yang dimiliki oleh setiap manusia akan berpengaruh kepada aktifitas dan kualitas kehidupan yang dijalani, baik bagi dirinya sendiri maupun individu yang berada disekitar dan lingkungannya. Pengetahuan manusia mengenai *smartphone* akan berpengaruh kepada perilaku dan sikap individu, baik atau buruknya pengaruh tersebut akan tergantung kepada bagaimana pengetahuan yang dimiliki setiap manusia.

Kebudayaan yang terus berkembang dengan adanya perubahan di dalam unsur-unsurnya belum tentu bisa di sesuaikan dengan perilaku masyarakatnya. William F. Ogburn mengembangkan sebuah ide Vablen mengenai ketertinggalan budaya dan penyesuaian dengan faktor faktor dalam kebudayaan terutama teknologi. Ogburn mengatakan bahwa ketertinggalan budaya akan terjadi apabila variabel-variabel dalam masyarakat tidak dapat berkembang secara bersamaan, ada satu variabel yang tidak berjalan bersamaan dengan variabel lain. Menurut Ogburn “ketidakmampuan dalam menyesuaikan diri” ini akan berdampak kepada kualitas hidup manusia.

Ada dua bentuk penyesuaian sosial, pertama penyesuaian antar berbagai kebudayaan, dan kedua, penyesuaian antara kebudayaan dan manusia. Penyesuaian antara kebudayaan dan manusia ini dapat dilihat dari perkembangan teknologi dengan perilaku manusia yang menggunakannya. Ia mengatakan bahwa sumber materil merupakan sumber utama kemajuan kebudayaan dan aspek nonmateril harus menyesuaikan dengan perkembangan kebudayaan materil, dan jurang pemisahannya akan menjadi masalah sosial. Teknologi merupakan

mekanisme yang mendorong perubahan, dan manusia akan berupaya dalam menyesuaikan diri yang senantiasa di perbarui oleh teknologi. (Martono, 2012).

Pendapat Ogburn tersebut sejalan dengan isu pada penelitian ini, yaitu perkembangan dan penggunaan *Smartphone* belum tentu sejalan dengan perilaku masyarakat yang sesuai dengan norma-norma baru yang ada pada masyarakat. Skinner dalam (Pakpahan, dkk, 2021:16) mengatakan bahwa perilaku adalah bagian dari aktifitas suatu organisme. Perilaku adalah apa yang dilakukan organisme atau apa yang dilihat oleh organisme lain, perilaku juga merupakan bagian yang terlibat dari suatu tindakan dan respon atau reaksi terhadap rangsangan dari luar individu.

Sedangkan menurut Chatab (dalam Sartika 2018:31) perilaku merupakan reaksi atau tanggapan seseorang terhadap rangsangan atau lingkungan yang dipengaruhi oleh kepribadiannya. Perubahan perilaku ditandai dengan bertambahnya pengetahuan, keterampilan, sikap yang dimiliki serta dipengaruhi oleh karakteristik dasar lainnya. Perilaku berkaitan dengan semua aktifitas manusia secara fisik yang tergambar melalui interaksi manusia dengan sesamanya maupun dengan lingkungan fisiknya.

Menurut Suryatni (2020:2) perilaku manusia dalam setiap kebudayaan berbeda-beda tergantung bagaimana watak dan pengaruh dari pengalamannya sewaktu anak-anak ia di asuh oleh orang-orang yang berada dilingkungannya seperti orang tua, saudaranya, dan individu lain yang berada dekat dengannya waktu itu. Watak juga ditentukan oleh cara pengajaran yang diberikan oleh orang tua sewaktu diajarkan makan, diajar kebersihan, disiplin, bermain dan bergaul.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa perilaku merupakan setiap aktifitas atau kegiatan, sikap maupun tindakan yang dilakukan oleh manusia berdasarkan apa yang dirasakan ataupun dilihat berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang dapat dilihat dalam tindakan, aksi, keterampilan yang dapat dilihat melalui interaksi manusia dengan lingkungan sosial ataupun lingkungan fisiknya.

