

**METODE ORANG TUA DALAM PENGENDALIAN  
EMOSI ANAK USIA DINI YANG KECANDUAN  
GADGET DI KELURAHAN SANGIASSERI  
KECAMATAN SINJAI SELATAN**



**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Bimbingan Penyuluhan Islam  
(S.Sos)

Diajukan Oleh:

**NURUL AFWANI**  
NIM. 180202006

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN PENYULUHAN ISLAM  
FAKULTAS USHULUDDIN DAN KOMUNIKASI ISLAM  
INSTITUT AGAMA ISLAM (IAI)  
MUHAMMADIYAH SINJAI  
2021/2022**



**METODE ORANG TUA DALAM PENGENDALIAN  
EMOSI ANAK USIA DINI YANG KECANDUAN  
GADGET DI KELURAHAN SANGIASSERI  
KECAMATAN SINJAI SELATAN**



**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Bimbingan Penyuluhan Islam (S.Sos)

Oleh:  
**NURUL AFWANI**  
NIM. 180202006

Pembimbing:

1. Dr. Suriati, M.Sos.I
2. Mulkiyan, S.Sos., M.A

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN PENYULUHAN ISLAM  
FAKULTAS USHULUDDIN DAN KOMUNIKASI ISLAM  
INSTITUT AGAMA ISLAM (IAI)  
MUHAMMADIYAH SINJAI  
2021/2022**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurul Afwani  
NIM : 180202006  
Program Studi : Bimbingan dan Penyuluhan Islam (BPI)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa;

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Demikian pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya. Bilamana dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Sinjai, 07 Juli 2022

Yang membuat pernyataan,



NURUL AFWANI

NIM: 180202006

## PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi Berjudul Metode Orang Tua dalam pengendalian Emosi anak Usia Dunia yang kecanduan *Getget* di Kelurahan Sangiasseri Kecamatan Sinjai Selatan Mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Komunikasi Islam IAI Muhammadiyah Sinjai yang ditulis oleh Nurul Afwani Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 1802020006, Mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Penyuluhan Islam Fakultas Ushuluddin dan Komunikasi Islam IAI Muhammadiyah Sinjai, yang dimunaqasyahkan pada hari Selasa, tanggal 7 Juni 2022 M bertepatan dengan 7 Dzulkaidah 1443 H, telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Sosial.

### Dewan Penguji

|                           |               |         |
|---------------------------|---------------|---------|
| Dr. Firdaus, M.Ag.        | Ketua         | (.....) |
| Dr. Ismail, M.Pd.         | Sekretaris    | (.....) |
| Dr. Ismail, M.Pd.         | Penguji I     | (.....) |
| Hasmiati, S.Pd.I., M.Pd.I | Penguji II    | (.....) |
| Dr. Suriati, M.Sos.I.     | Pembimbing I  | (.....) |
| Mulkiyan, S.Sos., M.A.    | Pembimbing II | (.....) |

Mengetahui,  
Dekan FUKIS IAIM Sinjai



## ABSTRAK

**Nurul Afwani.** *Metode Orang Tua Dalam Pengendalian Emosi Anak Usia Dini Yang Kecanduan Gadget Di Kelurahan Sangiasseri Kecamatan Sinjai Selatan.* Skripsi. Sinjai: Program Studi Bimbingan Penyuluhan Islam (BPI), Fakultas Ushuluddin dan Komunikasi Islam IAI Muhammadiyah Sinjai, 2022.

Penelitian ini berangkat dari sebuah permasalahan dan fakta yang ditemukan metode orang tua dalam pengendalian emosi anak yang kecanduan *gadget* di Kelurahan Sangiasseri. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Metode orang tua dalam pengendalian emosi anak usia dini yang kecanduan *gadget* di Kelurahan Sangiasseri Kecamatan Sinjai Selatan (2) Faktor penghambat dan pendukung metode orang tua dalam pengendalian emosi anak usia dini yang kecanduan *gadget* di Kelurahan Sangiasseri Kecamatan Sinjai Selatan.

Jenis penelitian ini adalah naturalistik dengan pendekatan kualitatif. Subjek penelitian ini adalah Orang Tua di Kelurahan Sangiasseri. Objek penelitian ini adalah Metode Orang Tua Dalam Pengendalian Emosi Anak Usia Dini Yang Kecanduan *Gadget*. Adapun teknik pengumpulan data yaitu dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis datanya menggunakan pengumpulan data, reduksi data, display data, dan verifikasi data.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode orang tua dalam pengendalian emosi anak usia dini yang kecanduan *gadget* di Kelurahan Sangiasseri Kecamatan Sinjai Selatan yaitu: 1) Metode orang tua dalam mengendalikan emosi anak usia dini yang kecanduan *gadget* di Kelurahan Sangiasseri Kecamatan Sinjai Selatan yaitu, mengajak anak bermain di

lingkungan, mengalihkan perhatian anak dengan memberikan mainan, menjauhkan *gadget* dari pandangan anak, dan melawan rasa kasihan. 2) Faktor penghambat metode orang tua dalam mengendalikan emosi anak usia dini yang kecanduan *gadget* di Kelurahan Sangiasseri Kecamatan Sinjai Selatan yaitu, tidak bersikap tegas dan konsisten pada anak, tidak dapat melawan rasa kasihan pada anak, dan faktor lingkungan. Sedangkan faktor pendukung metode orang tua dalam mengendalikan emosi anak usia dini yang kecanduan *gadget* di Kelurahan Sangiasseri Kecamatan Sinjai Selatan yaitu, dukungan keluarga, dan lingkungan bermain anak.

Kata Kunci: *Metode Orang Tua, Pengendalian Emosi, Kecanduan Gadget*

## ABSTRACT

**Nurul Afwani.** Methods of Parents in Controlling the Emotions of Early Childhood Addiction to Gadgets in Sangiasseri Village, South Sinjai District. Thesis. Sinjai: Islamic Counseling Guidance Study Program (BPI), Faculty of Ushuluddin and Islamic Communication IAI Muhammadiyah Sinjai, 2022.

This study departs from a problem and a fact that found the method of parents in controlling the emotions of children who are addicted to gadgets in Sangiasseri Village. Therefore, this study aims to determine: (1) the method of parents in controlling the emotions of young children who are addicted to gadgets in Sangiasseri Village, South Sinjai District (2) The inhibiting and supporting factors of parents' methods in controlling the emotions of young children who are addicted to gadgets in Sangiasseri Village, South Sinjai District.

The type of this research is naturalistic with a qualitative approach. The subjects of this study were parents in Sangiasseri Village. The object of this research is the method of parents in controlling emotions in early childhood who are addicted to gadgets. The data collection techniques are interviews, observation, and documentation. The data analysis technique uses data collection, data reduction, data display, and data verification.

The results showed that the method of parents in controlling the emotions of early childhood addicted to gadgets in Sangiasseri Village, South Sinjai District, namely: 1) The method of parents in controlling the emotions of early childhood addicted to gadgets in Sangiasseri Village, South Sinjai District, namely, inviting children to play in environment, distract children by giving toys, keep gadgets away from children's eyes, and fight pity. 2) The inhibiting factors of parents' methods in controlling the emotions of early childhood addicted to gadgets in Sangiasseri Village, South Sinjai District, namely, not being firm and consistent with children, unable to fight pity for children, and environmental factors. While the factors that support the method of parents in controlling the emotions of young children who are addicted to gadgets in Sangiasseri Village, South Sinjai District, namely, family support, and children's play environment.

**Keywords:** Parental Method, Emotion Control, Gadget Addiction

## المستخلص

نور العفواني. طرق الآباء في السيطرة على عواطف إدمان الطفولة المبكرة للأدوات في قرية سانجياسري، مقاطعة جنوب سنحاي. بحث جامعي. سنحائي: برنامج دراسة الإرشاد الإسلامي، كلية أوشول الدين والاتصال الإسلامي بجامعة الإسلامية المحمدية سنحائي، ٢٠٢٢. تنطلق هذه الدراسة من مشكلة وحقيقة وجدت طريقة الآباء في التحكم في عواطف الأطفال المدمنين على الأدوات في قرية سانجياسري. لذلك، تهدف هذه الدراسة إلى تحديد: (١) طريقة الوالدين في التحكم في انفعالات الأطفال الصغار المدمنين على الأدوات في قرية سانجياسري، مقاطعة جنوب سنحاي (٢) العوامل المثبطة والداعمة لأساليب الوالدين في السيطرة على العواطف من الأطفال الصغار المدمنين على الأجهزة في قرية سانجياسري، مقاطعة جنوب سنحائي. نوع هذا البحث تطبيقي مع نهج نوعي. موضوع هذه الدراسة كان الآباء والأمهات في قرية سانجياسري. الهدف من هذا البحث هو أسلوب الآباء في التحكم في المشاعر في مرحلة الطفولة المبكرة الذين يدمنون الأدوات. تقنيات جمع البيانات هي المقابلات والملاحظة والتوثيق. تستخدم تقنية تحليل البيانات جمع البيانات وتقليل البيانات وعرض البيانات والتحقق من البيانات. وأظهرت النتائج أن أسلوب الوالدين في السيطرة على انفعالات الطفولة المبكرة مدمن على الأدوات في قرية سانجياسري بمقاطعة جنوب سنحاي وهي: (١) أسلوب الوالدين في السيطرة على عواطف الطفولة المبكرة مدمنون على الأجهزة في قرية سانجياسري جنوب سنحائي. المقاطعة، وهي دعوة الأطفال للعب في البيئة، وإلغاء الأطفال عن طريق إعطاء الألعاب، وإبعاد الأدوات عن أعين الأطفال، ومحاربة الشفقة. (٢) العوامل المثبطة لأساليب الوالدين في السيطرة على عواطف الطفولة المبكرة المدمنين على الأدوات في قرية سانجياسري، مقاطعة جنوب سنحائي، وهي عدم الحزم والتوافق مع الأطفال، وعدم القدرة على محاربة الشفقة على الأطفال، والعوامل البيئية. في حين أن العوامل التي تدعم أسلوب الوالدين في السيطرة على عواطف الأطفال الصغار المدمنين على الأجهزة في قرية سانجياسري، مقاطعة جنوب سنحائي، هي دعم الأسرة، وبيئة لعب الأطفال.

الكلمات الأساسية: الطريقة الأبوية، التحكم في المشاعر، إدمان الأدوات

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدًا وَعَلَى آلِهِ أَجْمَعِينَ أَمَا بَعْدُ

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak, yang telah memberikan bantuan berupa harapan dan dorongan selama penulis studi, oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada :

1. Orang tua selaku pembimbing utama dalam rumah yang selalu turut mendukung dan mendoakan saya selama ini sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
2. Dr. Firdaus, M.Ag, selaku Rektor Institut Agama Islam (IAI) Muhammadiyah Sinjai
3. Dr. Ismail, M.Pd, selaku Wakil Rektor I Institut Agama Islam (IAI) Muhammadiyah Sinjai.
4. Dr. Rahmatullah, S.Sos.I., M.A. selaku Wakil Rektor II Institut Agama Islam (IAI) Muhammadiyah Sinjai.
5. Dr. Muh. Anis, M.Hum. selaku Wakil Rektor III Institut Agama Islam (IAI) Muhammadiyah Sinjai.

6. Dr. Suriati, M.Sos.I, selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Komunikasi Islam Institut Agama Islam (IAI) Muhammadiyah Sinjai.
7. Mulkiyan, S.Sos., M.A, selaku Ketua Program Studi Bimbingan Penyuluhan Islam Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
8. Dr. Suriati, M.Sos.I selaku Pembimbing I yang telah banyak membantu mengarahkan, membimbing dan memberikan dorongan sampai skripsi ini terwujud.
9. Mulkiyan, S.Sos., M.A selaku Pembimbing II yang telah banyak membantu mengarahkan, membimbing dan memberikan dorongan sampai skripsi ini terwujud.
10. Seluruh Dosen yang telah membimbing dan mengajar selama Studi di Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai
11. Seluruh Pegawai dan Jajaran Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai yang telah membantu kelancaran Akademik
12. Kepala dan Staff Perpustakaan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai
13. Teman-teman mahasiswa Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai sebagai pihak yang tidak dapat

disebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan moral sehingga penulis selesai studi.

Teriring doa semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT, dan semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Aamiin.

Sinjai, 07 Juli 2022

**NURUL AFWANI**  
NIM. 180202006

## DAFTAR ISI

|  |             |
|--|-------------|
| SAMPUL .....                             | i           |
| HALAMAN PEMBASTAS .....                  | ii          |
| HALAMAN JUDUL.....                       | iii         |
| HALAMAN PERNYATAAN .....                 | iv          |
| LEMBAR PENGESAHAN .....                  | v           |
| ABSTRAK.....                             | vi          |
| <i>ABSTRACT</i> .....                    | <i>viii</i> |
| KATA PENGANTAR .....                     | x           |
| DAFTAR ISI .....                         | xiii        |
| DAFTAR TABEL.....                        | xv          |
| DAFTAR LAMPIRAN.....                     | xvi         |
| BAB I PENDAHULUAN.....                   | 1           |
| A. Belakang Masalah.....                 | 1           |
| B. Batasan Masalah.....                  | 4           |
| C. Rumusan Masalah .....                 | 4           |
| D. Tujuan Penelitian .....               | 5           |
| E. Manfaat Penelitian .....              | 5           |
| <br>                                     |             |
| BAB II KAJIAN TEOR.....                  | 7           |
| A. Kajian Pustaka.....                   | 7           |
| B. Hasil Penelitian yang Relevan .....   | 34          |
| <br>                                     |             |
| BAB III METODE PENELITIAN .....          | 42          |
| A. Jenis dan Pendekatan Penelitian ..... | 42          |
| B. Definisi Oprasiona .....              | 43          |
| C. Tempat dan Waktu Penelitian .....     | 43          |
| D. Sabjek dan Objek .....                | 44          |
| E. Teknik Pengumpulan Data .....         | 45          |
| F. Instrumen Penelitian .....            | 47          |
| G. Keabsahan Data.....                   | 49          |
| H. Teknik Analisis Data .....            | 50          |

|  |           |
|--|-----------|
| BAB IV PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN ..... | 53        |
| A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian ..... | 53        |
| B. Hasil dan Pembahasan .....            | 61        |
| <br>                                     |           |
| BAB V PENUTUP .....                      | 79        |
| A. Kesimpulan .....                      | 79        |
| B. Saran .....                           | 80        |
| <br>                                     |           |
| DAFTAR PUSTAKA .....                     | 81        |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN .....                  | <b>85</b> |

## DAFTAR TABEL

|  |    |
|--|----|
| Tabel 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu<br>Dengan Penelitian Penulis .....              | 38 |
| Tabel 2 Pegawai Kelurahan Sangiasseri .....  | 54 |
| Tabel 3 Kepala Lingkungan, RW, dan RT wilayah kelurahan<br>sangiasseri Lingkungan Babara .....       | 54 |
| Tabel 4 Kepala Lingkungan, RW, dan RT Wilayah Kelurahan<br>Sangiasseri Lingkungan Caile .....        | 53 |
| Tabel 5 Kepala Lingkungan, RW, dan RT Wilayah Kelurahan<br>Sangiasseri Lingkungan Samaenre .....     | 56 |
| Tabel 6 Kepala Lingkungan, RW, dan RT Wilayah Kelurahan<br>Sangiasseri Lingkungan Bolaromang .....   | 56 |
| Tabel 7 Kepala Lingkungan, RW, dan RT Wilayah Kelurahan<br>Sangiasseri Lingkungan Cappagallung ..... | 57 |
| Tabel 8 Jumlah Penduduk Kelurahan Sangiasseri .....  | 57 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|   |     |
|---|-----|
| Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian .....                   | 86  |
| Lampiran 3 Pedoman Wawancara .....                                | 89  |
| Lampiran 4 Pedoman Observasi .....                                | 109 |
| Lampiran 5 SK. Pembimbing Penelitian.....                         | 116 |
| Lampiran 6 Izin Penelitian .....                                  | 118 |
| Lampiran 7 Surat Keterangan Telah Melaksanakan<br>Penelitian..... | 119 |
| Lampiran 8 Surat Keterangan Bebas Plagiasi (Turnitin) ....        | 120 |
| Lampiran 9 Schedule Penelitian .....                              | 121 |
| Lampiran 10 Dokumentasi Kegiatan .....                            | 122 |
| Lampiran 11 Biodata Penulis .....                                 | 124 |

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Zaman sekarang *gadget* menjadi kebutuhan dasar setiap orang. Bahkan jika terlalu sering menggunakan perangkat tanpa pengawasan, banyak bahaya mengintai, termasuk kecanduan *gadget*, ketika digunakan sebagai senjata orang tua untuk mencegah anak-anak mereka menjadi rewel. Oleh karena itu orang tua harus melakukan intervensi sejak dini untuk mencegah kecanduan anak mereka semakin parah. Meskipun seperti dua sisi mata uang, *gadget* tidak selalu berdampak negatif, namun dapat menguntungkan karena materi pembelajaran dapat diakses secara bebas, tetapi juga dapat merugikan jika anak dengan mudah mengakses banyak konten yang tidak pantas (Pusat Data & AnalisisTempo, 2021).

Penggunaan perangkat elektronik (*gadget*) yang terus-menerus akan ber dampak negatif pada anak-anak. Anak-anak akan menghabiskan lebih banyak waktu menatap layar dari pada belajar atau berinteraksi dengan lingkungan mereka. Akibatnya, anak-anak akan menjadi kecanduan video game, internet, bahkan pornografi. Karena orang tua mereka disibukkan dengan pekerjaan mereka tidak peduli dengan

penggunaan gadget oleh anak-anak mereka. Akibatnya, orang tua tidak menyadari bahwa *gadget* yang diberikan kepada anaknya berdampak negatif bahkan bisa berujung pada kecanduan *gadget* (Soeroso et al., 2020).

Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) menyatakan kecanduan *gadget* sebagai masalah kesehatan mental pada tahun 2018. Jika seorang anak menunjukkan gejala seperti ketidakmampuan mengendalikan keinginannya untuk bermain *gadget*, pola tidur terganggu, ketidakpuasan terhadap *gadget*, aktivitas fisik atau olahraga, dan penurunan jumlah interaksi dengan lingkungan sekitarnya ia dapat dicurigai kecanduan *gadget*. Tidak hanya dapat menimbulkan gangguan, tetapi lebih dari itu karena anak usia dini tidak dapat menerima beberapa rangsangan dari luar pada saat yang bersamaan. Anak yang kecanduan *gadget* di usia dini akan menghadapi masalah, terutama dalam pertumbuhan emosinya yang tidak terkendali (Pusat Data & AnalisisTempo, 2021).

Beberapa anak dibatasi penggunaan gadget nya oleh orang tua, namun ada anak yang saat *gadget* diminta ia akan marah dan merajuk. Anak mengatakan bahwa *gadget* tidak banyak berpengaruh pada perilaku dan prestasinya di sekolah, namun saat anak bermain *gadget* terlalu lama, anak merasa pusing hingga mata menjadi merah dan pandangan menjadi

kabur. Anak belum mampu mengendalikan emosi, dan rasa panik.

*Gadget* dapat berdampak pada perkembangan fisik dan psikologis anak khususnya aspek perkembangan emosional yang menggunakannya dalam hal ini anak-anak. Anak menjadi tidak sabar, membangkang, meniru perilaku di *gadget*, dan berbicara dengan dirinya sendiri di *gadget*, mereka menjadi terlalu malas untuk melakukan apapun, dan tidak sopan saat orang tua berbicara dengannya. Adanya gangguan fisik pada anak seperti mata minus, kesehatan terganggu bahkan dapat menyebabkan kematian (Syifa et al., 2019).

Oleh karena itu diperlukan metode orang tua, termasuk pendampingan anak saat menggunakan *gadget* terutama dalam hal pengendalian emosi anak, sebab orang tua semakin memilih untuk menyediakan perangkat berfitur lengkap kepada anak-anak mereka agar mereka tetap diam sehingga mereka dapat fokus pada tugas-tugas lain, yang berdampak buruk di mana anak tidak dapat mengontrol emosi, anak menjadi mudah marah, menangis ketika tidak menggunakan *gadget* (*Smartphone*), saat ini dapat dengan mudah ditemui pada kalangan anak usia dini.

Berdasarkan observasi penulis dilapangan menunjukkan bahwa 50% dari jumlah 1.304 anak usia dini di

Kelurahan Sangiasseri yang kecanduan *gadget*. Dan sampai saat ini, kecanduan *gadget* masih menjadi masalah orang tua yang belum terpecahkan bahkan masih banyak orang tua yang belum mengetahui metode yang dapat dilakukan untuk mengendalikan emosi anak usia dini yang kecanduan *gadget*, maka inilah yang menjadi alasan kenapa penulis tertarik untuk meneliti lebih jauh mengenai “Metode Orang Tua dalam Pengendalian Emosi Anak Usia Dini Yang Kecanduan *Gadget* di Kelurahan Sangiasseri Kecamatan Sinjai Selatan”.

## **B. Batasan Masalah**

Berdasarkan hal tersebut di atas, penulis menetapkan batasan ruang lingkup penelitian yang akan dilakukan. Peneliti hanya membatasi anak usia dini di mulai umur 0-8 tahun yang ada di Kelurahan Sangiasseri, ini berdasarkan pendapat para ahli dan NAEYC (*National Association for the Education of Young Children*). Karena banyaknya jenis *gadget* maka peneliti membatasi pada ruang lingkup *smartphone*.

## **C. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang masalah diatas, maka dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana metode orang tua dalam pengendalian emosi anak usia dini yang kecanduan *gadget* di Kelurahan Sangiasseri Kecamatan Sinjai Selatan ?
2. Faktor apa saja yang menjadi penghambat dan pendukung metode orang tua dalam pengendalian emosi anak usia dini yang kecanduan *gadget* di Kelurahan Sangiasseri Kecamatan Sinjai Selatan ?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan metode orang tua dalam pengendalian emosi anak usia dini yang kecanduan *gadget* di Kelurahan Sangiasseri Kecamatan Sinjai Selatan.
2. Mendeskripsikan faktor pendukung dan penghambat metode orang tua dalam pengendalian emosi anak usia dini yang kecanduan *gadget* di Kelurahan Sangiasseri Kecamatan Sinjai Selatan

#### **E. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan masalah diatas, maka yang menjadi manfaat penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, temuan penelitian ini seharusnya dapat memberikan kontribusi pengetahuan baru bagi masyarakat, khususnya di bidang psikologi, dalam hal metode orang tua untuk mengendalikan emosi agar anak mengurangi menggunakan *gadget*.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi anak, penelitian ini diharapkan mampu mengurangi penggunaan *gadget*.
- b. Bagi orang tua, penelitian ini diharapkan mampu mengendalikan emosi anak usia dini yang kecanduan *gadget*.
- c. Bagi peneliti, akan memberi lebih banyak wawasan dan informasi tentang metode orang tua untuk mengendalikan emosi anak kecil yang kecanduan *gadget*.
- d. Dapat membantu peneliti lain jika melakukan penelitian sejenis.
- e. Bagi institut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi Fakultas Ushulluddin dan Komunikasi Islam Program Studi Bimbingan Penyuluhan Islam.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Tinjauan Tentang Konsep Metode Orang Tua**

###### **a. Pengertian Metode**

Metode berasal dari bahasa Yunani "*Greek*", yakni "*Metha*" berarti melalui, dan "*Hodos*" artinya cara, jalan, alat atau gaya. Dengan kata lain, metode artinya jalan atau cara yang harus ditempuh untuk mencapai tujuan tertentu (Arifin, 1987). Sedangkan menurut Ahmad Tafsir juga mendefinisikan bahwa metode ialah cara yang paling tepat dan cepat dalam melakukan sesuatu (Tafsir, 1996).

Sehingga metode juga bisa diartikan sebagai cara mengerjakan sesuatu. Baik dan tidak baiknya sesuatu metode tergantung kepada beberapa faktor. Dan faktor tersebut, mungkin berupa situasi dan kondisi serta pemakaian dari suatu metode tersebut. Jadi dapat disimpulkan bahwa metode adalah suatu cara atau jalan yang harus dilalui untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

## b. Pengertian Orang Tua

Orang tua adalah orang yang paling penting dalam mendidik anak. Bagi anak-anaknya, orang tua harus menjadi panutan, pengajar, dan guru. Mengajarkan nilai, mengevaluasi, dan memotivasi anak untuk mencapai apa yang diharapkan dari mereka. Anak adalah salah satu anugerah Tuhan dan merupakan harta yang tak ternilai dalam kehidupan orang tua. Oleh karena itu, orang tua harus menjaga dan menemani anak-anaknya dalam setiap langkah yang mereka ambil (Maemunawati & Alif, 2020).

Menurut pendapat lain orang tua adalah orang yang diberi amanah oleh Allah SWT untuk mendidik anak-anaknya dan bertanggung jawab penuh atas perkembangan dan kemajuannya. Meskipun orang tua pada dasarnya dibagi menjadi tiga, yaitu orang tua kandung, orang tua asuh, dan orang tua tiri. Meski bukan mereka yang melahirkan kita ke dunia, orang tua kandung bisa diartikan sebagai pemberi makna keberadaan, kasih sayang dan perhatian kita sejak kecil, termasuk orang tua kita tanpa membedakan. Pendidikan karakter di rumah paling berhasil ketika orang tua memberi contoh

kepada anak-anak mereka, seperti “buah jatuh tidak jauh dari pohonnya” (Novita et al., 2016).

Berdasarkan uraian di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa orang tua adalah pengajar, guru, dan panutan yang bertanggung jawab penuh bagi anak-anaknya. Karena orang tua adalah pemberi pengaruh utama dalam perkembangan karakter anak-anaknya.

### c. Peran Orang Tua

Orang tua berperan sebagai pendidik dengan mengasuh, membimbing, menjadi teladan, dan mengajar anak-anaknya. Peran orang tua adalah untuk memenuhi kebutuhan anak-anak mereka, baik secara organik maupun psikologis, seperti kebutuhan untuk pengembangan intelektual melalui pendidikan, kebutuhan akan cinta, pengertian, dan keamanan melalui perawatan, usaha, ucapan, dan tindakan. Tujuan keterlibatan orang tua dalam mendidik anak-anaknya adalah untuk membimbing mereka dalam beribadah kepada Tuhan, berkomitmen kepada orang tua, dan menghormati saudara dan saudari mereka (Maemunawati & Alif, 2020).

Peran dan posisi yang sedikit berbeda antara ibu dan ayah melahirkan hubungan yang bervariasi dengan

anak. Maka begitu, baik ibu maupun ayah sama-sama berusaha sedekat mungkin dengan anaknya, seolah-olah tidak ada jarak. Karena hanya dengan begitu orang tua bisa memberikan pendidikan lebih intensif kepada anaknya. Keduanya harus sama-sama memberikan cinta, kasih dan sayang, bagaimana pun keadaan anaknya (Nursan, 2019).

Ada beberapa peranan yang dapat dilakukan oleh keluarga selama dirumah bersama dengan anak, diantaranya:

- 1) Fungsi ayah sebagai pencari nafkah bagi keluarganya, pendidik, pemberi rasa aman, dan pelindung, serta sebagai kepala rumah tangga, anggota masyarakat, dan anggota kelompok sosial.
- 2) Fungsi ibu sebagai istri, ibu dari anaknya, ibu rumah tangga, pendidik, pengasuh, dan pelindung anak-anaknya, anggota kelompok sosial, dan anggota masyarakat.
- 3) Fungsi anak sebagai pelaksana peran psikososial, yang ditentukan oleh perkembangan fisik, mental, dan spiritualnya (Arifuddin, 2015).

Orang tua juga dapat memberikan contoh positif bagi anak-anaknya, dan merupakan tanggung jawab mereka sebagai orang tua untuk melakukannya. Orang tua telah mengajarkan anak untuk bersikap sopan dan memperoleh sikap dewasa dalam berperilaku dengan bertindak sebagai panutan yang positif bagi mereka. Orang tua adalah instruktur utama, membimbing dan menasihati anak-anak mereka ketika mereka memasuki dunia sekolah. Bimbingan yang diberikan orang tua kepada anak-anaknya akan memperluas pemahaman mereka. Anak-anak akan dapat menyerap dan memahami sepenuhnya jika mereka menerima nasihat yang baik dari orang tua mereka. Anak-anak akan mendapatkan kepercayaan diri dan berkembang (Maemunawati & Alif, 2020).

Dapat disimpulkan bahwa peran ayah sebagai pendidik, pemberi rasa aman, dan pelindung, serta sebagai kepala rumah tangga, dan memenuhi kebutuhan-kebutuhan keluarga baik fisiologis maupun psikologis agar dapat menjalankan peran sebagai makhluk tuhan dan makhluk sosial. Sedangkan ibu sebagai istri, ibu dari

anaknya, ibu rumah tangga, pendidik, pengasuh, dan pelindung anak-anaknya.

d. Tanggung Jawab Orang Tua

Keluarga adalah lembaga pendidikan pertama, dan orang tua diharapkan untuk selalu berusaha memenuhi kebutuhan biologis dan psikologis anak-anaknya. Orang tua mempunyai beberapa tanggung jawab terhadap anaknya, antara lain tanggung jawab pendidikan dan pembinaan yang meliputi memberikan dasar-dasar moral bagi anak dalam keluarga dengan memberikan contoh dan teladan dari orang tua itu sendiri, seperti perilaku orang tua yang santun dalam keluarga dan perilaku orang tua yang santun terhadap orang lain.

Tanggung jawab kesehatan anak, ini berkaitan dengan pembinaan, pengembangan fisik anak hingga menjadi anak yang sehat, cerdas, tangguh, dan pemberani. Sudah menjadi tugas orang tua untuk mengembangkan tanggung jawab pribadi dan sosial pada anak-anaknya sejak dini agar mereka terbiasa bersosialisasi dan berinteraksi satu sama lain. Perkembangan kepribadian berlangsung dalam jangka waktu yang panjang, dimulai sejak dalam kandungan dan

berlanjut hingga usia 21 tahun. Perkembangan kepribadian secara langsung berkaitan dengan pembentukan iman dan nilai-nilai.

Kewajiban orang tua terhadap anak ialah memberikan nafkah dan memberinya air susu ibu (ASI), ini menjadi kewajiban ibu dalam memberikan kasih sayang pada anaknya. Hal ini tersurat, antara lain dalam QS. Al-Baqarah (02): 233, sebagai berikut:

وَالْوَالِدَاتُ يُرْضِعْنَ أَوْلَادَهُنَّ حَوْلَيْنِ كَامِلَيْنِ ۖ لِمَنْ أَرَادَ أَنْ يُنْمِ  
الرِّضَاعَةَ ۖ وَعَلَى الْمَوْلُودِ لَهُ رِزْقُهُنَّ وَكِسْوَتُهُنَّ بِالْمَعْرُوفِ ۚ لَا  
تُكَلِّفُ نَفْسٌ إِلَّا أَوْسَعَهَا ۚ لَا تَضَارَّ وَالِدَةٌ وَبَوْلِدُهَا وَلَا مَوْلُودٌ لَهُ  
بَوْلِدِهِ ۚ وَعَلَى الْوَارِثِ مِثْلُ ذَلِكَ ۚ فَإِنْ أَرَادَا فِصَالًا عَنْ تَرَاضٍ  
مِنْهُمَا وَتَشَاوُرٍ فَلَا جُنَاحَ عَلَيْهِمَا ۚ وَإِنْ أَرَدْتُمْ أَنْ تَسْتَرْضِعُوا  
أَوْلَادَكُمْ فَلَا جُنَاحَ عَلَيْكُمْ إِذَا سَلَّمْتُمْ مَا آتَيْتُمْ بِالْمَعْرُوفِ ۚ  
وَاتَّقُوا اللَّهَ وَاعْلَمُوا أَنَّ اللَّهَ بِمَا تَعْمَلُونَ بَصِيرٌ

Terjemahnya:

Dan ibu-ibu hendaklah menyusui anak-anaknya selama dua tahun penuh, bagi yang ingin menyusui secara

sempurna. Dan kewajiban ayah menanggung nafkah dan pakaian mereka dengan cara yang patut. Seseorang tidak dibebani lebih dari kesanggupannya. Janganlah seorang ibu menderita karena anaknya dan jangan pula seorang ayah (menderita) karena anaknya. Ahli waris pun (berkewajiban) seperti itu pula. Apabila keduanya ingin menyapah dengan persetujuan dan permusyawaratan antara keduanya, maka tidak ada dosa antara keduanya. Dan jika kamu ingin menyusukan anakmu kepada orang lain, maka tidak ada dosa bagimu memberikan pembayaran dengan cara yang patut. Bertawakwalah kepada Allah dan ketahuilah bahwa Allah maha melihat apa yang kamu kerjakan (Departemen Agama RI, 2015).

Kewajiban seorang ibu cukup banyak bagi keluarganya di antaranya adalah, mengurus dan merawat anggota keluarga, menjaga kesehatan keluarga, mengatur rumah tangga dengan baik, mendidik anak-anak, dan mengelola keuangan. Sedangkan tanggung jawab ayah yang merupakan kepala keluarga dimana memiliki tanggung jawab penuh bagi keluarga yaitu, sebagai pelindung keluarga, memberi teladan, memberi perhatian dan kasih sayang kepada keluarga, mendidik dan membimbing anak, dan sebagai teman bagi ibu dan anak (Serafica Gisch, 2021).

Orang tua sangat berperan penting dalam pertumbuhan anak yang dapat menentukan kepribadian seorang anak. Maka dari itu orang tua berkewajiban

memelihara anak baik jasmani maupun rohani, mendidik, dan menjadi tauladan yang baik bagi anak.

e. Indikator Metode Orang Tua dalam Pengendalian Emosi Anak Usia Dini

Indikator yang dijadikan sebagai alat ukur orang tua dalam melakukan pengendalian emosi anak usia dini yaitu, pengendalian internal dimana melakukan pengendalian emosi atas diri mereka sendiri, jika seorang anak yang kesal dan tidak senang dengan orang tuanya karena tidak diberikan *smartphone* sebaiknya membiarkannya menangis dari pada memarahi orang lain. Pengendalian eksternal yaitu pengendalian emosi yang dilakukan oleh orang-orang di lingkungan subjek atau individu seperti, orang tua bisa pengalihan emosi atau menyalurkan ketegangan emosi pada obyek lain sehingga emosi anak bisa berkurang dengan mengajaknya bermain di lingkungan sekitar, dan berdialog dengan anak agar anak terlatih menyampaikan keinginannya (Diana, 2015). Orang tua juga bisa mendampingi dan mengawasi anak saat melakukan sesuatu sehingga bisa terkontrol.

## 2. Tinjauan Tentang Pengendalian Emosi Anak Usia Dini

### a. Pengertian Pengendalian Emosi

Pengendalian, menurut Anthony, adalah proses mengarahkan seperangkat variabel (mesin, orang, dan peralatan) menuju pencapaian tujuan dan sasaran. Sedangkan menurut Lubis, pengendalian mengandung hak atau wewenang untuk campur tangan, serta kemampuan untuk mengatur dan mengarahkan pelaksanaan untuk mencapai suatu tujuan tertentu secara efektif dan efisien (Sugiyanto, 2016).

Emosi berasal dari kata bahasa Inggris “*emotion*”. Kata emosional didefinisikan sebagai luapan perasaan yang terbentuk dan memudar dalam waktu singkat, keadaan dan reaksi fisiologis dan psikologis, seperti kegembiraan, kesedihan, kasih sayang, cinta, dan keberanian yang subjektif dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia. Emosi menurut Partanto dan al-Barry adalah perasaan, atau kemampuan jiwa untuk mempersepsikan gejala-gejala dari sesuatu yang ditimbulkan oleh rangsangan dari luar (kesedihan, kesulitan, kemarahan, kesusilaan, dan sebagainya).

