

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

A. Tinjauan Pustaka

Berdasarkan penelitian terdahulu yang sudah dilakukan, peneliti mengkaji beberapa hasil penelitian yang relevan, sehingga dapat dijadikan sebagai sumber referensi bagi penelitian yang sedang dilakukan saat ini.

Pertama, Eva Fahriantini dalam penelitiannya mengenai Peranan Orangtua dalam Pengawasan Pada Penggunaan *Blackberry Messenger di Al-Azhar Syifa Budi Samarinda*. Penelitian tersebut menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Pada penelitian kualitatif deskriptif biasanya peneliti tidak melakukan kontrol dan tidak memanipulasi variabel penelitian, penelitian tersebut juga dapat disebut penelitian non-eksperimen. Adapun kesimpulan dalam penelitian ini adalah pemberian *gadget* oleh orangtua kepada anak mempunyai beberapa alasan yaitu mempermudah komunikasi serta mempermudah anak dalam mengakses informasi seputar pelajaran kemudian mendidik anak dengan mengikuti zaman juga menjadi alasan bagi orangtua, selain itu pemberian *gadget* juga dapat dijadikan motivasi dalam pemberian reward kepada anak untuk mengapresiasi usaha anak baik dalam bidang akademik ataupun seni. Kemudian adanya pembatasan untuk penggunaan internet dilakukan orangtua dengan cara membatasi penggunaan *gadget* pada anak, memberikan waktu semisal beberapa jam saja untuk menggunakan *gadget*,

setelah menggunakan *gadget* kemudian pada malam hari anak belajar. Orangtua tidak hanya membatasi penggunaan *gadget* tetapi juga memberikan contoh yang baik dalam penggunaannya. Namun, adapula orangtua yang tidak terlalu dekat dengan anaknya, sehingga tidak adanya batasan dalam penggunaan *gadget* dan jarang komunikasi antara orangtua dengan anak sehingga anak tidak tahu mengapa alasan mengenai batas penggunaan *gadget*.

Penelitian kedua, dalam penelitian Hanifah Arinal Haq yang berjudul Peran Orangtua Terhadap Anak dalam Menghafal Al-Qur'an di Taman Pendidikan Tahfidz Al-Qur'an Darusunnah Banaran Sragen. Pada penelitian Hanifah Arinal Haq menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif karena dalam mencari datanya perlu dikumpulkan sebanyak-banyaknya dengan cara meneliti secara langsung di lapangan, kemudian mengumpulkan data-data yang diperlukan, menyusun, mengklasifikasi kemudian data tersebut disimpulkan berdasarkan judul. Adapun kesimpulan dalam penelitian ini yaitu orangtua adalah panutan bagi anaknya, dengan orangtua berusaha untuk menghafalkan al-qur'an dan menyetorkan hafalan ke orang-orang yang memang paham dengan al-qur'an, orangtua juga memberi contoh pengucapan bacaan yang baik dan benar kepada anak, kemudian orangtua adalah motivator bagi sang anak. Hal tersebut dilakukan dengan orangtua memberikan motivasi kepada anak dengan cara-cara tertentu, semisal dengan memberi tahu keutamaan menghafal al-qur'an. Orangtua juga sebagai pembimbing, dengan maksud

orangtua membimbing anaknya menghafal al-Qur'an dengan baik dan benar, menyimak kemudian membenarkan bacaan yang salah. Orangtua juga sebagai fasilitator dan manajer yang baik bagi anaknya.

Penelitian ketiga ialah Tria Puspita Sari dan Amy Asma Mitsalia Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di TKIT Al-Mukmin. Penelitian tersebut menggunakan jenis penelitian *Survey Analitik* dengan metode *Case Control*. Adapun kesimpulan dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan *gadget* terhadap personal sosial anak usia pra sekolah di TKIT Al-Mukmin masih berada pada posisi positif yaitu sebanyak 71%. Hal tersebut disebabkan karena penggunaan *gadget* dapat dilakukan dengan pembelajaran al-Qur'an seperti menghafalnya. Selain dampak positif yang ditimbulkan *gadget* ada juga dampak negatif yang ditimbulkan sebanyak 29% yaitu anak cenderung berdiam diri didepan orang yang tidak dikenal dan tidak adanya komunikasi dengan orang sekelilingnya.