Perkembangan teknologi komunikasi ini sejatinya muncul untuk mempermudah komunikasi sesama individu dan menunjang aktivitas keseharian masyarakat dengan beragam fitur, akan tetapi di lain hal perkembangan dan penggunaan teknologi tersebut justru menimbulkan kesenjangan antara perubahan sebuah kebudayaan dengan perilaku masyarakatnya. Kesenjangan tersebut terjadi akibat ketidakmampuan masyarakat untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan tersebut yang akan berakibat kepada kualitas hidup manusia. Norma-norma dalam masyarakat tidak sejalan dengan perilaku masyarakat dengan adanya perkembangan teknologi tersebut seperti halnya dengan penggunaan *smartphone* terutama bagi anak prasekolah akan menimbulkan dampak nantinya seperti, kepedulian terhadap sesama dan interaksi yang dibangun secara langsung menjadi berkurang, baik itu di lingkungan keluarga ataupun masyarakat karena cenderung memiliki sifat individu dan tidak peka lingkungan sekitar.

### **Gambar 1 Bagan Alur kerangka Pemikiran**



## **G. Metodologi Penelitian**

### **1. Pendekatan Penelitian**

Dalam penelitian ini digunakan pendekatan metode deskriptif kualitatif, dengan desain studi kasus. Studi kasus adalah pendekatan penelitian kualitatif untuk penelitian dimana penulisnya mengeksplorasi kehidupan nyata, dengan pengumpulan data yang rinci dan mendalam serta melibatkan berbagai sumber informasi seperti observasi, wawancara, bahan audiovisual, dokumen dan beragam laporan, serta menggambarkan uraian kasus dan tema kasus (Creswell, 2015 : 135-136).

Selain itu, penggunaan metode penelitian kualitatif karena kebutuhan akan pemahaman masalah yang detail dan lengkap (Creswell, 2015 : 64). Dalam penelitian ini, yang menjadi studi kasus adalah orang tua yang memiliki anak usia prasekolah di Jorong Taluak, Nagari Taluak IV Suku, Agam. Dengan metode ini, dapat membimbing penulis untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk lebih di dalam secara langsung dan akurat baik lisan maupun tertulis.

## 2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Jorong Taluak, Nagari Taluak IV, Kabupaten Agam, Sumatera Barat. Alasan memilih lokasi ini karena di wilayah tersebut penulis banyak melihat anak-anak menggunakan *smartphone* untuk bermain game, menonton video dan belajar tanpa pengawasan serius dari orang tua.

Di samping itu, lokasi yang berbatasan langsung dengan kota Bukittinggi membuat arus perubahan gaya hidup dan peningkatan pembangunan gerai *Smartphone* begitu pesat.

## 3. Teknik Pemilihan Informan

Informan penelitian diartikan sebagai mereka yang memberikan informasi tentang dirinya, orang lain atau suatu fakta peristiwa kepada penulis atau pelaku wawancara (Afrizal, 2014: 139). Dalam penelitian ini pemilihan informan dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*. Informan dipilih dengan kriteria tertentu sesuai tema dari penelitian.

Dalam penelitian ini kriteria informan yang di pilih dengan teknik *purposive sampling*, sebagai berikut: Orang tua yang memiliki anak berusia prasekolah dan menggunakan *Smartphone* di Nagari Taluak IV Suku, selain itu informan yang terlibat langsung atau tidak langsung dalam permasalahan yang diteliti yaitu anggota keluarga yang tinggal dalam satu rumah kerabat dekat.

Dengan demikian dapat mempermudah penulis dalam membedakan dua kategori informan primer dan sekunder, informan primer adalah informan yang memiliki informasi tentang dirinya, pengetahuan dan perbuatannya sebagai subjek utama dari tema penelitian yang akan dilakukan, informan sekunder adalah

informan yang memiliki hubungan langsung maupun tidak langsung dengan subjek penelitian.