Menurut Ledoux, ahli syaraf di *Center For Neural Science di Now York University* mengungkapkan

emosi berada di amigdala, yaitu sel yang bertumpuk di batang otak, yang memproses hal-hal yang berkaitan dengan emosi seperti, sedih, marah, napsu, kasih sayang. Akibat rusaknya amigdala akan mengakibatkan hilangnya emosi dalam kehidupan manusia (Mahmudin, 2020).

Ketika seseorang diliputi emosi, ia cenderung tidak memperhatikan keadaan lingkungannya. Suatu tindakan tidak dilakukan oleh seseorang dalam kondisi normal, tetapi ada kemungkinan dilakukan oleh orang tersebut ketika sedang mengalami emosi. Akibatnya, emosi adalah suatu kondisi yang disebabkan oleh peristiwa (unik) tertentu, curahan sentimen yang muncul dan mereda dalam waktu singkat, dan perilaku ini biasanya disertai dengan ekspresi tubuh, memungkinkan orang lain untuk memperhatikan atau mengetahui bahwa seseorang mengalami emosi (Saleh, 2018).

Maka pengendalian emosi adalah suatu bentuk usaha penekanan reaksi terhadap sesuatu rangsangan baik rangsangan dari luar maupun dari dalam yang menimbulkan emosi, dan dapat menyalurkan energi perasaan tersebut ke dalam bentuk ekspresi yang menguntungkan bagi pertumbuhannya (Triatmoko, 2010).

Menurut Ramadhani dan Thiomina ada dua jenis pengendalian emosi yang diantaranya :

1) Pengendalian Internal

Pengendalian internal adalah ketika subjek atau individu menggunakan kontrol emosi atas diri mereka sendiri. Misalnya, seorang anak yang kesal dan tidak senang dengan orang tuanya karena tidak diberikan ponsel sebaiknya menangis dari pada memarahi orang lain untuk menyampaikan perasaannya.

2) Pengendalian Eksternal

Pengendalian eksternal adalah kontrol emosi yang dilakukan oleh orang-orang di lingkungan subjek atau individu, seperti di keluarga atau di sekolah, untuk mengontrol emosi subjek atau individu (Triatmoko, 2010).

Pengendalian emosi yang diberikan dengan memberikan kesempatan untuk melakukan keinginannya dapat membantu subjek untuk melatih menyampaikan keinginannya, dan dapat juga mengalihkan subjek untuk melakukan hal lain sehingga emosinya bisa berkurang.

## b. Tingkatan-Tingkatan Emosi

Kemampuan mengatur emosi, menurut Goleman, adalah kemampuan untuk menaklukkan perasaan emosi sendiri. Adapun tingkatan emosi yaitu:

- 1) Emosi tingkat rendah, yaitu kemampuan untuk menangani emosi dengan baik dan cepat pulih dari kemalangan.
- 2) Emosi tingkat sedang, yaitu individu dengan kemampuan mengelola emosinya masih cukup baik, yang akan melawan perasaan murunginya, sehingga individu bisa melepaskan kecemasan, kemurungan, dan bangkit kembali.
- 3) Emosi tingkat tinggi yaitu mereka yang kesulitan mengelola emosinya, lebih cenderung cemas, jengkel, tersinggung, dan kehilangan antusiasme (Sihombing, 2018).

Dari beberapa tingkatan emosi dapat kita ketahui bahwa manusia memiliki emosi tingkat rendah, tingkat sedang, dan emosi tingkat tinggi, maka dari itu manusia memerlukan penyaluran dan pengendalian emosi sehingga emosi yang dimiliki dapat di salurkan ke bentuk ekspresi yang bermanfaat bagi perkembangan potensinya.

### c. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan individu yang unik yang sedang melalui masa pertumbuhan yang cepat dan esensial sebagai persiapan untuk kehidupan selanjutnya. Anak usia dini didefinisikan sebagai periode waktu antara usia 0-8. Proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek saat ini melalui tahap cepat dalam rentang perkembangan kehidupan manusia. Proses belajar sebagai salah satu bentuk perlakuan terhadap anak harus memperhatikan kualitas yang dimiliki setiap tahap perkembangannya (Nurani Sujiono, 2013).

Anak memiliki kepekaan dalam kehidupannya pada usia ini, maka anak usia dini merupakan tahap kritis bagi perkembangan dan kemajuannya. Ini adalah saat yang tepat untuk mulai meletakkan dasar-dasar keterampilan bahasa, fisik, sosial emosional, seni moral, konsep diri, dan pengembangan nilai-nilai agama. Sedangkan pada usia ini, anak bertujuan untuk mandiri secara fisik dengan berjalan, berlari, dan mengembara tanpa bantuan orang dewasa, beberapa hal yang dapat dicapai anak selama tahap ini antara lain keberanian dalam menjelajah dan naluri untuk memilih jalan sendiri (Prasetya Pertiwi & Zahro, 2018).

Usia dini merupakan masa yang paling penting dalam priode anak karena dimasa ini anak dapat mencapai beberapa tahap perkembangan, di masa ini merupakan masa yang cepat pada rentang perkembangan hidup manusia. Orang tua perlu memberikan pendidikan yang baik untuk perkembangan potensinya.

#### d. Batasan Anak Usia Dini

Ada dua sudut pandang dalam mendefinisikan dan menetapkan batasan anak usia dini. Di Indonesia, batasan usia untuk anak usia dini adalah 0-6 tahun, sehingga anak dianggap siap untuk memulai kursus sekolah dasar pada usia 7 tahun. Namun, banyak negara dan NAEYC (*National Association for the Education of Young Children*) menetapkan usia dini masa kanak-kanak sebagai sekelompok orang berusia 0 sampai 8 tahun.

Akibat keterbatasan ini, anak-anak yang sudah mulai sekolah dasar harus diajar dan di didik dengan menggunakan pendekatan pendidikan anak usia dini. Dari batasan diatas, para ahli membagi anak usia dini ke dalam berbagai kategori, antara lain :

- 1) Bayi antara umur 0-12 bulan
- 2) Rentang usia kelompok bermain adalah umur 1-3 tahun

- 3) Kelompok pra-sekolah adalah umur 4-5 tahun
- 4) kelompok Usia sekolah 6-8 tahun (Hamzah, 2015).

Menurut NAEYC anak usia dini, mereka yang dicakup oleh program pendidikan prasekolah swasta dan negeri, taman kanak-kanak, dan sekolah dasar. Taman Kanak-Kanak (TK) atau Raudhatul Athfal (RA) merupakan jalur formal pada jenjang PAUD di Indonesia (RA). Rata-rata usia anak yang mengikuti kursus formal ini sekitar 4-5 tahun, sedangkan rata-rata usia lulusan TK/RA sekitar 6-7 tahun. Pasalnya, pada tahun 2011 lalu, Menteri Pendidikan Nasional dan Menteri Agama Republik Indonesia mengeluarkan peraturan bersama yang menyebutkan bahwa usia minimal untuk masuk sekolah dasar atau sederajat adalah 7 tahun (Yogi Wulandari, 2021).

Dari beberapa pemaparan para ahli diatas maka disimpulkan bahwa batasan usia anak usia dini 0-8 tahun, dikelompokkan menjadi empat yaitu, kelompok bayi usia 0-12 bulan, kelompok bermain usia 1-3 tahun, pra-sekolah 4-5 tahun dan usia sekolah 6-8 tahun.

### 3. Tinjauan Tentang Kecanduan *Gadget*

#### a. Pengertian Kecanduan

Kecanduan didefinisikan sebagai keinginan yang kuat untuk sesuatu yang mendorong seseorang untuk mencarinya, seperti kecanduan *gadget*, kecanduan televisi, kecanduan belanja, kecanduan makanan, kecanduan seks, kecanduan narkoba, kecanduan olahraga, atau kecanduan pekerjaan. Seseorang dikatakan kecanduan jika tidak mampu mengendalikan kebutuhannya untuk melakukan sesuatu, sehingga menimbulkan dampak fisik dan psikologis yang merugikan pada individu tersebut. Jika seseorang kecanduan, dia akan menghabiskan lebih dari 4-6 jam per hari untuk terlibat dalam perilaku adiktif. Kecanduan ini membuat seseorang lebih bahagia ketika mereka melakukan kegiatan tersebut, menyebabkan mereka melupakan segala sesuatu yang lain, termasuk makanan, keluarga, dan lingkungan (Ayu & Saragih, 2016).

Dalam hal ini kecanduan merupakan ketidakmampuan mengontrol keinginan seseorang sehingga dia berusaha mencari atau melakukan sesuatu untuk mendapatkan apa yang diinginkannya, yang berdampak negatif bagi individu baik fisik maupun psikis.

## b. Bentuk-Bentuk Kecanduan

Bentuk-bentuk kecanduan dalam buku Ahyani Radhiani Fitri dan Yuli Widiningsih sebagai berikut :

### 1) Kecanduan obat-obatan

Ketergantungan obat atau *drug addiction* adalah keadaan *intoxication kronis* akibat konsumsi obat-obatan atau *drugs* berulang kali. Sedangkan penyalahgunaan zat adalah kecenderungan penggunaan zat secara berlebih. Obat-obatan psikoaktif adalah obat-obat yang dapat merubah fungsi psikologis, seperti *mood* dan kesadaran.

### 2) Kecanduan rokok

Perilaku merokok dapat menjadi bentuk perilaku kecanduan dengan melalui beberapa tahapan, Awalnya seseorang yang mengalami kecanduan rokok, memiliki sikap positif terhadap rokok, kemudian bereksperimen untuk mencobanya, menggunakannya secara teratur lalu menggunakannya secara berlebihan dan akhirnya mengalami ketergantungan secara fisik. Setelah menggunakannya secara berlebihan dalam jangka waktu yang lama maka seseorang akan mengalami keterkaitan dengan proses-proses biologis, toleransi dan putus zat.

### 3) Kecanduan alkohol

Minuman yang mengandung etanol dikenal sebagai minuman beralkohol. Etanol adalah bahan kimia psikoaktif yang menyebabkan hilangnya kesadaran saat dikonsumsi. Alkohol memiliki dampak depresi pada tubuh dan dapat menyebabkan aktivitas otak melambat. Indikasi mental penyalahgunaan alkohol, seperti iritasi, permusuhan, kegelisahan, penghindaran aktivitas yang tidak memberikan kesempatan untuk minum, kesulitan membuat keputusan, tidur berlebihan, sering menangis, dan menunjukkan emosi, dapat menyebabkan peminum mengalami koma dan meninggal.

### 4) Kecanduan seks

Pecandu seks adalah seseorang yang menderita gangguan dorongan seksual dan tidak mampu mengendalikan keinginannya. Dari sudut pandang psikologis, ada berbagai faktor yang dapat menyebabkan kecanduan seks, termasuk seks sebagai satu-satunya alat komunikasi, yang pada akhirnya diungkapkan melalui hubungan intim, dan pelepasan ketegangan dalam pekerjaan dengan stres tinggi, yang sering diungkapkan melalui seks. Dampak fisiologis

kecanduan seks adalah meningkatkan risiko penyakit seksual, menempatkan pria dengan kecanduan seks pada risiko lebih tinggi terkena penyakit kelamin dan bahkan HIV.

5) Kecanduan makan (*Bing Eating*)

Kecanduan makan atau bing eating merupakan bentuk perilaku makan yang berlebihan dan bersifat kompulsif atau mengonsumsi makanan dalam jumlah yang sangat banyak dan tidak mampu untuk menghentikan atau mengontrolnya. BED (*Bing Eating Disorder*), dapat terjadi pada laki-laki maupun perempuan dengan berat badan normal, namun akan mengarahkan pada kemungkinan terjadinya berat badan yang berlebihan atau obesitas.

6) Kecanduan belanja (*shopping addiction*)

kecanduan belanja adalah perilaku belanja yang tidak terkontrol dan berulang serta berdampak pada kondisi keuangan dan psikologis yang berat. Pada individu yang mengalami kecanduan belanja akan merasa sangat perlu untuk menghabiskan uangnya dan cemas kehilangan kesempatan untuk membeli sesuatu. Penyebab kecanduan belanja pada kondisi psikologis berupa depresi dan rasa bosan pada

wanita, sedangkan pada pria kemungkinan terjadinya kegelisahan dan marah.

#### 7) Kecanduan *gadget*

Kecanduan *gadget* meliputi kecanduan *game offline* atau *online*, dan sosial media, yang dianggap sebagai gangguan dalam pengendalian impuls, mirip dengan kecanduan judi. Keasyikan, kehilangan kendali, kebutuhan yang kuat untuk menggunakan internet, penurunan kapasitas untuk membuat keputusan, dan kesulitan psikologis dan mental seperti gangguan perilaku, gangguan mood, kecemasan, dan kemampuan yang buruk untuk mengatur impuls atau dorongan adalah gejala umum dari kecanduan *gadget*. Kecanduan *game* dan sosial media adalah jenis kecanduan yang dihasilkan oleh pemikiran terus-menerus yang mengarah pada perilaku berlebihan di mana pemain memiliki keinginan yang kuat untuk bermain dan dapat menghabiskan lebih dari 35 jam per minggu untuk bermain *game* (Radhiani Fitri & Widiningsih, 2016).

Banyak sekali bentuk kecanduan yang dapat merusak fisik maupun psikologis kita mulai dari,

kecanduan obat-obatan, kecanduan rokok, kecanduan alkohol, kecanduan seks, kecanduan *gadget* dan sebagainya. Yang dapat menghambat perkembangan seseorang yang mengalaminya, maka dari itu diperlukan pencegahan dimulai dari usia dini.

c. Pengertian *Gadget*

*Gadget* adalah istilah bahasa Inggris yang mengacu pada *gadget* elektronik kecil dengan fungsi tertentu. *Gadget* adalah alat elektronik kecil yang melakukan berbagai tugas. *Gadget* merupakan salah satu kemajuan terkini dalam teknologi komunikasi Indonesia dalam beberapa tahun terakhir. Unsur pembaharuan membedakan gadget dengan perangkat listrik lainnya. *Gadget* adalah perangkat elektronik yang diperbarui secara berkala untuk memudahkan kehidupan manusia. Telepon rumah, misalnya, adalah kategori perangkat elektronik. Ketika Anda membandingkan telepon rumah dengan ponsel, Anda akan melihat bahwa ponsel lebih portabel (mudah dibawa-bawa). *Gadget* sekarang didefinisikan tidak hanya dalam bentuk fisiknya (elektronik), tetapi juga dalam representasi visualnya (perangkat lunak).

*Gadget* dalam arti luas adalah instrumen teknologi dengan fungsi tertentu yang terus berkembang. Internet, kamera, panggilan video, telepon, email, SMS, Bluetooth, WIFI, game, dan Mp3 adalah semua kemampuan umum pada perangkat. Barang ini menarik untuk didapatkan karena banyaknya jenis *gadget* yang terus berkembang. Ponsel, smartphone, laptop, tablet, dan iPad hadir dalam berbagai merek, termasuk Samsung, Apple, Sony, Oppo, dan lainnya. *Gadget* dari segala jenis dan merek memiliki fitur yang selalu berkembang seiring dengan kemajuan teknologi, pada akhirnya menjadi salah satu kebutuhan manusia (Rosiyanti & Muthmainnah, 2018).

Dari penjelasan di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *gadget* merupakan perangkat elektronik yang sangat dibutuhkan untuk membantu hampir setiap pekerjaan manusia, dengan berbagai fitur yang dimiliki *gadget* yang memiliki pembaharuan fitur dari hari ke hari sehingga membuat hidup manusia lebih praktis. Banyaknya jenis-jenis *gadget* yang berevolusi secara cepat menjadikan barang ini menarik untuk dimiliki setiap orang dan bahkan hampir semua anak-anak usia dini memiliki gadget, hal ini yang membuat

anak dengan mudah kecanduan *gadget* yang dapat berpengaruh pada perkembangan potensinya.

d. Manfaat *Gadget*

*Gadget* memiliki fungsi dan keunggulan yang umumnya sesuai dengan aplikasinya. Berikut ini adalah beberapa fungsi dan kelebihan *gadget* secara umum:

1) Kemampuan Komunikasi

Cakupan dan kedalaman pengetahuan manusia semakin luas. Jika manusia menggunakan pikirannya untuk berkomunikasi di masa lalu, mereka kemudian mengembangkan tulisan dan mengirimkannya melalui pos. Manusia kini dapat berkomunikasi dengan lebih mudah, cepat, praktis, dan efisien melalui telepon genggam di era globalisasi.

2) Sosial

Perangkat ini menawarkan berbagai fungsi dan aplikasi yang memungkinkan orang di seluruh dunia untuk bertukar berita, informasi, dan cerita. Sebagai hasil dari penggunaan ini. Anda dapat menambah kenalan dan mengembangkan hubungan jarak jauh tanpa harus menghabiskan banyak waktu untuk berbagi.

### 3) Pendidikan

Dengan kemajuan teknologi, pembelajaran tidak lagi terbatas pada buku, kini kita bisa mengakses berbagai informasi seputar pendidikan, politik, ilmu umum, dan agama tanpa harus keluar rumah (Zuli Dwi, 2020).

Dengan penerapan dan penggunaan *gadget* yang baik dapat memberi manfaat untuk penggunanya dengan manfaat yang dimiliki tersebut dapat mengembangkan potensi diri lebih baik, mempermudah semua pekerjaan manusia bahkan lebih cerdas dibanding manusia dengan segala fitur yang dimiliki. Dari beberapa manfaat di atas dapat kita ketahui manfaat *gadget* di bidang komunikasi dimana mempermudah komunikasi kita baik dengan jarak jauh maupun dekat, kita dapat dengan mudah berbagi informasi, kabar dan cerita dan mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang kita perlukan tentang pendidikan, politik, ilmu pengetahuan umum, agama tanpa harus repot pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh untuk dijangkau.