Penelitian keempat dilakukan oleh Yulia Trinika dalam skripsinya yang berjudul Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 tahun) di TK Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015. Penelitian tersebut menggunakan jenis penelitian kuantitatif, survei deskriptif analitik dengan rancangan *cross sectional*. Instrumen penelitian berupa koesioner dengan sampel sebanyak 95 responden. Adapun kesimpulan dalam penelitian ini adalah ada pengaruh terhadap penggunaan *gadget* terhadap perkembangan

psikososial anak usia prasekolah (3-6 tahun) di TK Kristen Immanuel tahun ajaran 2014-2015. Oleh karena itu, dari adanya hasil penelitian tersebut diharapkan sekolah dapat lebih memberikan kegiatan-kegiatan yang dapat mengembangkan psikososial pada anak ketika berada di lingkungan sekolah, kemudian diharapkan orangtua juga dapat mengawasi dan mengontrol anak dalam penggunaan *gadget* pada saat dirumah.

Penelitian kelima yang berjudul Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun ditulis oleh Wahyu Novitasari dan Nurul Khotimah. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah *ex-post facto*. Hasil dari penelitian tersebut adalah penggunaan *gadget* memberikan dampak terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di Kompleks Perumahan Pondok Jati Kabupaten Sidoarjo.

Penelitian keenam dilakukan oleh Meta Anindya Aryanti Gunawan dalam skripsinya yang berjudul Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto Banyumanik. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kolerasi dengan menggunakan metode kuantitatif. Pendekatan yang dilakukan adalah *cross sectional*. Berdasarkan hasil penelitiannya, diharapkan bagi orangtua harus lebih selektif lagi dalam memberikan mainan kepada anak dan perlu diadakan pengawasan dan pengontrolan pada saat anak sedang menggunakan *gadget*. Orangtua juga harus tegas dalam memberikan batasan kepada anak.

Penelitian ketujuh yaitu Antonius SM Simamora dalam skripsinya yang berjudul *Persepsi Orangtua terhadap Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Pendidikan Dasar di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung*. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan analisis data statistik yang menggunakan angka-angka. Adapun kesimpulan dalam penelitian ini adalah bahwa *gadget* mempunyai dampak negatif bagi anak usia pendidikan dasar berdasarkan persepsi orangtua, dan komunikasi anak dengan orangtua berkurang.

Penelitian kedelapan yang berjudul *Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado* ditulis oleh Beauty Manumpil, Yudi Ismanto dan Franly Onibala. Penelitian tersebut menggunakan survey analitik dengan pendekatan *cross sectional*. Adapun kesimpulan dari penelitian tersebut adalah siswa SMA Negeri 9 Manado jarang menggunakan *gadget* serta ada hubungan penggunaan *gadget* dengan tingkat prestasi siswa di SMA Negeri 9 Manado.

Penelitian kesembilan yaitu M. Hafiz Al-Ayouby dalam skripsinya yang berjudul *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD dan TK Handayani Bandar Lampung)*. Penelitian tersebut menggunakan penelitian kualitatif dengan metode pendekatan fenomenologi. Adapun kesimpulan dari penelitian tersebut adalah dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget* tergantung dari kontrol dan pengawasan orangtua sebagai contoh yang baik bagi anak usia dini dan

durasi dalam penggunaan *gadget* seharusnya dibatasi sehingga anak tidak hanya bermain *gadget* terus-menerus tanpa berinteraksi dengan orang lain atau teman sebayanya.

Penelitian kesepuluh ialah penelitian yang ditulis oleh Gupta N, Krishnamurthy V, Majhi J, Gupta S dalam jurnal yang berjudul *Gadget Dependency among Medical College Students in Delhi*. Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian *cross sectional*. Kesimpulan dari penelitian tersebut adalah adanya ketergantungan mahasiswa kedokteran terhadap *gadget* sehingga dibutuhkan untuk menciptakan kesadaran mengenai masalah ketergantungan *gadget* dan dampak sosial serta kesehatannya.