**Tabel 1 Data Informan**

No	Nama dan Umur Orang tua	Jenis Kelamin	Pekerjaan	Pendidikan Terakhir	Nama Anak	Usia Anak
1	MA (39 Tahun)	L	Pedagang	SMA	A	3 tahun
2	D (34 Tahun)	P	Pegawai	D3	I	4 tahun
3	HW (42 Tahun)	P	Ibu RT	SMK	R	5 tahun
4	DS (47 Tahun)	P	Ibu RT	S1	N	3 tahun
5	RPU (38 Tahun)	P	Pedagang	S1	Q	3 tahun

*Sumber : Pengolahan data primer 2022*

#### 4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan untuk memperoleh data dalam penelitian ini adalah :

a. Observasi, merupakan kegiatan pengamatan dan pencatatan dengan sistematis mengenai peristiwa yang berada di lapangan. Pengamatan adalah salah satu alat penting untuk pengumpulan data dalam penelitian kualitatif (Creswell, 2015: 231). Menurut Angrosino (dalam buku Creswell, 2015: 232), mengamati berarti memperhatikan fenomena di lapangan melalui kelima indra penulis, seringkali dengan instrumen atau perangkat dan merekamnya untuk tujuan ilmiah. Pada tahapan ini penulis akan melihat dan mengamati secara langsung bagaimana perilaku dan kegiatan orang tua dan anak dalam pengguna *smartphone*, interaksi serta pengawasan yang dilakukan orang tua ketika anak menggunakan *smartphone*. Dari pengamatan ini penulis mengetahui pengaruh pola asuh serta interaksi yang terjalin antara orang tua dan anak.

b. Wawancara, dilakukan untuk memperoleh informasi yang belum didapatkan dari hasil observasi. Pertanyaan sangat penting untuk menangkap pikiran, pendapat, perasaan orang tentang peristiwa dan fakta. Dengan mengajukan pertanyaan penulis menembus pikiran orang lain, memperoleh dan memahami apa yang dipikirkan mereka pikirkan. Karena pemahaman, perasaan, dan pikiran manusia sangat berarti, mudah dipahami, dapat diungkapkan dan dianalisis secara ilmiah. (Raco, 2010 : 116). Wawancara bertujuan untuk lebih memahami makna dan fakta sosial melalui pertanyaan langsung dengan pedoman wawancara. Pedoman wawancara digunakan agar setiap pertanyaan seharusnya mendapat jawaban yang sesuai dengan masalah penelitian. Isu yang akan ditanyakan kepada informan terkait penggunaan *smartphone* oleh anak prasekolah seperti alasan pemberian *smartphone* kepada anak, alokasi waktu penggunaan *smartphone* oleh anak, konten dan aplikasi yang diakses, dan bagaimana perilaku anak dalam menggunakan *smartphone*.

c. Studi Kepustakaan, merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dimana penulis menggunakan buku-buku keterangan laporan penelitian, jurnal, artikel dan dokumen lainnya yang memiliki relevansi dengan penelitian mengenai perilaku pengguna *smartphone* pada anak usia prasekolah.

d. Dokumentasi, pengambilan data berupa gambar, tulisan atau suara menggunakan alat perekam untuk disimpan dan dilihat kembali. Pengambilan dokumentasi berguna untuk meninjau kembali hasil observasi dan wawancara yang sudah didapatkan. Data dokumentasi yang diambil dapat berupa gambar

maupun rekaman audio saat melakukan wawancara dengan informan.

## 5. Analisis Data

Analisis data pada penelitian kualitatif dimulai dengan mengorganisasi data tertulis maupun tidak tertulis seperti rekaman atau gambar untuk dianalisis. Kemudian data tersebut di reduksi dengan proses pengodean untuk memilah data yang sesuai dengan tema, dan terakhir menyajikan data dalam bentuk pembahasan, bagan, atau tabel (Cresswel 2015: 251).