#### e. Dampak Kecanduan *Gadget*

Adapun dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget*. Misalnya: komunikasi menjadi lebih

praktis karena adanya *gadget*, manusia dapat berkomunikasi dengan kerabat jauh, imajinasi berkembang karena manusia yang mengelilingi dirinya dengan dunia *gadget* cenderung lebih kreatif, dan manusia menjadi lebih pintar. Meningkatkan kecerdasan dimana kita dapat belajar melalui *gadget* dengan rasa ingin tahu tentang sesuatu, meningkatkan rasa percaya diri, dan lebih berani karena dilatih untuk mengoperasikan alat teknologi lainnya akibat perkembangan *gadget* yang menuntut kehidupan yang lebih baik, mudahnya mencari informasi dengan *gadget* kita dapat mudah mengakses dari luar negeri, meningkatkan kecerdasan dimana kita bisa belajar melalui *gadget* dengan rasa ingin tahu tentang sesuatu, meningkatkan rasa percaya diri, dan lebih berani karena dilatih mengoperasikan alat teknologi lainnya.

Selain efek positif, penggunaan *gadget* memiliki efek negatif, seperti: menjadi orang yang tertutup karena kecanduan *gadget* dapat mengganggu kedekatan orang lain, kesehatan terganggu karena terlalu lama menatap layar *gadget*, menyebabkan kelelahan dan minus mata, gangguan tidur akibat bermain *gadget* hingga larut malam, sehingga sulit untuk bangun pagi, dan suka

menyendiri, penggunaan perangkat yang berlebihan menyebabkan gangguan mental, seperti depresi, kecemasan, kurangnya perhatian, autisme, dan gangguan bipolar. Tayangan tentang pembunuhan, pemerkosaan, penganiayaan, dan bentuk kekerasan lainnya, serta menjadi lebih agresif saat mereka terpapar perangkat, memiliki perasaan bahwa Anda tidak dapat hidup tanpa elektronik (Rosiyanti & Muthmainnah, 2018).

Penggunaan *gadget* jelas memberi pengaruh terhadap perkembangan anak usia dini, baik itu secara fisik, kognitif, emosi, sosial, dan motorik. Kemajuan teknologi dapat membantu daya kreatifitas anak, jika pemanfaatannya di imbangi dengan interaksi anak dengan lingkungan sekitarnya. Namun apabila terlalu membebaskan anak dibawah umur menggunakan teknologi yang terlalu canggih seperti *gadget* maka itu dapat mengubah perilaku seorang anak (Alawiyah et al., 2021).

Dengan segala manfaat yang dimiliki, *gadget* juga memiliki dampak positif dan dampak negatif yang dapat merusak mental orang yang menggunakannya secara berlebih. Terlebih lagi ketika anak-anak yang kecanduan akan berakibat fatal baik secara fisik maupun

psikis anak, seperti *gadget* dapat mengakibatkan penyakit mental, merasa tidak bisa hidup tanpa *gadget*, menjadi pribadi tertutup, dan masih banyak lagi.

f. Indikator Kecanduan *Gadget*

Indikator dari kecanduan *gadget* yaitu, terlalu asyik bermain *gadget*, menunjukkan perilaku yang tidak nyaman ketika tidak bermain *gadget*, waktu bermain yang terus meningkat, gagal mengurangi atau berhenti bermain dengan *gadget*, kehilangan ketertarikan dengan dunia luar, tetap bermain meskipun sudah diberitahu dampak negatifnya, berbohong mengenai lama penggunaan ke orang tua, menggunakan *gadget* untuk mengalihkan perasaan (Budi, 2021). Intinya seorang anak dikatakan mengalami kecanduan jika sudah tidak bisa lepas dari *gadget*, merasa tidak bisa hidup tanpa *gadget*, dan hal tersebut mengganggu kegiatan-kegiatan anak lainnya.

## **B. Penelitian Yang Relevan**

Masalah yang peneliti bahas dalam proposal ini memiliki beberapa referensi, meski ada yang membahas secara tersirat maupun tersurat, sumber yang menjadi relevan terhadap masalah yang peneliti bahas diantaranya:

1. Ari Pratama, *Upaya Orang Tua dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini Di Desa Suak Batang Gandus Kecamatan Gandus Kota Palembang.*

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak kecanduan *gadget* terhadap perkembangan anak. Pendekatan penelitian adalah kualitatif, dan prosedur pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa kecanduan *gadget* berdampak pada perkembangan anak karena anak cenderung menghabiskan waktu di rumah untuk bermain *gadget*. Akibatnya, anak menjadi tergantung pada *gadget* yang dapat merusak pola perilaku atau perkembangan sosial anak.

Adapun upaya orang tua dalam menangani anak yang kecanduan *gadget* dapat membimbing anak dalam penggunaan *gadget*, membatasi penggunaan *gadget*, memberikan jadwal penggunaan *gadget* kepada anak, memberikan contoh yang baik, tidak memberikan akses penuh kepada anak. untuk penggunaan *gadget*, dan membuat zona bebas *gadget*. dalam menanamkan pada anak-anak pentingnya menahan diri dari menggunakan perangkat elektronik (Pratama, 2021).

2. Rizki Istiqowati, *Upaya Orang Tua Dalam Mengatasi Problematika Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini di Desa Sidamulya RT. 05 RW. 05 Kecamatan Kemranjen Kabupaten Banyumas.*

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana upaya orang tua untuk mengatasi kesulitan yang terkait dengan penggunaan *gadget* pada masa bayi awal. Wawancara, observasi, dan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini. Menurut temuan penelitian, kesulitan anak yang disebabkan oleh *gadget* meliputi gangguan fisik, gangguan sosial emosional, gangguan bahasa, dan kelainan kognitif.

Penelitian ini mengambil pendekatan studi kasus kualitatif, dengan fokus pada lima anak balita di Desa Sidamulya, RT. 05 RW. 05 Kecamatan Kemranjen Kabupaten Banyumas yang memiliki problematika *gadget* meskipun ada upaya orang tua. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa orang tua dapat membantu anak-anak mereka mengatasi masalah ini dengan melakukan sedikit upaya tetapi konsisten, seperti mengajak mereka bermain di luar rumah dan memberi mereka permainan untuk mendorong pertumbuhan mereka (Rizki, 2020).

3. Titik Mukarromah, *Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak*

*Gadget* tidak hanya sebagai alat untuk berkomunikasi tetapi juga dapat membantu mempermudah aktivitas lainnya. Perlu diketahui bahwa masa perkembangan anak yang sangat sensitif adalah pada usia 1-5 tahun sebagai anak usia dini, sehingga sering disebut masa keemasan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak usia dini di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif lapangan. Sifat penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Menurut temuan penelitian tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak usia dini di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak, penggunaan *gadget* pada anak usia dini memiliki dampak positif atau negatif tergantung dari intensitas dan pengawasan orang tua. . Karena tidak sesuai dengan usianya, intensitas dan durasi penggunaan gadget dan program yang sering digunakan harus dibatasi (Mukarromah, 2017).

Adapun persamaan dan perbedaan antara peneliti terdahulu dengan penelitian penulis yaitu :

**Tabel. 2.1**

Persamaan dan Perbedaan

| No | Judul   | Persamaan  | Perbedaan   |
|----|---|--|---|
| 1. | Upaya Orang Tua dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan <i>Gadget</i> pada Anak Usia Dini Di Desa Suak Batang Gandus Kecamatan Gandus Kota Palembang | Penelitian kualitatif dan tehnik pengumpulan data observasi, tehnik wawancara dan dokumentasi. | Tempat penelitian, tempat peneliti yaitu, di Kelurahan Sangiasseri Kecamatan Sinjai Selatan sedangkan, peneliti sebelumnya berlokasi di Desa Suak Batang Gandus Kecamatan Gandus Kota Palembang. pokok penelitian peneliti yaitu Metode Orang tua dalam pengendalian emosi anak usia dini |

|    |  |  |   |
|----|--|--|---|
|    |  |  | yang kecanduan <i>gadget</i> sedangkan penelitian relevan sebelumnya Upaya Orang Tua dalam mengatasi kecanduan <i>gadget</i> pada anak usia dini.   |
| 2. | Upaya Orang Tua Dalam Mengatasi Problematika Penggunaan <i>Gadget</i> pada Anak Usia Dini di Desa Sidamulya RT. 05 RW. 05 Kecamatan Kemranjen Kabupaten Banyumas | Penelitian kualitatif dan tehnik pengumpulan data observasi, tehnik wawancara dan dokumentasi. | Tempat penelitian, tempat peneliti yaitu di Kelurahan Sangiasseri Kecamatan Sinjai Selatan sedangkan, peneliti sebelumnya berlokasi di Desa Sidamulya RT. 05 RW. 05 Kecamatan Kemranjen Kabupaten Banyumas. Pokok penelitian peneliti |

|    |   |   |   |
|----|---|---|---|
|    |   |   | <p>yaitu, Metode Orang tua dalam pengendalian emosi anak usia dini yang kecanduan <i>gadget</i>, sedangkan penelitian relevan sebelumnya Upaya Orang tua dalam mengatasi problematika penggunaan <i>gadget</i> pada anak usia dini.</p> |
| 3. | <p>Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak</p> | <p>Penelitian kualitatif dan tehnik pengumpulan data observasi, tehnik wawancara dan dokumentasi.</p> | <p>Tempat penelitian, tempat peneliti yaitu, di Kelurahan Sangiasseri Kecamatan Sinjai Selatan sedangkan, peneliti sebelumnya berlokasi di Di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih</p>  |

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  |  |  | <p>Banyak. Pokok penelitian peneliti yaitu Metode Orang Tua dalam pengendalian emosi anak usia dini yang kecanduan <i>gadget</i>, sedangkan penelitian relevan sebelumnya Dampak Penggunaan <i>gadget</i> pada perkembangan sosial anak usia dini.</p> |
|--|--|--|--|

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis dan Pendekatan Penelitian**

Peneliti berusaha mendapatkan informasi dan data yang menggunakan jenis dan pendekatan penelitian yaitu:

##### **1. Jenis Penelitian**

Penulis memilih jenis penelitian yang akan dipakai yaitu naturalistik. Penulis akan langsung terjun kelokasi penelitian untuk mencari data pendukung yang dilakukan dalam latar atau seting alamiah, artinya tanpa memanipulasi subjek yang diteliti (sebagaimana adanya). Penulis mencoba menggambarkan kejadian dan peristiwa yang menjadi sorotan (Noor, 2017).

##### **2. Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif pada dasarnya adalah penyelidikan, data inti dan data tambahan diperoleh sebagai hasil dari penelitian. Kata-kata dan perilaku adalah sumber data utama dalam penelitian kualitatif. Data tertulis, foto, dan statistik adalah contoh data tambahan. Tujuan utama penelitian kualitatif adalah untuk memahami (memahami) fenomena

atau fenomena sosial dengan memusatkan perhatian pada gambaran yang lebih komprehensif tentang masalah yang diteliti. Hal ini dimaksudkan agar dengan memperoleh pemahaman yang menyeluruh tentang peristiwa tersebut, maka akan muncul suatu teori (Martha & Kresno, 2016).

## **B. Definisi Operasional**

Untuk menghindari kekeliruan penafsiran dan kesalahpahaman serta pengertian yang simpan siur, maka peneliti kemukakan pengertian dan penegasan judul skripsi bahwa metode orang tua dalam pengendalian emosi anak usia dini yang kecanduan *gadget* di Kelurahan Sangiasseri Kecamatan Sinjai Selatan adalah cara yang dilakukan oleh orang tua untuk melakukan pembinaan sehingga mampu mengendalikan emosi anak usia dini yang kecanduan *gadget* di Kelurahan Sangiasseri Kecamatan Sinjai Selatan.

## **C. Tempat dan Waktu Penelitian**

Adapun tempat dan waktu penelitian sebagai berikut:

### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini bertempat di Kelurahan Sangiasseri Kecamatan Sinjai Selatan, adapun alasan peneliti memilih tempat ini karena peneliti tertarik seperti apa metode orang tua yang digunakan dalam membantu pengendalian emosi

anaknya, karena peneliti melihat di lapangan khususnya di daerah Kelurahan Sanggiaseri banyak anak yang kecanduan *gadget* dan tidak dapat mengontrol emosi, menjadi mudah marah, menangis ketika tidak menggunakan *gadget* (*Smartphone*), saat ini dapat dengan mudah kita temui pada kalangan anak usia dini di Kelurahan Sanggiaseri, itulah kenapa peneliti tertarik untuk meneliti di Kelurahan Sanggiaseri.

## 2. Waktu Penelitian

Adapun waktu penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Februari sampai April 2022.

## **D. Subjek dan Obyek Penelitian**

### 1. Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah Orang Tua anak yang kecanduan *gadget* sebanyak 6 orang. Subjek ini dipilih berdasarkan pertimbangan tertentu dan dianggap sebagai orang-orang yang tepat dalam memberikan informasi tentang Metode Orang Tua dalam pengendalian emosi anak usia dini yang kecanduan *gadget* di Desa Sanggiaseri Kecamatan Sinjai Selatan.

## 2. Objek Penelitian

Objek dari penelitian ini adalah metode Orang Tua dalam pengendalian emosi anak usia dini yang kecanduan *gadget* di Kelurahan Sangiasseri Kecamatan Sinjai Selatan.

## E. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dapat diuraikan sebagai berikut:

### 1. Observasi

Observasi merupakan metode yang dilakukan dengan cara pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode observasi non partisipan, yaitu peneliti tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat independen (Baswori & Suwandi, 2008). Peneliti menggunakan tehnik observasi dalam pengumpulan data agar peneliti bisa mengamati secara langsung seperti apa situasi yang ada di Kelurahan Sangiasseri, bagaimana kondisi geografis lokasi penelitian, serta peneliti bisa mendapat gambaran seperti apa metode orang tua dalam pengendalian emosi anak usia dini yang kecanduan *gadget* di Kelurahan Sangiasseri. Dan informasi-informasi lain yang ada di lapangan.

## 2. Wawancara

Wawancara adalah sesi tanya jawab dengan tujuan tertentu. Tujuan khusus tersebut adalah tujuan penelitian untuk menggali informasi yang relevan dengan fokus penelitian. Dalam penelitian ini, pewawancara harus mampu membangun kepercayaan dan hubungan positif dengan partisipan agar mereka dapat memberikan informasi mendalam yang diperlukan secara jujur (Hanurawan, 2016).

Macam-macam wawancara dalam penelitian ini dapat dilakukan dengan cara yaitu:

- a. Wawancara terstruktur, yaitu pengumpulan data telah menyiapkan instrument penelitian beberapa pertanyaan-pertanyaan penulis yang alternatif jawabannya pun telah disiapkan.
- b. Wawancara semiterstruktur, yaitu dalam pelaksanaannya lebih bebas, dan menemukan permasalahan secara lebih terbuka dimana pihak yang diajak wawancara dimintai pendapat, dan ide-idenya.
- c. Wawancara tidak terstruktur, yaitu wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya, yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan

ditanyakan, dan dapat dilakukan melalui tatap muka (*face to face*) maupun dengan menggunakan telepon (Sugiyono, 2015).

Adapun data yang ingin di dapatkan oleh penulis melalui wawancara yaitu metode orang tua dalam pengendalian emosi anak usia dini yang kecanduan *gadget*, faktor pendukung dan penghambat orang tua dalam pengendalian emosi anak usia dini di Kelurahan Sangiasseri Kecamatan Sinjai Selatan.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah daftar dokumen alat atau sarana yang digunakan untuk memperoleh data melalui arsip-arsip atau gambar yang ada hubungannya dengan masalah yang akan dibahas. Metode dokumentasi dalam penelitian ini dipergunakan untuk melengkapi dari hasil wawancara dan hasil pengamatan (observasi) (Hasan, 2002). Dokumentasi yaitu data-data orang tua serta nama-nama anak yang kecanduan *gadget* dan foto-foto yang ada di Kelurahan Sangiasseri Kecamatan Sinjai Selatan.

## **F. Instrument Penelitian**

Adapun instrument penelitian yang digunakan peneliti untuk mendapatkan data terkait dengan Metode Orang Tua

dalam Pengendalian Emosi Anak Usia Dini yang Kecanduan *Gadget* adalah sebagai berikut:

1. Instrument Observasi

Alat observasi yang penulis gunakan adalah buku, pulpen, serta daftar ceklis yang berkaitan yang akan diteliti terkait metode orang tua dalam pengendalian emosi anak usia dini yang kecanduan *gadget* di Kelurahan Sangiasseri Kecamatan Sinjai Selatan.

2. Instrument Wawancara

Instrument wawancara pada penelitian penulis ini adalah sejumlah pertanyaan yang sudah disusun oleh penulis untuk memperoleh data yang berkaitan dengan metode orang tua dalam pengendalian emosi anak usia dini yang kecanduan *gadget* serta faktor penghambat dan pendukung yang dialami oleh orang tua di Kelurahan Sangiasseri Kecamatan Sinjai Selatan.

3. Instrument Dokumentasi

- a. Catatan atau data metode orang tua dalam pengendalian emosi anak usia dini yang kecanduan *Gadget* di Kelurahan Sangiasseri Kecamatan Sinjai Selatan.
- b. Buku, buku adalah sumber referensi yang memiliki kekuatan bukti yang lebih nyata.

- c. Alat dokumentasi, alat dokumentasi yang digunakan adalah *smartphone* (kamera) berfungsi untuk memotret jika peneliti sedang melakukan pembicaraan dengan responden atau sumber data serta untuk mempermudah penelitian berupa foto-foto kegiatan pelaksanaan penelitian. *Flashdisk* berfungsi untuk menyimpan file untuk kepentingan penelitian.

## **G. Pengujian Keabsahan Data**

Untuk menjamin data yang telah dikumpulkan, maka penulis melakukan pengecekan kebenaran data yang diperoleh. Teknik pengecekan tersebut dilakukan dengan menggunakan metode triangulasi. Triangulasi dilakukan dengan membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif. Jadi, melalui teknik ini, penulis betul-betul memeriksa dan meng-*crosscek* data observasi, wawancara, dan termasuk dokumentasi. Keseluruhan data tersebut dicek sumbernya dan termasuk dengan teori-teori yang telah ada sebelumnya.

Beberapa langkah yang dilakukan oleh penulis dalam menerapkan triangulasi ini adalah :

1. Membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara.
2. Membandingkan apa yang dikatakan orang di depan umum dengan apa yang dikatakan secara pribadi.
3. Membandingkan apa yang dikatakan orang-orang tentang situasi penelitian dengan apa yang dikatakannya sepanjang waktu.
4. Membandingkan keadaan dan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan masyarakat dari berbagai kelas.
5. Membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan.