Adapun persamaan dari penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian sebelumnya adalah membahas mengenai peran orangtua mengawasi anak dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini untuk mengetahui seberapa besarkah peranan orangtua dalam hal tersebut juga mengetahui dampak negatif dan positif yang timbul dari penggunaan *gadget* secara berlebih. Perbedaan dalam penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian sebelumnya adalah perbedaan pada subyek dan lokasi yang akan diteliti.

B. Kerangka Teori

1. Dampak Positif dan Negatif pada *Gadget*

a. Pengertian dampak

Dalam Kamus Besar ahasa Indonesia dampak dapat diartikan sebagai benturan ataupun peringatan, pengaruh yang dapat menimbulkan akibat baik positif maupun negatif. Pengaruh yang ditimbulkan berasal dari daya yang ada dan timbul dari sesuatu dapat berupa orang atau benda dan hal tersebut dapat membentuk watak kepercayaan, dan perbuatan seseorang (Antonius SM Simamora, 2016:17). Pengaruh tersebut juga dapat dikatakan bisa mengubah suatu keadaan memiliki hubungan timbal baik atau hubungan sebab akibat antara yang mempengaruhi dan apa yang dipengaruhi. Dari pemaparan tersebut, dampak dibagi menjadi dua pengertian, yaitu:

1) Dampak Positif

Menurut Antonius SM Simamora (2016:18) Dampak adalah kemauan untuk mengajak, mempengaruhi, meyakinkan atau memberi kesan kepada orang lain, hal tersebut dilakukan dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya. Sedangkan positif memiliki arti yaitu suatu pikiran yang berasal dari sesuatu yang baik, tegas, pasti dan nyata. Positif dapat membawa suasana hati menjadi gembira,

menghasilkan sesuatu yang kreatif, dan selalu optimis. Positif juga dapat membawa jiwa atau keadaan seseorang untuk melakukan usaha-usaha yang menghasilkan kebaikan dan menjauhkan dari hal yang bersifat negatif. Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian dari dampak positif adalah kemauan untuk mengajak, meyakinkan, mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain dengan tujuan agar mereka menginginkan hasil yang baik/positif dari apa yang telah diperbuatnya.

2) Dampak Negatif

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia dampak negatif adalah pengaruh kuat yang dapat mendatangkan suatu akibat negatif. Dampak adalah keinginan untuk mengajak, meyakinkan, mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti keinginannya. Pengertian negatif adalah pengaruh buruk yang lebih besar dampaknya dibandingkan dengan dampak positif. Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian dari dampak negatif adalah keinginan untuk mempengaruhi orang lain yang diiringi dengan niat yang tidak baik sehingga akan menimbulkan kesan yang tidak baik dan akibat tertentu.

Menurut Handrianto (2013) dalam M. Hafiz Al-Ayouby (2017:20) mengatakan bahwa *gadget* memiliki dampak positif dan negatif, sebagai berikut:

Dampak positif penggunaan *gadget* antara lain:

1. Berkembangnya imajinasi, seperti melihat gambar kemudian memikirkan gambar tersebut sesuai dengan imajinasinya untuk melatih daya pikir.
2. Melatih kecerdasan, dalam melatih kecerdasan anak dapat belajar melalui tulisan, angka, dan gambar yang membantu proses belajar.
3. Meningkatkan rasa percaya diri, saat anak memenangkan suatu permainan maka anak akan lebih termotivasi untuk mengikuti perlombaan-perlombaan berikutnya.
4. Mengembangkan kemampuan membaca, matematika (berhitung), dan pemecahan masalah. Dengan demikian akan muncul rasa ingin tahu pada anak yang membuat anak sadar dengan kebutuhan belajar mereka tanpa adanya paksaan.

Adapun dampak negatifnya adalah sebagai berikut:

1. Konsentrasi saat belajar menurun. Anak akan tidak fokus dengan proses belajarnya karena teringat dengan *gadget*.
2. Malas menulis dan membaca. Hal ini dapat terjadi karena anak kebiasaan ketika menggunakan *gadget* anak bermain

game atau melihat dan mendengarkan video tanpa harus membaca dan menulis apa yang dicari.