### H. Proses Jalannya Penelitian

Ide penelitian ini berawal dari pengamatan penulis mengenai anak usia dini atau prasekolah yang sudah gemar menggunakan *smartphone* di Jorong Taluak, Nagari Taluak IV Suku yang merupakan tempat tinggal penulis sehingga penulis dapat mengamati secara langsung fenomena ini. Selain mengamati, penulis juga mengajak berinteraksi anak prasekolah yang menggunakan *smartphone* tersebut dengan tujuan ingin mengetahui lebih lanjut mengenai umur dan apa saja yang di akses menggunakan *smartphone* tersebut. Awalnya memang sedikit kesusahan untuk mengajak anak tersebut berinteraksi sehingga penulis menanyakan kepada orang tua anak tersebut mengenai umur dan apa aja yang diakses melalui *smartphone* oleh anaknya. Untuk diketahui anak prasekolah disini adalah anak yang berumur tiga sampai lima tahun.

Penggunaan *smartphone* pada anak usia prasekolah saat ini memang sudah banyak terjadi khususnya di Indonesia, berdasarkan pengamatan tersebut penulis tertarik untuk mencari tahu lebih mendalam mengenai penggunaan *smartphone* bagi anak prasekolah. Langkah pertama yang penulis lakukan mencari referensi terkait dengan isu yang bersangkutan melalui skripsi dan jurnal yang tersedia di

internet. Setelah mengetahui beberapa informasi mengenai penggunaan *smartphone* oleh anak seperti pengaruh positif untuk pengembangan motorik anak dan negatifnya memberikan efek ketergantungan dan penurunan kesehatan jangka panjang bagi anak.

Setelah mencari beberapa referensi mengenai fenomena penggunaan *smartphone* bagi anak, muncul ide untuk mencari tahu bagaimana pola asuh dari orang tua anak yang menggunakan *smartphone*, mulai dari alasan orang tua memberikan izin kepada anaknya yang masih usia prasekolah menggunakan *smartphone*, bagaimana pengawasan dan dampak yang ditimbulkan terhadap anak jika diberikan *smartphone*. Oleh karena itu, penulis ingin melakukan penelitian lebih lanjut mengenai pola asuh orang tua dan penggunaan *smartphone* bagi anak usia prasekolah.

Dengan adanya rencana penelitian tersebut penulis menemui pembimbing akademik dan menjelaskan apa yang ingin penulis teliti dan mulai menuliskan rancangan rencana penelitian dalam bentuk proposal penelitian. Setelah disetujui oleh pembimbing akademik, pada bulan Maret tahun 2021 penulis mulai memasukan SK pembimbing untuk mendapatkan pendamping pembimbing akademik yang merupakan salah satu langkah yang harus dilakukan untuk proses bimbingan proposal penelitian lebih lanjut. Setelah jurusan mengeluarkan SK pembimbing pada bulan Juni tahun 2021, selanjutnya peneliti menjalani proses bimbingan dengan pembimbing akademik Bapak Dr. Lucky Zamzami, M.Soc, sc sebagai pembimbing satu dan Ibu Dra. Yunarti, M.Hum sebagai pembimbing dua.

Setelah menjalani proses bimbingan proposal penelitian dengan kedua

pembimbing, pada bulan Agustus tahun 2021 penulis mendapatkan restu dari kedua pembimbing untuk mengajukan diri pada seminar proposal. Setelah menunggu beberapa minggu pihak jurusan mengeluarkan jadwal seminar pada tanggal 23 September 2021 yang dilakukan secara daring, dengan tim penguji Ibu Dr. Yevita Nurti, M.Si sebagai ketua penguji, Bapak Drs. Edi Indrizal, M.Si sebagai sekretaris penguji dan Ibu Sri Meiyenti, S.Sos.,M.Si sebagai anggota penguji. Pada saat seminiar penulis mendapatkan banyak saran dari tim penguji untuk memperbaiki proposal penelitian termasuk memfokuskan penelitian untuk melihat perilaku anak dalam menggunakan *smartphone* agar lebih mudah memahami dan menjalankan penelitian yang akan dilakukan sebelum dinyatakan lulus.