Manakala ada data yang diragukan, maka penulis tidak serta merta memasukkannya sebagai hasil penelitian karena dianggap data tersebut tidak valid.

## **H. Teknik Analisis Data**

Analisis data merupakan aspek penting dari penelitian karena menghasilkan temuan substantif dan formal. Selanjutnya, analisis data kualitatif menantang karena kurangnya norma yang ditetapkan, metode linier, dan aturan sistematis. Pada hakikatnya, analisis data adalah proses pengorganisasian, pengurutan, pengelompokan, pengkodean

atau penandatanganan, dan pengkategorian informasi untuk sampai pada suatu kesimpulan. Tergantung pada fokus atau masalah yang perlu dipecahkan. Data kualitatif yang biasanya tersebar dan dibangun, dan biasanya disederhanakan, akhirnya dapat dipahami dengan mudah oleh rangkaian prosedur ini (Gunawan, 2016). Uraian di atas, maka prosedur analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan data (*Collection data*)

Pada analisis model pertama dilakukan pengumpulan data hasil wawancara, hasil observasi, dan berbagai dokumen berdasarkan kategorisasi yang sesuai dengan penelitian yang kemudian dikembangkan penajaman data melalui pencarian data selanjutnya.

2. Reduksi Data (*data reduction*)

Reduksi data adalah proses merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal penting, mencari tema dan polanya. Data yang telah direduksi akan memberikan gambaran lebih jelas dan memudahkan dalam pengumpulan data.

3. Display data

Pemaparan data sebagai sekumpulan informasi tersusun, dan memberi kemungkinan adanya penarikan

kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data digunakan untuk lebih meningkatkan pemahaman kasus dan sebagai acuan mengambil tindakan berdasarkan pemahaman dan analisis sajian data.

#### 4. Verifikasi data

Verifikasi data atau penarikan kesimpulan merupakan hasil penelitian yang menjawab focus penelitian berdasarkan analisis data. Berdasarkan dari uraian diatas mengenai teknik analisis data maka dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa dalam melakukan analisi data sebagai kegiatan yang mengatur dan mengelompokkan data sehingga diperoleh suatu temuan sesuai dengan fokus atau masalah yang ingin dijawab dalam suatu penelitian, dengan menggunakan reduksi data, paparan data, dan verifikasi data untuk memilih hal-hal pokok dan hal-hal penting dalam suatu penelitian sehingga dapat meningkatkan pemahaman dari kasus dalam mengambil suatu tindakan dan kesimpulan dari hasil penelitian (Sugiyono, 2015).

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

##### **1. Gambaran Umum Kelurahan Sangiasseri**

Kelurahan Sangiasseri merupakan Desa/Kelurahan diwilayah Kecamatan Sinjai Selatan yang terletak 27 km, dari pusat pemerintahan Kabupaten Sinjai yang di pimpin oleh Akmal, S.E. Kelurahan Sangiasseri mempunyai luas wilayah 13.229 km<sup>2</sup>. Terbentuk pada Tahun 1979 berdasarkan UU No.29 tahun 1959, nomor kode wilayah 73.07.02. Kelurahan sangiasseri adalah Kelurahan yang berada di Ibu Kota Kecamatan Sinjai Selatan yang membawahi 5 (lima) Lingkungan wilayah, 10 (sepuluh) RW, dan 27 (dua puluh tujuh) RT. Jarak dari Pusat Pemerintah Kabupaten 27 Km, dan jarak dari Ibu Kota Provinsi 198 Km (Sinjai Selatan, 2022).

a. Data Personil Pegawai Kelurahan Sangiasseri Kecamatan Sinjai Selatan Kabupaten Sinjai sebagai berikut:

**Tabel 4.1**

## Pegawai Kelurahan

| <b>No</b> | <b>Nama</b>      | <b>Jabatan</b>                                       |
|-----------|------------------|--|
| 1         | Akmal, S.E       | Kepala kelurahan (lurah)                             |
| 2         | Iskandar, S.Ip   | Sekretaris lurah                                     |
| 3         | Rosmiati         | Kepala seksi pemerintahan                            |
| 4         | St. Nurhayati    | Kepala seksi pembangunan dan pemberdayaan masyarakat |
| 5         | Kaharuddin Ahmad | Kepala seksi pelayanan umum                          |
| 6         | Mappiasse        | Staf   |
| 7         | Andi Sulastri    | Staf   |
| 8         | Andi Sakti       | Staf   |

b. Data aparat Kepala Lingkungan, RW, dan RT wilayah Kelurahan Sangiasseri yaitu:

**Tabel 4.2**

## Lingkungan Babara

| <b>No</b> | <b>Nama</b>   | <b>Jabatan</b>    |
|-----------|---------------|-------------------|
| 1         | A. Abd. Hafid | Kepala Lingkungan |
| 2         | Raja          | Ketua RW 01       |

|   |          |             |
|---|----------|-------------|
| 3 | Raja     | Ketua RT 01 |
| 4 | -        | Ketua RT 02 |
| 5 | H. Sattu | Ketua RT 03 |
| 6 | Unda     | Ketua RW 02 |
| 7 | Lukman   | Ketua RT 04 |
| 8 | Emmang   | Ketua RT 05 |

**Tabel 4.3**  
Lingkungan Caile

| <b>No</b> | <b>Nama</b> | <b>Jabatan</b>    |
|-----------|-------------|-------------------|
| 1         | Muh. Ashar  | Kepala Lingkungan |
| 2         | Mansur      | Ketua RW 01       |
| 3         | Alimuddin   | Ketua RT 01       |
| 4         | Lego        | Ketua RT 02       |
| 5         | Tunding     | Ketua RT 03       |
| 6         | Ansar       | Ketua RT 02       |
| 7         | Rahim       | Ketua RT 04       |
| 8         | Dulla       | Ketua RT 05       |
| 9         | Nur Ali     | Ketua RT 06       |
| 10        | Syamsuddin  | Ketua RT 07       |

**Tabel 4.4**  
Lingkungan Samaenre

| <b>No</b> | <b>Nama</b> | <b>Jabatan</b>    |
|-----------|-------------|-------------------|
| 1         | Tajuddin    | Kepala Lingkungan |
| 2         | Mappiati    | Ketua RW 01       |
| 3         | Ramli       | Ketua RT 01       |
| 4         | Buccung     | Ketua RT 02       |
| 5         | Ahmad       | Ketua RW 02       |
| 6         | Ahmad       | Ketua RT 03       |
| 7         | Antong      | Ketua RT 04       |
| 8         | M. Amir     | Ketua RT 05       |

**Tabel 4.5**  
Lingkungan Bolaromang

| <b>No</b> | <b>Nama</b> | <b>Jabatan</b>    |
|-----------|-------------|-------------------|
| 1         | Abu Bakar   | Kepala Lingkungan |
| 2         | Abdullah    | Ketua RW 01       |
| 3         | Saleng      | Ketua RT 01       |
| 4         | M. Daud     | Ketua RT 02       |
| 5         | Antong      | Ketua RT 03       |
| 6         | Abu Bakar   | Ketua RW 02       |
| 7         | Supriadi    | Ketua RT 04       |
| 8         | A. Bahtiar  | Ketua RT 05       |

|   |   |             |
|---|---|-------------|
| 9 | - | Ketua RT 06 |
|---|---|-------------|

**Tabel 4.6**  
Lingkungan Cappanggalung

| No | Nama        | Jabatan           |
|----|-------------|-------------------|
| 1  | Tampa. L    | Kepala Lingkungan |
| 2  | Tampa. L    | Ketua RW 01       |
| 3  | Mappilewa   | Ketua RT 01       |
| 4  | Akbar       | Ketua RT 02       |
| 5  | Abd. Wahid  | Ketua RW 02       |
| 6  | Mustamin    | Ketua RT 03       |
| 7  | Anwar Kolle | Ketua RT 04       |

c. Data Jumlah Penduduk Kelurahan Sangiasseri

Kelurahan Sangiasseri yang hanya terdiri dari 5 lingkungan wilayah dengan jumlah penduduk 6.986 Jiwa dengan perincian sebagaimana tabel berikut:

**Tabel 4.7**  
Jumlah Penduduk

| No | Jenis Kelamin   | Jumlah      |
|----|-----------------|-------------|
| 1  | Laki-laki       | 3. 392 Jiwa |
| 2  | Perempuan       | 3. 594 Jiwa |
| 3  | Usia 0-15 Tahun | 2608 Jiwa   |

|   |                      |           |
|---|----------------------|-----------|
| 4 | Usia 15-65 Tahun     | 4925 Jiwa |
| 5 | Usia 65 Tahun Keatas | 826 wa    |

#### d. Prasarana Kelurahan Sangiasseri

##### 1) Prasarana Kesehatan

- a) Puskesmas : Ada
- b) UKBM (Posyandu) : 6 Buah
- c) Poliklinik/Balai Pelayanan Masyarakat : 2 Buah

##### 2) Prasarana Pendidikan

- a) Gedung Sekolah PAUD : Ada
- b) Gedung Sekolah TK : 4 buah
- c) Gedung Sekolah SD/MI : 6 buah
- d) Gedung Sekolah SLTP/MTs : 4 buah
- e) Gedung Sekolah SMU/MA : 4 buah
- f) Gedung Perguruan Tinggi : - buah

##### 3) Prasarana Ibadah

- a) Masjid : 16 Buah
- b) Mushollah : 4 Buah

##### 4) Prasarana Umum

- a) Olah raga : 15 Buah
- b) Kesenian/Budaya : - Buah
- c) Balai Pertemuan : 3 Buah

e. Tata Letak Kelurahan Sangiasseri

Berdasarkan letak geografis Kelurahan sangiasseri berada pada posisi sebagai berikut:

- 1) Sebelah utara : Desa Alenangka dan Desa Gareccing
- 2) Sebelah Timur : Kecamatan Tellulimpoe
- 3) Sebelah Selatan : Desa Palangka
- 4) Sebelah Barat : Desa Puncak dan Desa Songing

f. Visi Dan Misi Kelurahan Sangiasseri Kecamatan Sinjai Selatan Kabupaten Sinjai

1) Visi

Terwujudnya Kelurahan Sangiasseri yang Mandiri dan Sejahtera Melalui Pembangunan Partisipatif, Demokratis dan Beradat.

2) Misi

- a) Meningkatkan profesionalisme aparat kelurahan
- b) Penguatan lembaga kemasyarakatan
- c) Meningkatkan derajat pendidikan dan kesehatan masyarakat.

g. Pekerjaan atau Mata Pencaharian di Kelurahan Sangiasseri

1) Karyawan :

- a) Pegawai Negeri Sipil : 219 Orang

- b) TNI / POLRI : 6 Orang
  - c) BUMN / Swasta : 10 Orang
  - 2) Wiraswasta / Pedagang : 407 Orang
  - 3) Petani : 2.663 Orang
  - 4) Pertukangan : 28 Orang
  - 5) BuruhTani : 330 Orang
  - 6) Pensiunan : 95 Orang
  - 7) Nelayan : - Orang
  - 8) Pemulung : - Orang
  - 9) Jasa : 39 Orang
- h. Tingkat Pendidikan Masyarakat di Kelurahan Sangiasseri
- 1) Lulusan Pendidikan Umum
    - a) Taman Kanak-kanak : 135 Orang
    - b) Sekolah Dasar : 315 Orang
    - c) SMP : 660 Orang
    - d) SMA/SMU : 230 Orang
    - e) Akademi /D1-D3 : 285 Orang
    - f) Sarjana : 281 Orang
    - g) Pascasarjana : 20 Orang
  - 2) Lulusan Pendidikan Khusus
    - a) Pondok Pesantren : 65 Orang
    - b) Pendidikan Keagamaan : - Orang
    - c) Sekolah Luar Biasa : - Orang

d) Kursus Keterampilan : - Orang

## **B. Hasil dan Pembahasan Penelitian**

### **1. Metode Orang Tua dalam Pengendalian Emosi Anak Usia Dini yang Kecanduan *Gadget* di Kelurahan Sangiasseri Kecamatan Sinjai Selatan**

*Gadget* merupakan media komunikasi yang sangat praktis baik dikalangan anak-anak maupun orang dewasa. Penggunaan *gadget* terhadap anak usia dini merupakan sesuatu yang mempunyai dampak terhadap penggunanya, baik itu dampak positif maupun negatif. Dengan demikian penggunaan *gadget* pada anak usia dini harus dalam pengawasan yang baik oleh orang tua. Peran orang tua sangat penting sebagai figur untuk menemani, mengawasi, dan mengarahkan pemakaian *gadget* agar bermanfaat bagi tumbuh kembangnya anak usia dini.

Pemakaian *gadget* pada anak usia dini biasanya terbatas dan penggunaannya hanya sebagai media pembelajaran, bermain game, dan menonton video di *youtube*. Akibat penggunaan *gadget* yang terlalu berlebihan dapat menyebabkan kecanduan *gadget* pada anak, menyebabkan emosi anak tidak terkendali misalnya anak mudah menangis, marah ketika tidak diberikan *gadget*. Oleh sebab itu metode orang tua sangat dibutuhkan untuk

mengendalikan emosi anak agar emosi anak bisa berkembang dengan baik.

Strategi orang tua dalam mengelola emosi anak menurut Arif yakni:

- a. Strategi orang tua yang dilakukan agar anak dapat mengenali emosi dirinya dengan baik ini adalah dengan mengenalkan nama-nama emosi sesuai ekspresinya
- b. Strategi orang tua agar anak mampu mengatur emosi sesuai dengan situasi dan kondisi ini dilakukan dengan cara memberikan pengertian mengenai bagaimana mengendalikan emosi, bagaimana menahan diri untuk meluapkan emosi yang negatif, serta ikut berperilaku ekspresif sesuai dengan emosi yang muncul pada diri sendiri
- c. Strategi orang tua agar anak mampu memanfaatkan emosi secara positif dilakukan dengan memberikan anak kesibukan yang positif, dan memberikan anak penghargaan atas kemampuannya dalam memilih kegiatan yang positif
- d. Strategi orang tua agar mendengarkan dengan hati-hati setiap pendapat anak adalah memberikan kesempatan kepada anak untuk berpendapat (Maulinda et al., 2020).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti menjelaskan bahwa strategi dalam pengendalian emosi anak usia dini yang kecaduan *gadget* di Kelurahan Sangiasseri Kecamatan Sinjai Selatan yaitu:

a. Mengajak Anak Bermain di Lingkungan

Bermain di luar rumah sangat baik untuk perkembangan anak, berinteraksi dengan lingkungan akan membuat anak mendapatkan hal-hal baru yang tidak didapatkannya di dalam ruangan. Aktifitas ini dapat merangsang kreatifitas dan imajinasi anak, bermain di luar rumah juga dapat membuat anak belajar bagaimana cara bekerja sama, berbagi dan bagaimana memperlakukan teman sebaya. Berbeda dengan anak yang cenderung hanya berada di dalam rumah dalam segi bersosialisasi yang cenderung pemalu dan tidak percaya diri.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti menjelaskan bahwa metode pengendalian emosi anak dengan mengajaknya bermain di lingkungan bersama teman sebayanya. ini dilakukan agar anak tidak menangis meminta *gadget*, sehingga dapat mengurangi penggunaan *gadget* yang tidak baik untuk perkembangan anak. Dengan begitu anak juga dapat bersosialisasi

dengan teman, dan membuat anak percaya diri. anak yang tetap di rumah akan membuat anak lebih senang dengan *gadget* bermain game dan menonton *youtube* walaupun *gadget* juga mempunyai dampak positif bagi anak tapi tetap akan mengganggu perkembangan emosi anak. Seperti yang diungkapkan oleh Ibu Rismawati, S.Pd.I yang bekerja sebagai Guru Honor sebagai berikut:

“anak saya lebih senang bermain *gadget* di rumah terkadang juga belajar dengan menonton *youtube* misalnya, menghitung dan menyanyi lagu anak-anak, tapi ketika saya tidak memberikan *gadget* anak saya akan langsung menangis metode yang saya lakukan untuk membuat anak saya berhenti menangis adalah mengajaknya bermain di luar rumah bersama teman-temannya. Hal ini dapat membuat anak saya melupakan sejenak *gadget* (Rismawati, 2022)”

Hal yang sama juga dikatakan oleh Ibu Salmawati selaku Ibu Rumah Tangga dalam wawancaranya menjelaskan bahwa:

“saya tidak menyangka *gadget* yang saya berikan dapat membuat anak saya kecanduan, bahkan berpengaruh pada perkembangan emosinya yang membuatnya menagis, marah melempar barang-barang yang ada didekatnya kalau saya tidak berikan *gadget*, metode yang

saya lakukan ketika anak mengalami hal tersebut saya mengajaknya bermain di lingkungan sekitar bersama teman-temannya, sehingga bisa mengalihkan pikirannya dari *gadget* (Salmawati, 2022)”

Berdasarkan hasil wawancara dari Ibu Rismawati, S.Pd.I dan Ibu Salmawati mereka sama-sama mengatakan bahwa, salah satu metode orang tua dalam mengendalikan emosi anak yang kecanduan *gadget* yaitu mengajak anak bermain di lingkungan, dengan mengajak anak bermain di luar rumah bisa mengalihkan pikiran anak dari *gadget* sehingga emosi anak untuk bermain *gadget* bisa dikendalikan.

b. Mengalihkan Perhatian Anak Dengan Memberikan Mainan

Mainan sudah menjadi teman sehari-hari bagi anak. Tidak heran jika kebanyakan orang tua sering membelikan mainan agar anak selalu gembira, mainan juga dapat mendukung tumbuh kembang anak bukan hanya menyenangkan bagi anak tapi dapat memberikan berbagai manfaat untuk perkembangan otak, fisik, emosional maupun sosialnya. Seperti yang dikemukakan

Bapak Yahya yang bekerja sebagai Swasta, mengatakan bahwa:

“anak saya menggunakan *gadget* milik saya untuk bermain *game* dan menonton kartun di *youtube*, ini yang membuat anak saya menangis ketika tidak diberikan *gadget*, metode yang saya lakukan untuk membuat anak saya diam dengan cara mengajak anak saya membeli mainan kesukaannya atau mengajak anak saya liburan (Yahya, 2022)”

Hal yang sama dikatakan Ibu Muhajira yang bekerja sebagai Penjual Sembako dalam wawancaranya menjelaskan bahwa:

“anak saya yang sudah kecanduan *gadget* akan menangis meminta *gadget* kalau saya tidak kasih, metode yang biasa saya lakukan untuk mengendalikan emosinya adalah dengan memberikannya uang untuk membeli mainan yang dia suka, agar anak saya tidak menangis meminta *gadget* lagi (Muhajira, 2022)”

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Yahya dan Ibu Muhajira diatas maka dapat disimpulkan bahwa mengalihkan perhatian anak dengan memberikan mainan merupakan salah satu metode pengendalian emosi anak usia dini yang kecanduan *gadget* di Kelurahan Sangiasserri. memberikan mainan pada anak akan

membuat anak merasa gembira, mainan baru tersebut akan menjadi teman sehari-hari bagi anak, dengan itu anak akan melupakan sejenak *gadget*.

c. Menjauhkan *Gadget* Dari Pandangan Anak

Kecanduan *gadget* pada anak-anak dapat menghambat proses tumbuh kembangnya dan menyebabkan masalah fisik dan mental, salah satu cara untuk mengatasi emosi anak yang kecanduan *gadget* adalah dengan menjauhkan gadget dari pandangan anak. Ketika *gadget* jauh dari anak emosi untuk bermain tidak akan sama ketika gadget itu ada di depan anak. Seperti yang disampaikan oleh Ibu Nurlina yang bekerja sebagai Pembisnis petikan hasil wawancaranya menjelaskan bahwa:

“anak saya sangat aktif bermain *gadget* sudah ada beberapa *gadget* yang anak saya rusak, kalau saya larang anak saya pasti menangis, cara untuk mengendalikan emosinya dengan membawa *gadget* saya pergi bekerja, dengan begitu anak saya tidak akan mudah menangis meminta gadget di rumah (Nurlina, 2022)”

Berdasarkan hasil wawancara diatas disimpulkan bahwa salah metode yang dilakukan oleh Ibu Nurlina untuk mengendalikan emosi adalah menjauhkan *gadget*

dari pandangan anak, misalnya dengan membawanya keluar rumah, menyimpan di tempat yang tidak mudah dijangkau oleh anak, tidak bermain *gadget* di depan anak, dengan begitu anak tidak akan mudah menangis meminta *gadget*.

d. Melawan Rasa Kasihan

Teman bermain anak juga sangat berpengaruh pada proses pertumbuhannya, teman bermain anak juga bisa membawa dampak negatif bagi anak dalam hal penggunaan *gadget*. Hal tersebut berdampak pada emosi anak ketika tidak diberikan *gadget* dimana anak akan marah, menangis, dari pada memberikan *gadget* pada anak lebih baik membiarkan anak menangis demi kebaikan sang anak. Seperti halnya yang dikemukakan oleh Ibu Sukmawati sebagai Ibu Rumah Tangga dalam wawancaranya menjelaskan bahwa:

“ketika anak saya sudah mengenal *gadget* perilakunya berubah, menjadi lebih sering di dalam rumah, suka menyendiri bahkan melempar *gadget* saya ketika kuotanya habis. Pada saat anak saya menangis meminta *gadget* saya hanya membiarkannya menangis dari pada memberikannya *gadget*, kalau sudah capek menangis akan berhenti dengan sendirinya (Sukmawati, 2022)”

Berdasarkan hasil wawancara Ibu Sukmawati bahwa salah satu metode orang tua dalam pengendalian emosi anak usia dini yang kecanduan *gadget* yaitu dengan melawan rasa kasihan pada anak, lebih baik membiarkan anak menangis dari pada memberikannya *gadget*, anak akan berhenti sendiri ketika merasa capek menangis. Dengan begitu anak bisa kita alihkan dengan hal lain yang lebih baik dari pada *gadget* itu sendiri.

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat di simpulkan bahwa metode orang tua dalam mengendalikan emosi anak usia dini yang kecanduan *gadget* di Kelurahan Sangiasseri Kecamatan Sinjai Selatan yaitu:

- 1) Mengajak anak bermain di lingkungan
- 2) Mengalihkan perhatian anak dengan memberikan mainan
- 3) Menjauhkan *gadget* dari pandangan anak
- 4) Melawan rasa kasihan.

## **2. Faktor Penghambat dan Pendukung Metode Orang Tua dalam Pengendalian Emosi Anak Usia Dini yang Kecanduan *Gadget***

Pengendalian emosi merupakan suatu bentuk penekanan terhadap suatu rangsangan yang dapat menimbulkan emosi dimana emosi tersebut dapat disalurkan ke dalam bentuk ekspresi yang lebih baik lagi

perkembangannya. Pengendalian emosi pada anak dimaksudkan sebagai perkembangan emosi anak kearah yang lebih baik dalam mengurangi penggunaan pada *gadget*. Penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mempengaruhi perilaku orang dewasa, anak-anak pun tidak luput dari pengaruh penggunaan *gadget*, salah satunya dalam perkembangan emosi.

Pengendalian emosi adalah cara yang dilakukan untuk membentuk perkembangan emosi anak kearah yang lebih baik. Hal ini diperlukan dalam membina peribadi anak. Akan tetapi dalam menjalankan pengendalian emosi tidaklah mudah melainkan ada beberapa pendukung dan penghambat dalam pengendalian emosi anak usia dini yang kecanduan *gadget*.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti menjelaskan bahwa faktor penghambat metode orang tua dalam pengendalian emosi anak usia dini yang kecanduan *gadget* yaitu:

a. Tidak Bersikap Tegas dan Konsisten Pada Anak

Orang tua kerap kali merasa ragu bersikap tegas pada anak mereka karena takut tindakan mereka menimbulkan trauma pada anak. Alhasil orang tua akan bersikap permisif (serba membolehkan), akibatnya ada

banyak efek negatif dari gaya pengasuhan ini pada anak. Masalah emosional misalnya pada penggunaan *gadget* seharusnya orang tua lebih tegas melarang anak dan bersikap konsisten dengan aturan yang sudah diberikan orang tua. Seperti halnya yang diungkapkan oleh Ibu Ibu Muhajira yang mengatakan bahwa:

“anak saya akan berhenti menangis meminta *gadget* kalau suami saya yang melarang itu dikarenakan suami saya tegas pada anak saya, tetapi kalau suami saya tidak ada anak saya akan menangis meminta *gadget*, kalau tidak saya kasih anak saya tambah marah dan menangis itu karena saya sendiri kurang tegas pada anak mengenai *gadget* sejak awal (Muhajira, 2022)”

Hal yang sama dikatakan Ibu Rismawati, S.Pd.I yang mengatakan bahwa:

“penghambat saya dalam mengendalikan emosi anak pada saat tidak mau diajak bermain di luar rumah, hal itu terkadang membuat saya marah dan membentak anak saya. Tapi kalau suami saya yang menyuruh berhenti menangis anak saya menurut, karena memang sejak awal suami saya tegas pada anak (Rismawati, 2022)”

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Muhajira dan Ibu Rismawati diatas dapat disimpulkan bahwa salah satu yang menjadi faktor penghambat dalam

pengendalian emosi anak terhadap *gadget* yaitu tidak bersikap tegas dan konsisten pada anak, dengan begitu anak bersikap semaunya melakukan yang dia suka tanpa mengetahui dampak yang akan ditimbulkan. Orang tua yang seharusnya bersikap tegas terhadap penggunaan *gadget* pada anak terkadang malah memberikan *gadget* kepada anak ketika merasa sudah tidak ada lagi pilihan lain untuk mendiamkan anak. Maka dari itu diperlukan sikap tegas dan konsisten orang tua sehingga dampak *gadget* pada anak bisa berkurang.

b. Tidak Dapat Melawan Rasa Kasihan Pada Anak

Kadang kala rasa kasihan pada anak harus kita lawan demi kebaikan anak, terlebih lagi untuk kebaikan sang anak demi pertumbuhan anak yang lebih baik kedepannya. Tidak semua yang anak kita minta harus kita penuhi karena bisa jadi hal yang kita berikan pada anak bisa membawa dampak buruk bagi perkembangan sosial maupun emosinya. Seperti yang dikemukakan oleh Ibu Nurlina dari hasil wawancaranya yang mengatakan bahwa:

“hambatan dalam pengendalian emosi anak saya ketika membiarkan anak menangis terkadang saya merasa kasihan dengan anak hal itu yang

membuat saya memberikan gadget dengan batasan waktu (Nurlina, 2022)”

Tidak dapat melawan rasa kasihan pada nak juga dirasakan oleh Ibu Sukmawati yang mengatakan bahwa:

“hambatan saya pada saat anak saya menangis meminta gadget tidak mau dibujuk dengan bermain di luar rumah, tetap ingin bermain *gadget* itulah membuat saya bingung bagaimana cara membujuknya, terkadang kalau anak saya sudah menangis terlalu lama saya merasa kasihan jadi saya kasih *gadget* itu (Sukmawati, 2022)”

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Nurlina dan Ibu Sukmawati dapat disimpulkan bahwa faktor penghambat metode orang tua dalam mengendalikan emosi anak usia dini yang kecanduan *gadget* salah satunya adalah tidak dapat melawan rasa kasihan pada anak, dengan begitu semua aturan yang telah orang tua tetapkan mereka langgar sendiri dengan tetap memberikan *gadget* itu pada anak.

#### c. Faktor Lingkungan

Terkadang orang tua sudah mengawasi penggunaan *gadget*, namun lingkungan anak yang membawa pengaruh penggunaan *gadget* pada anak karena mengikuti teman-temannya di sekolah atau teman

sepermainannya. Hal inilah yang menjadi penghambat orang tua membatasi anak dalam menggunakan *gadget* sehingga emosinya tidak dapat dikendalikan dengan baik. Seperti yang dikemukakan oleh Bapak Yahya yang mengatakan bahwa:

“faktor penghambat saya dalam mengendalikan emosi anak dimana ketika anak saya melihat teman bermainnya main *gadget*, itu yang membuat anak saya juga menangis meminta *gadget* (Yahya, 2022)”

Hal yang sama juga dikatakan oleh Ibu Salmawati yang mengatakan bahwa:

“yang menjadi penghambat saya kalau anak saya menangis minta *gadget* dimana pada saat anak saya melihat temannya bermain *gadget* dia jadi menangis juga meminta *gadget*, padahal sebelumnya tidak mengingat *gadget* (Salmawati, 2022)”

Berdasarkan hasil wawancara dari Bapak Yahya dan Ibu Salmawati dapat disimpulkan bahwa salah satu yang menjadi faktor penghambat orang tua dalam mengendalikan emosi anak yaitu faktor lingkungan seperti teman bermain, maupun teman sekolah anak semuanya dapat menjadi penghambat orang tua dalam mengendalikan emosi anak, walaupun orang tua sudah memberikan batasan tetapi kalau tidak memberikan

batasan pada lingkungan sekitar, anak tetap akan terjerumus pada penggunaan *gadget*.

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat di simpulkan bahwa faktor penghambat metode orang tua dalam mengendalikan emosi anak usia dini yang kecanduan *gadget* di Kelurahan Sangiasseri Kecamatan Sinjai Selatan yaitu:

- 1) Tidak bersikap tegas dan konsisten pada anak
- 2) Tidak dapat melawan rasa kasihan pada anak
- 3) Faktor lingkungan.

Adanya faktor penghambat maka diperlukan faktor pendukung untuk memudahkan penerapan pengendalian emosia anak, baik berupa dukungan keluarga, maupun lingkungan sekitar. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti menjelaskan bahwa faktor pendukung metode orang tua dalam mengendalikan emosi anak usia dini yang kecanduan *gadget* yaitu:

- 1) Dukungan Keluarga

Setiap orang tua mengiginkan anaknya tumbuh dengan baik agar anak terhindar dari hal yang dapat merusak masa pertumbuhannya. Kerja sama semua anggota keluarga untuk menunjang pertumbuhan anak sangat penting sebab tempat pertama anak untuk belajar

adalah di dalam keluarga itu sendiri. Seperti dalam penggunaan gadget dalam keluarga harus menjadi contoh yang baik bagi anak itu sendiri agar anak bisa menahan diri untuk tidak menggunakan. Seperti yang dikemukakan oleh Ibu Rismawati, S.Pd.I yang mengatakan bahwa:

“faktor pendukung saya mengendalikan emosi anak saya dengan adanya aturan pengurangan penggunaan gadget dalam keluarga, ini saya lakukan agar dapat mendukung pengendalian emosi anak saya yang suka bermain gadget (Rismawati, 2022)”

Hal yang sama juga dikatakan oleh Ibu Muhajira yang mengatakan bahwa:

”pendukung saya dalam mengendalikan emosi anak saya dengan bantuan semua keluarga dengan cara tidak meletakkan *gadget* di sembarang tempat yang dapat dijangkau anak (Muhajira, 2022)”

Dukungan keluarga juga dirasakan oleh Bapak Yahya yang mengatakan bahwa:

“yang saya lakukan untuk mendukung metode pengendalian emosi anak dengan memberikan contoh yang baik untuk anak, caranya dengan tidak main *gadget* didepan anak (Yahya, 2022)”

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa salah satu faktor pendukung metode

orang tua dalam mengendalikan emosi anak dengan adanya dukungan keluarga itu sendiri, dengan kerja sama yang dilakukan oleh keluarga penerapan pengurangan penggunaan *gadget*, tidak meletakkan *gadget* sembarang tempat, dan memberikan contoh yang baik pada anak. Hal tersebut dapat membantu pengendalian emosi anak agar tidak menggunakan *gadget*.

## 2) Lingkungan Bermain Anak

Bermain di lingkungan bersama anak dan teman-temannya bisa membantu dalam pengendalian emosi anak untuk bermain *gadget*. Dengan adanya lingkungan sekitar bisa menyita perhatian anak dan lupa dengan *gadget*, ini bisa kita terapkan pada anak yang kecanduan *gadget*. Seperti yang dikemukakan oleh Ibu Nurlina yang mengatakan bahwa:

“faktor pendukung dalam pengendalian emosi anak saya yaitu lingkungan sekitar karena dengan mengajak anak saya beraktifitas diluar anak saya senang dan bahagia (Nurlina, 2022)”

Hal yang sama juga dikatakan oleh Ibu Sukmawati yang megatakan bahwa:

“pendukung saya dalam mengendalikan emosi anak saya kalau teman-temannya datang ke rumah dan mengajak anak saya main, itu

membuat anak saya yang tadinya menangis menjadi diam (Sukmawati, 2022)”

Faktor pendukung lingkungan bermain anak juga dirasakan oleh Ibu Salmawati yang mengatakan bahwa:

“kalau anak saya menangis minta gadget teman bermain anak saya bilang jangan main *gadget* nanti mata kamu rusak, seketika anak saya berhenti percaya kalau yang dikatakan temannya itu benar (Salmawati, 2022)”

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa salah satu faktor pendukung metode orang tua dalam mengendalikan emosi anak adalah lingkungan bermain anak, dengan beraktifitas di lingkungan anak bukan hanya pintar bersosialisasi, bermain dengan teman-teman sebayanya membuat anak juga senangtifitas diluar rumah juga beradaptat membuat anak terhindar dari pengaruh *gadget*.

Berdasarkan beberapa hasil wawancara diatas dapat di simpulkan bahwa faktor pendukung metode orang tua dalam mengendalikan emosi anak usia dini yang kecanduan *gadget* di Kelurahan Sangiasseri Kecamatan Sinjai Selatan yaitu:

- 1) Dukungan keluarga
- 2) Lingkungan bermain anak.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti mengenai metode orang tua dalam pengendalian emosi anak usia dini yang kecanduan *gadget* di Kelurahan Sangiasseri Kecamatan Sinjai Selatan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Metode orang tua dalam mengendalikan emosi anak usia dini yang kecanduan *gadget* di Kelurahan Sangiasseri Kecamatan Sinjai Selatan yaitu, mengajak anak bermain di lingkungan, mengalihkan perhatian anak dengan memberikan mainan, menjauhkan *gadget* dari pandangan anak, dan melawan rasa kasihan.
2. Faktor penghambat metode orang tua dalam mengendalikan emosi anak usia dini yang kecanduan *gadget* di Kelurahan Sangiasseri Kecamatan Sinjai Selatan yaitu, tidak bersikap tegas dan konsisten pada anak, tidak dapat melawan rasa kasihan pada anak, dan faktor lingkungan. Sedangkan faktor pendukung metode orang tua dalam mengendalikan emosi anak usia dini yang kecanduan *gadget* di Kelurahan

Sangiasseri Kecamatan Sinjai Selatan yaitu, dukungan keluarga, dan lingkungan bermain anak.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil dari kesimpulan yang telah dirumuskan sebelumnya, maka penulis memberikan masukan berupa saran, sebagai berikut :

1. Kepada orang tua diharapkan lebih selektif lagi dalam memberikan mainan kepada anak, terutama pemberian izin bermain *gadget*. Perlu ketegasan dan pendampingan dari orang tua dalam memberikan batasan durasi dan penggunaan *gadget* oleh anak, agar nantinya tidak menimbulkan kecanduan *gadget* yang dapat mengganggu proses tumbuh kembang anak terutama perkembangan emosinya.
2. Kepada orang tua *gadget* sebaiknya tidak diberikan pada anak dibawah usia 6 tahun, karena saat usia tersebut anak lebih diarahkan kedalam kegiatan yang memiliki aktivitas dilingkungan agar mudah untuk bersosialisasi.
3. Bagi peneliti diharapkan penelitian ini memberikan acuan bagi penelitian selanjutnya. Terutama bagi peneliti yang akan meneliti seputar metode orang tua dalam pengendalian emosi anak usia dini yang kecanduan *gadget*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah, D., Mulkiyan, & Erwin, M. (2021). Problematika dan Pendampingan Anak yang Mengalami Gangguan Gadget. *Jurnal Media Intelektual Muslim Dan Bimbingan Rohani*, 8, 36–53.
- Arifin, M. (1987). *Filsafat Pendidikan Islam*. Buna Aksara.
- Arifuddin. (2015). *Keluarga Dalam Pembentukan Akhlak Islamia*. Ombak.
- Ayu, L., & Saragih, S. (2016). Interaksi Sosial dan Konsep Diri dengan Kecanduan Games Online pada Dewasa Awal. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 5(02), 167–173. <https://doi.org/10.30996/persona.v5i02.734>
- Baswori, & Suwandi. (2008). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Rineka Cipta.
- Budi, M. E. P. (2021). Pelaksanaan kelas digital parenting bertema cara mencegah kecanduan gadget di masa golden age. *ROSYADA: Islamic Guidance and Counseling*, 1(1), 23–38. <https://doi.org/10.21154/rosyada.v1i1.2413>
- Departemen Agama RI. (2015). *Al-Qur'an dan Terjemahan*. PT. Pantja Cemerlang.
- Diana, R. R. (2015). Pengendalian Emosi Menurut Psikologi Islam. *Unisia*, 37(82), 41–47. <https://doi.org/10.20885/unisia.vol.37.iss82.art5>
- Gunawan, I. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik* (4th ed.). Bumi Aksara.
- Hamzah, N. (2015). *Pengembangan Sosial Anak Usia Dini* (1st ed.). IAIN Pontianak Press.