3. Kurang bersosialisasi, hal ini terjadi karena anak terlalu asik dengan *gadget* sehingga kurang bermain dengan teman di lingkungan sekitarnya dan anak tidak memperdulikan keadaan disekitarnya.
4. Kecanduan. Hal ini kemungkinan besar pasti terjadi, anak akan ketergantungan pada *gadget* karena sudah merasa *gadget* adalah kebutuhan baginya.
5. Kesehatan terganggu. Salahsatu yang dapat terganggu adalah kesehatan pada mata karena paparan radiasi yang ada pada *gadget*.
6. Perkembangan pengetahuan (kognitif) pada anak terganggu. Proses yang berkaitan dengan pemikiran anak seperti memperhatikan, mengamati, mempelajari, menilai dan memikirkan lingkungan akan terhambat.
7. Menghambat kemampuan berbahasa. Anak yang terbiasa menggunakan *gadget* cenderung akan sering diam, menutup diri dan malas untuk berkomunikasi dengan teman seusianya.
8. Mempengaruhi perilaku anak usia dini. Hal ini dapat terjadi ketika anak nmencontoh dalam permainan yang mungkin

memiliki unsur kekerasan dan akan mempengaruhi pola pikir dan karakter anak terhadap temannya.

Dari penjabaran mengenai dampak positif dan negatif diatas, maka kita bisa mengetahui *gadget* merupakan alat komunikasi yang dapat memudahkan segala sesuatu dalam kehidupan sehari-hari, tetapi dengan begitu *gadget* juga memiliki manfaat atau dampak positif dan kerugian dalam dampak negatif yang ditimbulkan oleh gadget. Dampak positif dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini adalah dengan menggunakan *gadget* pada umur 6-12 tahun anak bisa saja menggunakan *gadget* untuk hal-hal yang bersifat positif misalnya belajar melalui *gadget* yang diakses lewat jaringan internet, adanya hal tersebut dapat membangkitkan kreativitas anak serta mengembangkan cara berfikir anak. Adapun dampak negatif yang timbul dari penggunaan *gadget* pada anak usia dini adalah kurangnya rasa sosial pada diri anak sehingga anak lebih sering mengurung diri dirumah, dan tidak melakukan interaksi dengan orangtua, keluarga dan lingkungan sekitar, kemudian cahaya pantulan dari *gadget* akan menimbulkan dampak buruk bagi mata.

2. *Gadget*

a. Pengertian *Gadget*

Ma'ruf (2015:13) dalam M. Hafiz Al-Ayouby (2017:13) menjelaskan bahwa *gaget* merupakan sebuah benda atau alat

elektronik yang memiliki fungsi khusus. Beberapa contoh perangkat yang masuk pada kategori *gadget* di antaranya laptop, MP3 Player, Netbook, E-Reader, Kamera, Xboox, Smartphone, Tablet dan perangkat lainnya. Pada era globalisasi sekarang ini, *gadget* merupakan salahsatu alat teknologi yang sangat berperan. *Gadget* juga merupakan benda yang hampir semua orang memilikinya, baik dari kalangan dewasa, remaja maupun anak-anak. Bahkan bukan hanya orang di perkotaan saja yang punya melainkan orang dipedesaan pun memilikinya. *Gadget* juga dapat digunakan oleh siapa saja tergantung kebutuhan yang digunakan oleh pemilik *gadget*.

Pada saat ini *gadget* banyak digunakan oleh masyarakat, bahkan dari kalangan anak kecil sampai orang dewasa. Pasalnya *gadget* tidak hanya digunakan oleh remaja yang berusia 12-21 tahun, orang dewasa ataupun lanjut usia (usia 60 tahun keatas), tetapi juga digunakan oleh anak-anak yang bbersuai 7-11 tahun dan mirisnya *gadget* bukan lagi benda asing bagi anak anak yang berusia 3-6 tahun yang mana diusia tersebut mereka belum layak untuk menggunakannya (Wahyu Novitasari, 2016: 2).

Menurut Irawan (2013) dalam Riska Ayu Melinda Damayanti (2017:9) *gadget* mempunyai beberapa jenis di antaranya:

- 1) *Iphone/Smartphone*

Iphone merupakan sebuah telepon genggam yang dapat disambungkan dengan koneksi internet, juga dapat saling mengirimkan pesan bergambar (Irawan, 2013).