Setelah menyelesaikan ujian seminar proposal penulis tidak langsung turun ke lapangan karena adanya perbaikan pada proposal penelitian dan membuat outline serta pedoman wawancara untuk mempermudah penulis dalam mengumpulkan data dilapangan dan menuliskan skripsi lebih lanjut. Setelah melakukan diskusi dengan pembimbing dan menyelesaikan perbaikan, pada bulan Oktober 2021 penulis mengurus surat izin penelitian kebagian akademik kemahasiswaan di Fakultas, selanjutnya penulis menyiapkan dan menyelesaikan semua urusan yang berhubungan dengan dokumen administrasi penelitian termasuk surat izin penelitian skripsi dari dekan 1. Setelah itu penulis memulai proses penelitian di Nagari Taluak IV Suku, Kecamatan Banuhampu, Kabupaten Agam.

Penelitian ini dilakukan selama satu bulan yaitu pada bulan November sampai bulan Desember 2021 di Nagari Taluak IV Suku, Kecamatan Banuhampu, Kabupaten Agam. Pada hari pertama turun ke lapangan, penulis langsung menuju ke kantor wali nagari Taluak IV Suku untuk meminta izin sekaligus menyerahkan surat izin penelitian untuk penelitian skripsi. Penulis juga meminta data sekunder dari nagari untuk kebutuhan penelitian skripsi seperti data gambaran umum nagari yang akan dituliskan di bagian deskripsi lokasi penelitian pada skripsi.

Pada hari kedua penelitian, penulis mulai menuju ke tempat informan (dirumah, tempat bermain, warung) untuk mendapatkan data awal mengenai profil orang tua anak prasekolah yang berada di lokasi penelitian. Tahapan selanjutnya, penulis menentukan beberapa informan yang akan di jadikan informan penelitian lebih lanjut terkait dengan penggunaan *smartphone* pada anak prasekolah. Penulis memilih informan berdasarkan tingkat pendidikan, pekerjaan dan kondisi sosial ekonomi keluarga anak prasekolah. Setelah menetapkan informan yang akan diwawancarai penulis mulai melakukan pengamatan dan tahapan wawancara kepada informan penelitian. Pertanyaan yang di ajukan pada saat wawancara yaitu mengenai penggunaan *smartphone* pada anak yang mencakup alasan orang tua memberikan *smartphone* kepada anak, alokasi waktu dan pengawasan, kegunaan *smartphone* bagi anak, apa saja yang diakses anak melalui *smartphone* serta perilaku anak saat belum atau tidak menggunakan *smartphone* dan sesudah atau sedang menggunakan *smartphone*.

Proses penelitian memakan waktu kurang lebih satu bulan, pada saat dilapangan penulis menghadapi beberapa kendala dilapangan seperti waktu

menemui informan, terbatasnya interaksi dengan anak prasekolah yang menjadi informan serta. Namun, pada akhir bulan Desember 2021 penelitian ini selesai dilakukan, lalu pada awal bulan Januari 2022 penulis mulai mengolah data-data yang sudah didapatkan selama penelitian lapangan. Setelah mengolah data dengan menyisihkan data yang dirasa belum diperlukan, penulis memulai proses penelitian skripsi.

Awal bulan Juli, penulis memulai proses bimbingan skripsi dengan Bapak Dr. Lucky Zamzami, M.Soc, sc sebagai pembimbing satu dan Ibu Dra. Yunarti, M.Hum sebagai pembimbing dua. Setelah melakukan beberapa kali bimbingan dan memperbaiki revisi dari pembimbing pada tanggal bulan Agustus 2022 penulis mendapatkan restu dari kedua pembimbing untuk maju pada ujian skripsi dan pada hari Kamis tanggal 01 September 2022 penulis menjalani Sidang Skripsi di Ruang Sidang Departemen Antropologi dengan hasil yang dinyatakan lulus oleh penguji di Sidang Skripsi tersebut.