- Hanurawan, F. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif untuk Ilmu Psikologi* (1st ed.). Rajawali Pers.
- Hasan, I. (2002). *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*. Ghailan Indonesia.
- Maemunawati, S., & Alif, M. (2020). *Peran Guru, Orang Tua, Metode dan Media Pembelajaran: Strategi KBM di Masa Pandemi Covid-19* (1st ed.). 3M Media Karya Serang.
- Mahmudin, A. (2020). *Sikap Otoriter Orang Tua dan Dampaknya Terhadap Kecerdasan Emosional Anak* (1st ed.). CV. Bintang Surya Madani.
- Martha, E., & Kresno, S. (2016). Metode penelitian kualitatif untuk bidang kesehatan. *Jakarta: Penerbit Rajawali Pers*.
- Maulinda, R., Muslihin, H. Y., & Sumardi. (2020). *ANALISIS KEMAMPUAN MENGELOLA EMOSI ANAK USIA 5-6 TAHUN ( LITERATURE RIVIEW )*. 4(2), 300–313.
- Mukarromah, T. (2017). Dampak Penggunaan Gadget pada Perkembangan Sosisl Anak Usia Dini di Dusun Setia Bumi KEcamatan Seputih Banyak. In *9 Mei* (Vol. 17, Issue Dampak Gadget).
- Noor, J. (2017). *Metodologi Penelitian* (7th ed.). Kencana.
- Novita, D., Amirullah, & Ruslan. (2016). Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Perkembangan Anak. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kewarganegaraan Unsyiah*, 1(1), 22–30.
- Nurani Sujiono, Y. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (8th ed.). PT. Indeks.
- Nursan. (2019). *Tengah, Peran Orang Tua dalam Menangani Pengaruh Negatif Media Sosial pada Remaja di Desa*

*Pattongo Kecamatan Sinjai Tengah*. IAI Muhammadiyah Sinjai.

Prasetya Pertiwi, E., & Zahro, I. (2018). *Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini dan Optimalisasi Pendidikan Karakter Melalui Sentra Bermain Peran* (1st ed.). Nusamedia.

Pratama, A. (2021). *UPAYA ORANG TUA DALAM MENGATASI KECANDUAN PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI DI DESA SUAK BATANG GANDUS KECAMATAN GANDUS KOTA PALEMBANG* (Vol. 4, Issue 1). UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG.

Pusat Data, & AnalisisTempo. (2021). *Anak dan (Kecanduan) Gadget*. Tempo Publishing.

Radhiani Fitri, A., & Widiningsih, Y. (2016). *Psikologi Adiktif*. Al-Mujtahadah Press.

Rizki, I. (2020). *UPAYA ORANG TUA DALAM MENGATASI PROBLEMATIKA PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI*. IAIN Purwokerto.

Rosiyanti, H., & Muthmainnah, R. N. (2018). *PENGGUNAAN GADGET SEBAGAI SUMBER BELAJAR MEMPENGARUHI HASIL BELAJAR PADA MATA KULIAH MATEMATIKA DASAR*. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 4(1), 25. <https://doi.org/10.24853/fbc.4.1.25-36>

Saleh, A. A. (2018). *Pengantar Psikologi* (1st ed.). Penerbit Aksara Timur.

Serafica Gisich. (2021). *Tanggung Jawab Ibu dan Ayah Dalam Keluarga*. *Artikel*.

- Sihombing, D. N. (2018). *Kemampuan Mengelola emosi*.
- Soeroso, Husni, A. H., Ismail, Karmini, S., Suwartni, Haryana, & Nastainudin, A. (2020). *Buku Panduan Dan Buku Kerja*.
- Sugiyanto, E. (2016). *Pengendalian Dalam Organisasi*. Lembaga Penerbitan Universitas Nasional.
- Sugiyono. (2015). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (22nd ed.). Alfabeta.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 538. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>
- Tafsir, A. (1996). *Metodologi Pengajaran Agama Islam*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Triatmoko, S. D. (2010). *Upaya Meningkatkan Pengendalian Emosi Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Pada Remaja Di Panti Asuhan Yayasan Al Hidayah Desa Desel Sadeng Kecamatan Gunung Pati Semarang 2010*.
- Yogi Wulandari, P. (2021). *Konflik Saudara Kandung Efeknya Terhadap Empati Anak Usia Dini* (1st ed.). Bintang Pustaka Madani.
- Zuli Dwi, R. (2020). PENGGUNAAN MEDIA GADGET DALAM AKTIVITAS BELAJAR DAN PENGARUHNYA TERHADAP PERILAKU ANAK  
Received: Oct 30. *TA" LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 3(1), 97–113.

## **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

*Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian*

**KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN**

“Metode Orang Tua Dalam Pengendalian Emosi Anak Usia Dini Yang Kecanduan *Gadget* di Kelurahan Sangiasseri Kecamatan Sinjai Selatan”

Nama : Nurul Afwani

Nim : 180202006

Program Studi : Bimbingan dan Penyuluhan Islam

| No | Variabel  | Sub Variabel  | Indikator   | Item |
|----|---|---|---|------|
| 1. | Metode Orang Tua Dalam Mengendalikan Emosi Anak | 1. Studi Dokumen<br>2. Observasi/ Pengamatan<br>3. Indepth interview (informan bisa berkembang) | A. Metode Pengendalian Emosi Internal<br>1. Membiarkanny a menangis<br>2. Melawan rasa kasihan<br>B. Metode Pengendalian Emosi External<br>1. Mengalihkan |      |

|    |   |   |   |       |
|----|---|---|---|-------|
|    |   |   | <p>perhatian anak dengan memberikan mainan</p> <p>2. Mengajak anak bermain dilingkungan</p> <p>3. Menjauhkan <i>gadget</i> dari pandangan anak</p> <p>4. Membatasi teman bermain anak</p> <p>5. Mengatur waktu tidur dan bermain anak</p> | 5 – 9 |
| 2. | Anak Usia Dini yang Kecanduan <i>Gadget</i> | <p>1. Studi Dokumen</p> <p>2. Observasi/ Pengamatan</p> | <p>1. Mencari-cari gadget</p> <p>2. Menangis ketika tidak diberikan</p>   |       |

|  |  |  |  |              |
|--|--|--|--|--------------|
|  |  | <p>3. Indepth interview (informan bisa berkembang)</p> | <p>gadget</p> <p>3. Aktif menggunakan <i>gadget (smartphone)</i></p> <p>4. Kehilangan ketertarikan dengan dunia luar</p> <p>5. berbohong mengenai lama penggunaan gadget</p> | <p>1 – 4</p> |
|--|--|--|--|--------------|

## Lampiran 2 Pedoman Wawancara

### PEDOMAN WAWANCARA

#### A. Identitas Responden

Nama :  
Umur :  
Jenis Kelamin :  
Alamat :  
Pekerjaan :  
No. HP :

#### B. Identitas Anak

Nama Anak :  
Usia :  
Jenis Kelamin :

#### C. Pertanyaan

1. Apakah anak bapak/ibu termasuk pengguna *gadget* aktif ?
2. Sejak kapan dan sejak umur berapa anak bapak/ibu bisa bermain *gadget* ?
3. Ketika mengoperasikan *gadget*, apakah anak bapak/ibu suka bermain game atau menonton youtube ?
4. Menurut Bapak/Ibu apakah dampak negatif dari *gadget* ?

5. Bagaimana perasaan anak bapak/ibu ketika menggunakan dan tidak menggunakan *gadget* ?
6. Bagaimana pengawasan yang bapak/ibu lakukan ketika anak bermain *gadget* ?
7. Bagaimana metode yang bapak/ibu lakukan untuk mengendalikan emosi anak yang kecanduan *gadget* ?
8. Bagaimana cara bapak/ibu menerapkan metode tersebut kepada anak yang kecanduan *gadget* ?
9. Apa saja yang menjadi hambatan dan pendukung bapak/ibu dalam mengendalikan emosi anak yang kecanduan *gadget* ?

## DESKRIPTIF WAWANCARA

### INFORMAN 1

#### A. Identitas Responden

Nama : Rismawati, S.Pd.I  
Umur : 40 tahun  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Alamat : Lingkungan Babara Kelurahan  
Sangiasseri  
Pekerjaan : Guru Honor  
No. HP : 085340434389

#### B. Identitas Anak

Nama Anak : A. Shakila Sudirman  
Usia : 6 Tahun  
Jenis Kelamin : Perempuan

#### C. Pertanyaan

1. Apakah anak bapak/ibu termasuk pengguna *gadget* aktif ?

Jawab: Aktif

2. Sejak kapan dan sejak umur berapa anak bapak/ibu bisa bermain *gadget* ?

Jawab: Sejak umur 4 tahun karena melihat teman-temannya

3. Ketika mengoperasikan gadget, apakah anak bapak/ibu suka bermain game atau menonton youtube ?

Jawab: Iya, kadang menonton *youtube* dan bermain *game*

4. Menurut Bapak/Ibu apakah dampak negatif dari *gadget* ?

Jawab: Dapat merusak minat belajar anak

5. Bagaimana perasaan anak bapak/ibu ketika menggunakan dan tidak menggunakan *gadget* ?

Jawab: Senang ketika menggunakan *gadget* tapi, menangis ketika tidak diberikan

6. Bagaimana pengawasan yang bapak/ibu lakukan ketika anak bermain *gadget* ?

Jawab: Memberikan batasan waktu

7. Bagaimana metode yang bapak/ibu lakukan untuk mengendalikan emosi anak yang kecanduan *gadget* ?

Jawab: Mengajak anak bermain di luar rumah bersama teman-temannya, hal ini dapat membuat anak saya melupakan *gadget* sejenak

8. Bagaimana cara bapak/ibu menerapkan metode tersebut kepada anak yang kecanduan *gadget* ?

Jawab: Dengan sabar dan bertahap

9. Apa saja yang menjadi hambatan dan pendukung bapak/ibu dalam mengendalikan emosi anak yang kecanduan *gadget* ?

Jawab: Penghambat dalam pengendalian emosi anak pada saat tidak mau diajak bermain di luar rumah, hal itu kadang membuat saya marah. Faktor yang memudahkan karena anak menurut pada perkataan suami.

Sinjai, 07 Juli 2022

NARASUMBER

(.....)

## DESKRIPTIF WAWANCARA

### INFORMAN 2

#### A. Identitas Responden

Nama : Yahya  
Umur : 37 Tahun  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Alamat : Lingkungan Babara Kelurahan  
Sangiasseri  
Pekerjaan : Swasta  
No. HP : 085219474285

#### B. Identitas Anak

Nama Anak : Muhammad Hafis Yahya  
Usia : 5 Tahun  
Jenis Kelamin : Laki-laki

#### C. Pertanyaan

1. Apakah anak bapak/ibu termasuk pengguna *gadget* aktif ?

Jawab: Aktif

2. Sejak kapan dan sejak umur berapa anak bapak/ibu bisa bermain *gadget* ?

Jawab: Sejak umur 3 tahun

3. Ketika mengoperasikan *gadget*, apakah anak bapak/ibu suka bermain game atau menonton youtube ?

Jawab: Iya, suka menonton *youtube* dan bermain *game*

4. Menurut Bapak/Ibu apakah dampak negatif dari *gadget* ?

Jawab: Mempengaruhi karakter anak, ketergantungan pada *gadget*

5. Bagaimana perasaan anak bapak/ibu ketika menggunakan dan tidak menggunakan *gadget* ?

Jawab: Ketika menggunakan *gadget* anak tidak rewel, tapi kalau tidak diberikan akan marah dan menangis

6. Bagaimana pengawasan yang bapak/ibu lakukan ketika anak bermain *gadget* ?

Jawab: Mendampingi anak dan memblokir situs negatif

7. Bagaimana metode yang bapak/ibu lakukan untuk mengendalikan emosi anak yang kecanduan *gadget* ?

Jawab: Mengajak anak membeli mainan kesukaannya atau dengan mengajak anak liburan

8. Bagaimana cara bapak/ibu menerapkan metode tersebut kepada anak yang kecanduan *gadget* ?

Jawab: Dengan perlahan *gadget* nya di ambil dan langsung di alihkan ke hal yang lain

9. Apa saja yang menjadi hambatan dan pendukung bapak/ibu dalam mengendalikan emosi anak yang kecanduan *gadget* ?

Jawab: Penghambat dalam pengendalian emosi anak ketika melihat teman bermainnya *gadget* itu yang membuat anak saya menangis. Faktor yang memudahkan dengan adanya kerja sama keluarga untuk tidak main *gadget* di depan anak.

Sinjai, 07 Juli 2022

NARASUMBER

(.....)

## DESKRIPTIF WAWANCARA

### INFORMAN 3

#### A. Identitas Responden

Nama : Muhajira  
Umur : 30 Tahun  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Alamat : Lingkungan Babara Kelurahan  
Sangiasseri  
Pekerjaan : Penjual Sembako  
No. HP : 085366626426

#### B. Identitas Anak

Nama Anak : Asyila  
Usia : 8 Tahun  
Jenis Kelamin : Perempuan

#### C. Pertanyaan

1. Apakah anak bapak/ibu termasuk pengguna *gadget* aktif ?

Jawab: Aktif, dengan penggunaan 5 jam dalam sehari

2. Sejak kapan dan sejak umur berapa anak bapak/ibu bisa bermain *gadget* ?

Jawab: Sejak umur 4 tahun

3. Ketika mengoperasikan *gadget*, apakah anak bapak/ibu suka bermain game atau menonton youtube ?

Jawab: Iya, kadang menonton *youtube* dan bermain *game*

4. Menurut Bapak/Ibu apakah dampak negatif dari *gadget* ?

Jawab: Tidak mendengar perkataan orang tua

5. Bagaimana perasaan anak bapak/ibu ketika menggunakan dan tidak menggunakan *gadget* ?

Jawab: Senang ketika menggunakan *gadget*, menangis ketika tidak diberikan *gadget*

6. Bagaimana pengawasan yang bapak/ibu lakukan ketika anak bermain *gadget* ?

Jawab: Memberikan batasan waktu

7. Bagaimana metode yang bapak/ibu lakukan untuk mengendalikan emosi anak yang kecanduan *gadget* ?

Jawab: Memberikan uang untuk membeli mainan yang dia suka

8. Bagaimana cara bapak/ibu menerapkan metode tersebut kepada anak yang kecanduan *gadget* ?

Jawab: Dengan melakukannya secara konsisten kepada anak

9. Apa saja yang menjadi hambatan dan pendukung bapak/ibu dalam mengendalikan emosi anak yang kecanduan *gadget* ?

Jawab: Apabila suami tidak di rumah anak akan menangis meminta *gadget* itu karena, tidak bersikap tegas

pada anak mengenai penggunaan *gadget* sejak dini, yang mempermudah sebab anak menurut apa perkataan suami.

Sinjai, 07 Juli 2022

NARASUMBER

(.....)

## DESKRIPTIF WAWANCARA

### INFORMAN 4

#### A. Identitas Responden

Nama : Sukmawati  
Umur : 33 Tahun  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Alamat : Lingkungan Babara Kelurahan  
Sangiasseri  
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga  
No. HP : 081242745652

#### B. Identitas Anak

Nama Anak : Muhammad Abib Fadil  
Usia : 6 Tahun  
Jenis Kelamin : Laki-laki

#### C. Pertanyaan

1. Apakah anak bapak/ibu termasuk pengguna *gadget* aktif ?

Jawab: Aktif

2. Sejak kapan dan sejak umur berapa anak bapak/ibu bisa bermain *gadget* ?

Jawab: Sejak umur 3 tahun

3. Ketika mengoperasikan *gadget*, apakah anak bapak/ibu suka bermain game atau menonton youtube ?

Jawab: Suka menonton *youtube* dan bermain *game*

4. Menurut Bapak/Ibu apakah dampak negatif dari *gadget* ?

Jawab: Lambat tidur, dapat merusak mata

5. Bagaimana perasaan anak bapak/ibu ketika menggunakan dan tidak menggunakan *gadget* ?

Jawab: Senang ketika menggunakan *gadget* tapi, kalau tidak diberikan marah mahkan kadang melempar *gadget*

6. Bagaimana pengawasan yang bapak/ibu lakukan ketika anak bermain *gadget* ?

Jawab: Memberikan batasan waktu terhadap penggunaan *gadget*

7. Bagaimana metode yang bapak/ibu lakukan untuk mengendalikan emosi anak yang kecanduan *gadget* ?

Jawab: Hanya dibiarkan menangis dari pada memberikan *gadget*, kadang kalau sudah capek menangis akan berhenti dengan sendirinya

8. Bagaimana cara bapak/ibu menerapkan metode tersebut kepada anak yang kecanduan *gadget* ?

Jawab: Dengan sabar dan konsisten

9. Apa saja yang menjadi hambatan dan pendukung bapak/ibu dalam mengendalikan emosi anak yang kecanduan *gadget* ?

Jawab: Penghambat dalam pengendalian emosi tidak bisa melawan rasa kasihan jadi kadang kalau sudah lama menangis saya merasa kasihan jadi saya kasih. Faktor yang memudahkan kalau temannya datang ke rumah dengan begitu sejenak anak akan melupakan gadget.