2) *Ipad*

Ipad merupakan sebuah *gadget* yang memiliki ukuran lebih besar dari *smartphone* biasanya.

3) *Blackberry*

Sebuah perangkat genggam nirkabel yang memiliki beragam kemampuan. Alat ini juga dapat digunakan untuk mengirim pesan, koneksi internet, dan dapat digunakan untuk menelpon (Irawan, 2013).

4) *Netbook*

Merupakan sebuah alat perpaduan antara komputer portabel. *Netbook* juga dapat disambungkan dengan koneksi internet (Irawan, 2013).

5) *Handphone*

Handphone merupakan alat komunikasi tanpa kabel yang dapat dibawa kemana-mana serta memiliki kemampuan dasar sama dengan telepon konvensional saluran tetap (Irawan, 2013).

b. Pengaruh Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini

Penggunaan *gadget* pada anak usia dini dapat memberikan pengaruh (Emilia Roza, dkk, 2018:211), sebagai berikut:

1. Kecanduan
 2. Bahaya Radiasi
 3. Obesitas
 4. Gangguan Tidur
 5. Mengganggu Pertumbuhan
 6. Kemampuan bersosialisasi berkurang
 7. Nyeri/sakit
 8. Konsentrasi jadi pendek
 9. Rasa cemas yang berlebihan
 10. Gangguan mental
 11. Perilaku agresif
 12. Jadi pelupa
- c. Perkembangan *Gadget* Pada Zaman Sekarang

Pada zaman modern seperti sekarang ini, teknologi terus berkembang. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan yang makin tinggi, perkembangan teknologi pun berjalan sesuai dengan zamannya. Teknologi berguna untuk memberikan kemudahan bagi kehidupan manusia dalam melakukan aktivitas dan dapat menimbulkan nilai yang positif. Namun demikian walau diciptakan memiliki nilai yang menimbulkan manfaat positif, teknologi juga dapat memungkinkan memiliki manfaat yang negatif (Umi Rohmah, 2018:422).

Semakin berkembangnya zaman, maka semakin berkembang juga aplikasi yang digunakan dalam *gadget*. Dengan begitu semakin banyak pula orang yang menggunakan *gadget*, baik anak-anak maupun orang dewasa. Hal itu adalah untuk mencari dan mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam setiap harinya. Seperti yang kita ketahui, sekarang ini *gadget* sangat berkembang pesat di Indonesia dan jumlah peminatnya juga semakin bertambah dari orang dewasa hingga anak usia dini pun memakainya.

Pada zaman sekarang ini, *gadget* tidak hanya dimiliki oleh kalangan atas saja tetapi kalangan menengah pun memilikinya karena bersaingnya perusahaan *gadget* untuk membuat harga yang dapat dijangkau oleh siapapun untuk membelinya. Karena itulah hampir semua orang memiliki *gadget*. Tak heran juga permainan yang dimainkan anak zaman sekarang berbeda dengan zaman dahulu (Effendi, 2013:2-3) dalam (Umi Rohma, 2018:423).

Menurut Bill Gates “anak seharusnya tidak diberikan *gadget* sampai usianya menginjak 14 tahun, karena membiarkan anak memiliki dan menggunakan *gadget* terlalu dini akan berdampak buruk bagi anak.” Namun berbeda pada saat sekarang ini, kebanyakan anak usia dini sudah menggunakan *gadget* untuk bermain *game*, belajar dan menonton video. Jika memberikan *gadget* pada anak usia yang masih terlalu dini maka akan berdampak buruk bagi kesehariannya, misalnya anak

ketergantungan terhadap *gadget* sehingga anak tidak suka bermain di luar rumah, anak juga tidak dapat bersosialisasi dengan baik sehingga tidak memiliki teman bermain, anak menjadi lambat dalam berpikir, penggunaan *gadget* juga dapat mempengaruhi perkembangan otak anak, dan anak dapat ketergantungan dengan *gadget*. Ferliana (2016:17) juga menjelaskan bahwa anak usia dini yang menggunakan *gadget* 2 jam dalam sehari dan berkelanjutan setiap hari akan mempengaruhi psikologis anak, misalnya anak menjadi kecanduan untuk bermain *gadget* daripada melakukan aktifitas lain yaitu belajar yang seharusnya mereka lakukan.

Menurut Al-Ayouby (2017:15) menuturkan bahwa orang dewasa dapat menggunakan *gadget* 1-4 jam dalam sehari dan pasti digunakan hingga berkali-kali entah untuk berkomunikasi dengan orang jauh atau hal lainnya. Berbeda dengan anak usia dini ketika menggunakan *gadget* untuk menonton video kartun lewat beberapa aplikasi, bermain *game* ataupun untuk belajar. Sari dan Mitsalia (2016:16) menjelaskan bahwa rata-rata anak menggunakan *gadget* untuk bermain *game* daripada digunakan untuk hal lainnya. Jadi, lebih sedikit anak yang menggunakan *gadget* untuk menonton video kartun.

3. Anak usia dini

Pengertian anak dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan generasi kedua atau keturunan pertama. Keturunan yang dimaksud adalah seorang anak yang dilahirkan oleh orangtuanya (ibu). Menurut (Lusi Nuryanti, 2008: 2) dalam (Hanifah Arinal Haq, 2017:19) Anak merupakan orang dewasa dalam bentuk kecil sehingga perlakuan yang diberikan kepada anak oleh lingkungan sama dengan perlakuan terhadap orang dewasa.

Masa usia anak dini adalah masa keemasan, Menurut Susanti (2018:1) anak usia dini merupakan umur yang terpaut dari usia 0-6 tahun atau biasa disebut dengan *golden age* (usia emas) karena dengan umur tersebut merupakan masa atau usia yang peka dan anak memiliki potensi yang harus dikembangkan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Umi Rohmah (2018:419) juga memaparkan bahwa beberapa orang menyebut fase usia dini dengan *golden age* karena pada usia ini dapat menentukan seperti apa mereka ketika dewasa baik dari segi fisik, mental maupun kecerdasan.

Pada usia dini akan ada banyak faktor yang sangat mempengaruhi dalam pertumbuhan mereka menuju dewasa, tetapi mereka akan tetap mendapatkan apa yang telah diajarkan kepada mereka pada usia dini dan akan selalu diingat kemudian dapat memiliki pengaruh untuk mereka menentukan pilihan hidupnya (Umi

Rohmah, 2018:419) . Dengan demikian pada masa usia dini tersebut anak mengalami perkembangan fisik dan mental sehingga anak dapat berkembang dan tumbuh sesuai potensinya masing-masing.

4. Peran orangtua

a. Pengertian Peran

Menurut Biddle dan Thomas dalam buku (Sarlito Wirawan, 1998: 217) mengungkapkan bahwa pengertian peran adalah serangkaian sikap yang membatasi perilaku-perilaku yang diharapkan dari pemegang peran ataupun dari penanggung jawab dari peran tersebut. Sedangkan menurut (Poerwardamita, 2007:870) Peran juga dapat diartikan sebagai sesuatu pemegang sikap/perilaku yang utama dalam suatu hal pada dirinya sendiri.

Dengan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa peran adalah perilaku yang dilakukan oleh seseorang untuk bertanggung jawab penuh pada dirinya atas sesuatu tertentu. Dalam pembahasan ini peran yang dimaksud adalah peran orangtua untuk mengawasi anak dalam menggunakan *gadget*.

b. Pengertian Orangtua

Menurut Fauzi Rachman (2014: 18) dalam (Hanifah Arinal Haq, 2017:12) Orangtua merupakan orang pertama yang harus memperhatikan dan mengamati seluruh kebutuhan anak untuk

masa depannya kelak. Kebutuhan anak yang harus dipenuhi dapat mencakup kebutuhan fisik maupun kebutuhan psikisnya. Kebutuhan fisik pada anak yang harus dipenuhi yaitu makanan, pakaian dan tempat tinggal yang layak untuk dihuni. Sedangkan kebutuhan psikis anak yang harus dipenuhi adalah pendidikan, rasa aman, perhatian, kasih sayang yang cukup dari orangtua dan hal-hal lain sebagainya (Hanifah Arinal Haq, 2017:12).

Setiap anak dilahirkan dalam kondisi yang berbeda-beda dan juga potensinya yang berbeda pula, disinilah peran orangtua sangat diharapkan sebagai penanggung jawab bagi anak untuk membantu mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak guna menumbuhkan hal-hal positif bagi anak dalam kesehariannya. Menurut Dindin Jamaluddin, dkk (2013:136) dalam (Hanifah Arinal Haq, 2017:12) orangtua merupakan figur dalam kehidupan anak, karena orangtua adalah orang yang pertama kali dikenal oleh anak atau bisa disebut dengan lingkungan sosial yang pertama kali anak kenal karena orangtua adalah orang yang paling dekat dengan anak baik secara fisik maupun psikis.

Setiap anak dilahirkan dalam kondisinya masing-masing dengan memiliki bakat dan potensinya masing-masing. orangtua adalah orang yang harus bertanggung jawab dalam membentuk kepribadian anak. Untuk membentuk kepribadian atau sikap yang baik bagi anak, maka orangtua harus menjadi contoh atau panutan

anak untuk berperilaku baik, hal tersebut bisa disertai dengan bimbingan atau arahan yang tepat untuk anak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa orangtua adalah sosok yang paling penting dalam kehidupan anak yang bertanggung jawab atas segala sesuatu yang menimpa anak, dan orangtua adalah sasaran utama pembimbing bagi anak.

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan atau dipahami oleh orangtua dalam penggunaan *gadget* pada anak (Emilia Roza, dkk, 2018:213), di antaranya sebagai berikut:

1. Penggunaan *gadget* dilakukan dengan menyesuaikan usia anak. Jika usia anak masih dibawah 2 tahun maka hal yang dilakukan adalah cukup mengenalkan bentuk dan kegunaan *gadget*.
2. Selektif dalam penggunaan aplikasi. Pemilihan aplikasi dapat disesuaikan untuk hal yang mendukung bagi kecerdasan dan pola pikir anak.
3. Orangtua sebisa mungkin untuk menemani anak dalam bermain *gadget*, agar orangtua tahu hal apa saja yang dilakukan anak dengan *gadgetnya*.
4. Membatasi waktu bermain *gadget*. Orangtua harus tegas dalam hal ini agar anak tidak ketergantungan dengan *gadget*, durasi penggunaan *gadget* harus diberikan.

5. Orangtua dapat mengajak anak untuk melakukan kegiatan positif agar anak tidak selalu menggunakan waktunya untuk bermain *gadget* dan melakukan aktivitas di luar rumah agar anak lupa sebentar dengan *gadgetnya*.

c. Macam-macam Peran

Menurut BKKBN dalam Zainuren (2014:6) bahwa peran orangtua terdiri dari:

a. Peran sebagai pendidik

Orangtua perlu menanamkan arti penting pendidikan dan ilmu pengetahuan kepada anak-anak yang telah mereka dapatkan dari sekolah. Selain itu, nilai agama dan moral terutama nilai kejujuran juga perlu ditanamkan kepada anak sejak dini sebagai bekal hidup kedepannya.

b. Peran sebagai pendorong

Masa anak usia dini adalah masa anak yang sedang menghadapi masa peralihan, sehingga anak membutuhkan dorongan dari orangtua menumbuhkan rasa percaya diri dan keberaniannya dalam menghadapi masalah.

c. Peran sebagai panutan

Orangtua adalah panutan bagi anak, oleh karena itu orangtua perlu memberikan contoh dan teladan bagi anak baik dalam berkata jujur dalam kehidupan bermasyarakat sehari-hari.

d. Peran sebagai teman

Berperan sebagai teman, orangtua perlu sabar dan harus mengerti tentang perubahan anak. Orangtua dapat menjadi informan, teman bertukar pikiran tentang masalah anak, dan teman bicara sehingga anak merasa dilindungi.

e. Peran sebagai pengawas

Orangtua perlu mengawasi dan melihat perilaku dan perbuatan anak agar tidak keluar dari jati dirinya, agar anak tidak terpengaruh dengan lingkungan sekolah dan masyarakat.

f. Peran sebagai konselor

Orangtua perlu memberikan gambaran mengenai nilai positif dan negatif sehingga anak mampu mengambil keputusan yang terbaik.