Sinjai, 07 Juli 2022

NARASUMBER

(.....)

## DESKRIPTIF WAWANCARA

### INFORMAN 5

#### A. Identitas Responden

Nama : Nurlina  
Umur : 38 Tahun  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Alamat : Lingkungan Samaenre  
Kelurahan Sangiasseri  
Pekerjaan : Pembisnis  
No. HP : 085255007229

#### B. Identitas Anak

Nama Anak : Abisal Algifari  
Usia : 7 Tahun  
Jenis Kelamin : Laki-laki

#### C. Pertanyaan

1. Apakah anak bapak/ibu termasuk pengguna *gadget* aktif ?

Jawab: Aktif

2. Sejak kapan dan sejak umur berapa anak bapak/ibu bisa bermain *gadget* ?

Jawab: Sejak umur 4 tahun

3. Ketika mengoperasikan *gadget*, apakah anak bapak/ibu suka bermain game atau menonton youtube ?

Jawab: Suka menonton bermain *game* dan nonton *youtube*

4. Menurut Bapak/Ibu apakah dampak negatif dari *gadget* ?

Jawab: Suka menyendiri dan kurang bersosialisasi dengan lingkungan

5. Bagaimana perasaan anak bapak/ibu ketika menggunakan dan tidak menggunakan *gadget* ?

Jawab: Senang ketika menggunakan *gadget* tetapi, menangis ketika tidak diberikan

6. Bagaimana pengawasan yang bapak/ibu lakukan ketika anak bermain *gadget* ?

Jawab: Memberikan batasan waktu

7. Bagaimana metode yang bapak/ibu lakukan untuk mengendalikan emosi anak yang kecanduan *gadget* ?

Jawab: Menjauhkan gadget dari pandangan anak dengan cara membawanya pergi bekerja, dengan begitu anak tidak akan mudah menangis atau teringat dengan *gadget*

8. Bagaimana cara bapak/ibu menerapkan metode tersebut kepada anak yang kecanduan *gadget* ?

Jawab: Dengan cara sabar dan dilakukan dengan konsisten

9. Apa saja yang menjadi hambatan dan pendukung bapak/ibu dalam mengendalikan emosi anak yang kecanduan *gadget* ?

Jawab: Penghambat dalam pengendalian emosi anak ketika merasa kasihan dengan begitu peraturan yang sudah saya terapkan saya langgar sendiri. Yang mempermudah dalam pengendalian emosinya adalah lingkungan bermain anak.

Sinjai, 07 Juli 2022

NARASUMBER

(.....)

## DESKRIPTIF WAWANCARA

### INFORMAN 6

#### A. Identitas Responden

Nama : Salmawati  
Umur : 34 tahun  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Alamat : Lingkungan Babara Kelurahan  
Sangiasseri  
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga  
No. HP : 082346365233

#### B. Identitas Anak

Nama Anak : Zafira  
Usia : 4 Tahun  
Jenis Kelamin : Perempuan

#### C. Pertanyaan

1. Apakah anak bapak/ibu termasuk pengguna *gadget* aktif ?

Jawab: Aktif

2. Sejak kapan dan sejak umur berapa anak bapak/ibu bisa bermain *gadget* ?

Jawab: Sejak umur 2 tahun karena melihat kakak nya

3. Ketika mengoperasikan *gadget*, apakah anak bapak/ibu suka bermain game atau menonton youtube ?

Jawab: Iya, suka menonton *youtube*

4. Menurut Bapak/Ibu apakah dampak negatif dari *gadget* ?

Jawab: Dapat mengganggu emosi anak

5. Bagaimana perasaan anak bapak/ibu ketika menggunakan dan tidak menggunakan *gadget* ?

Jawab: Senang kalau dikasih *gadget* tapi, kalau tidak dikasih akan menangis

6. Bagaimana pengawasan yang bapak/ibu lakukan ketika anak bermain *gadget* ?

Jawab: Mengatur waktu tidur dan bermain anak

7. Bagaimana metode yang bapak/ibu lakukan untuk mengendalikan emosi anak yang kecanduan *gadget* ?

Jawab: Mengajak anak bermain di luar rumah bersama teman-temannya, hal ini dapat membuat anak mengalihkan pikirannya terhadap *gadget*

8. Bagaimana cara bapak/ibu menerapkan metode tersebut kepada anak yang kecanduan *gadget* ?

Jawab: Dengan bersabar dan bertahap

9. Apa saja yang menjadi hambatan dan pendukung bapak/ibu dalam mengendalikan emosi anak yang kecanduan *gadget* ?

Jawab: Penghambat dalam pengendalian emosi pada saat melihat temannya bermain *gadget* anak menangis meminta

padahal sebelumnya tidak mengingat *gadget*. Berhenti menangis kalau temannya bilang mata kamu rusak kalau main *gadget* terus.

Sinjai, 07 Juli 2022

NARASUMBER

(.....)

*Lampiran 4 Pedoman Observasi***PEDOMAN OBSERVASI**

“Metode Orang Tua Dalam Pengendalian Emosi Anak Usia  
Dini Yang Kecanduan *Gadget* di Kelurahan Sangiasseri  
Kecamatan Sinjai Selatan”

Nama :

Pekerjaan :

Jenis Kelamin :

| No | Aspek yang diamati  | Keterangan |       |
|----|---|------------|-------|
|    |   | Ya         | Tidak |
| 1. | Metode orang tua dalam pengendalian emosi anak            |            |       |
| 2. | Kegiatan sehari-hari anak kecanduan gadget                |            |       |
| 3. | Dampak negatif penggunaan gadget pada anak                |            |       |
| 4. | Faktor pendukung orang tua dalam pengendalian emosi anak  |            |       |
| 5. | Faktor penghambat orang tua dalam pengendalian emosi anak |            |       |
| 6. | Perasaan anak yang kecanduan gadget                       |            |       |

## DESKRIPTIF OBSERVASI

### INFORMAN 1

“Metode Orang Tua Dalam Pengendalian Emosi Anak Usia  
Dini Yang Kecanduan *Gadget* di Kelurahan Sangiasseri  
Kecamatan Sinjai Selatan”

Nama : Rismawati, S.Pd.I

Pekerjaan : Guru Honor

Jenis Kelamin : Perempuan

| No | Aspek yang diamati  | Keterangan |       |
|----|---|------------|-------|
|    |   | Ya         | Tidak |
| 1. | Metode orang tua dalam pengendalian emosi anak            | ✓          |       |
| 2. | Kegiatan sehari-hari anak kecanduan gadget                | ✓          |       |
| 3. | Dampak negatif penggunaan gadget pada anak                | ✓          |       |
| 4. | Faktor pendukung orang tua dalam pengendalian emosi anak  | ✓          |       |
| 5. | Faktor penghambat orang tua dalam pengendalian emosi anak | ✓          |       |
| 6. | Perasaan anak yang kecanduan gadget                       | ✓          |       |

## DESKRIPTIF OBSERVASI

### INFORMAN 2

“Metode Orang Tua Dalam Pengendalian Emosi Anak Usia  
Dini Yang Kecanduan *Gadget* di Kelurahan Sangiasseri  
Kecamatan Sinjai Selatan”

Nama : Yahya

Pekerjaan : Swasta

Jenis Kelamin : Laki-laki

| No | Aspek yang diamati  | Keterangan |       |
|----|---|------------|-------|
|    |   | Ya         | Tidak |
| 1. | Metode orang tua dalam pengendalian emosi anak            | ✓          |       |
| 2. | Kegiatan sehari-hari anak kecanduan gadget                | ✓          |       |
| 3. | Dampak negatif penggunaan gadget pada anak                | ✓          |       |
| 4. | Faktor pendukung orang tua dalam pengendalian emosi anak  | ✓          |       |
| 5. | Faktor penghambat orang tua dalam pengendalian emosi anak | ✓          |       |
| 6. | Perasaan anak yang kecanduan gadget                       | ✓          |       |

## DESKRIPTIF OBSERVASI

### INFORMAN 3

“Metode Orang Tua Dalam Pengendalian Emosi Anak Usia  
Dini Yang Kecanduan *Gadget* di Kelurahan Sangiasseri  
Kecamatan Sinjai Selatan”

Nama : Muhajira

Pekerjaan : Penjual Sembako

Jenis Kelamin : Perempuan

| No | Aspek yang diamati  | Keterangan |       |
|----|---|------------|-------|
|    |   | Ya         | Tidak |
| 1. | Metode orang tua dalam pengendalian emosi anak            | ✓          |       |
| 2. | Kegiatan sehari-hari anak kecanduan gadget                | ✓          |       |
| 3. | Dampak negatif penggunaan gadget pada anak                | ✓          |       |
| 4. | Faktor pendukung orang tua dalam pengendalian emosi anak  | ✓          |       |
| 5. | Faktor penghambat orang tua dalam pengendalian emosi anak | ✓          |       |
| 6. | Perasaan anak yang kecanduan gadget                       | ✓          |       |

## DESKRIPTIF OBSERVASI

### INFORMAN 4

“Metode Orang Tua Dalam Pengendalian Emosi Anak Usia  
Dini Yang Kecanduan *Gadget* di Kelurahan Sangiasseri  
Kecamatan Sinjai Selatan”

Nama : Sukmawati

Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga

Jenis Kelamin : Perempuan

| No | Aspek yang diamati  | Keterangan |       |
|----|---|------------|-------|
|    |   | Ya         | Tidak |
| 1. | Metode orang tua dalam pengendalian emosi anak            | ✓          |       |
| 2. | Kegiatan sehari-hari anak kecanduan gadget                | ✓          |       |
| 3. | Dampak negatif penggunaan gadget pada anak                | ✓          |       |
| 4. | Faktor pendukung orang tua dalam pengendalian emosi anak  | ✓          |       |
| 5. | Faktor penghambat orang tua dalam pengendalian emosi anak | ✓          |       |
| 6. | Perasaan anak yang kecanduan gadget                       | ✓          |       |

## DESKRIPTIF OBSERVASI

### INFORMAN 5

“Metode Orang Tua Dalam Pengendalian Emosi Anak Usia  
Dini Yang Kecanduan *Gadget* di Kelurahan Sangiasseri  
Kecamatan Sinjai Selatan”

Nama : Nurlina  
Pekerjaan : Pembisnis  
Jenis Kelamin : Perempuan

| No | Aspek yang diamati  | Keterangan |       |
|----|---|------------|-------|
|    |   | Ya         | Tidak |
| 1. | Metode orang tua dalam pengendalian emosi anak            | ✓          |       |
| 2. | Kegiatan sehari-hari anak kecanduan gadget                | ✓          |       |
| 3. | Dampak negatif penggunaan gadget pada anak                | ✓          |       |
| 4. | Faktor pendukung orang tua dalam pengendalian emosi anak  | ✓          |       |
| 5. | Faktor penghambat orang tua dalam pengendalian emosi anak | ✓          |       |
| 6. | Perasaan anak yang kecanduan gadget                       | ✓          |       |

## DESKRIPTIF OBSERVASI

### INFORMAN 6

“Metode Orang Tua Dalam Pengendalian Emosi Anak Usia  
Dini Yang Kecanduan *Gadget* di Kelurahan Sangiasseri  
Kecamatan Sinjai Selatan”

Nama : Salmawati

Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga

Jenis Kelamin : Perempuan

| No | Aspek yang diamati  | Keterangan |       |
|----|---|------------|-------|
|    |   | Ya         | Tidak |
| 1. | Metode orang tua dalam pengendalian emosi anak            | ✓          |       |
| 2. | Kegiatan sehari-hari anak kecanduan gadget                | ✓          |       |
| 3. | Dampak negatif penggunaan gadget pada anak                | ✓          |       |
| 4. | Faktor pendukung orang tua dalam pengendalian emosi anak  | ✓          |       |
| 5. | Faktor penghambat orang tua dalam pengendalian emosi anak | ✓          |       |
| 6. | Perasaan anak yang kecanduan gadget                       | ✓          |       |

## Lampiran 5 SK. Pembimbing Penelitian



**INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI**  
**FAKULTAS USHULUDDIN DAN KOMUNIKASI ISLAM**  
 KAMPUS : JL. SULTAN HASANUDDIN NO. 20 KAB. SINJAI, TLP/FAX 048221418, KODE POS 92612  
 Email : fakisiamsinjai@gmail.com Website : <http://www.iainsinjai.ac.id>

TERAKREDITASI INSTITUSI BAN-PT SK NOMOR : 10R/R/SK/BAN-PT/Akred/PT/XII/2020



### SURAT KEPUTUSAN

Nomor: 0183.D2/III.3.AU/F/KEP/2021

**TENTANG**  
**DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI**  
**FAKULTAS USHULUDDIN DAN KOMUNIKASI ISLAM**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI**  
**TAHUN AKADEMIK 2021/2022**

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Komunikasi Islam Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai setelah:

- Menimbang** : 1. Bahwa dalam rangka penulisan Skripsi mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Komunikasi Islam Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai Tahun Akademik 2020/2021, maka dipandang perlu untuk menetapkan Dosen Pembimbing penulisan Skripsi dalam Surat Keputusan.  
 2. Bahwa nama-nama yang tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk melaksanakan tugas yang diamanahkan kepadanya.
- Mengingat** : 1. Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Muhammadiyah  
 2. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas.  
 3. Undang-undang RI No. 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi.  
 4. Keputusan Menteri Agama RI No. 6722 Tahun 2015, tentang perubahan nama STAI Muhammadiyah Sinjai menjadi Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.  
 5. Pedoman PP. Muhammadiyah No. 02/PED/1.0/B/2012 tentang Perguruan Tinggi Muhammadiyah.  
 6. Statuta Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
- Memperhatikan** : Kalender Akademik Fakultas Ushuluddin dan Komunikasi Islam T.A 2020/2021.
- MEMUTUSKAN**
- Menetapkan** : Keputusan Dekan Fakultas Ushuluddin dan Komunikasi Islam Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai tentang Dosen Pembimbing penulisan skripsi mahasiswa.
- Pertama** : Mengangkat dan menetapkan Bapak/Ibu:

| Pembimbing I           | Pembimbing II          |
|------------------------|------------------------|
| Dr. Suriati, M. Sos.I. | Mulkiyan, S.Sos., M.A. |

Untuk penulisan skripsi mahasiswa:

- Nama** : Nurul Afwani  
**NIM** : 180202006  
**Prodi** : BPI  
**Judul Skripsi** : Strategi Orang Tua Dalam Pengendalian Emosi Anak Usia Dini Yang Kecanduan Gedged Di Kelurahan Sangiasser Kecamatan Sinjai Selatan Kabupaten Sinjai



**INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI**  
**FAKULTAS USHULUDDIN DAN KOMUNIKASI ISLAM**

KAMPUS : JL. SULTAN HASANUDDIN NO. 20 KAB. SINJAI, TLP/FAX 048221418, KODE POS 92612

Email : [fukisaiamsinjai@gmail.com](mailto:fukisaiamsinjai@gmail.com)

Website : <http://www.iainsinjai.ac.id>

TERAKREDITASI INSTITUSI BAN-PT SK NOMOR : 1088/SK/BAN-PT/Akred/PT/XII/2020

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

- Kedua : Hal-hal yang menyangkut pendapatan/ nafkah karena tugas dan tanggung jawabnya diberikan sesuai peraturan yang berlaku di Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
- Ketiga : Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagai amanat dengan penuh rasa tanggung jawab.
- Kelompok : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan sebagai mana mestinya.

Ditetapkan di : Sinjai

Pada Tanggal : 29 Rabiul Awal 1443 H

5 November 2021 M



Dekan,

*[Signature]*  
**Dr. Suriati, M.Sos.I**  
 NBM. 948500

Tembusan :

1. Ketua BPH IAIM Sinjai di Sinjai
2. Rektor I AIM Sinjai di Sinjai
3. Wakil Rektor I IAIM Sinjai di Sinjai
4. Wakil Rektor II IAIM Sinjai di Sinjai
5. Wakil Rektor III IAIM Sinjai di Sinjai

## Lampiran 6 Izin Penelitian



**INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI  
FAKULTAS USHULUDDIN DAN KOMUNIKASI ISLAM**

KAMPUS : JL. SULTAN HASANUDDIN NO. 20 KAB. SINJAI, TLP/FAX 048221418, KODE POS 92612

Email : fukisiaimsinjai@gmail.com

Website : <http://www.iainsinjai.ac.id>

TERAKREDITASI INSTITUSI BAN-PT SK NDMOR : 1088/SK/BAN-PT/Akred/PT/XII/2020

nomor : 008.D2/III.3.AU/F/2022  
Lamp : 1 Rangkap  
Hal : Izin Penelitian

Sinjai, 12 Jumadil Akhir 1443 H  
15 Januari 2022 M

Kepada Yang Terhormat  
**Kepala Kelurahan Sangiasseri Kec. Sinjai Selatan**  
di  
Sinjai

*Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Dalam rangka penulisan skripsi mahasiswa program Strata Satu (S1) Program Studi Bimbingan Penyuluhan Islam Institut Agama Islam Muhammadiyah (IAIM) Sinjai, dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini :

Nama : Nurul Afwani  
NIM : 180202006  
Program Studi : Bimbingan dan Penyuluhan Islam  
Semester : VII

akan mengadakan penelitian dengan judul:

**Metode Orang Tua dalam Pengendalian Emosi Anak Usia Dini yang Kecanduan Gadget di Kelurahan Sangiasseri Kecamatan Sinjai Selatan.**

Sehubungan dengan hal tersebut di atas dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin melaksanakan penelitian di **Kelurahan Sangiasseri**.

Atas perhatian dan kerjasamanya yang baik diucapkan terima kasih.

*Wassalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Dekan,  
  
**Dr. Suriati, M.Sos.I.**  
NBM. 948 500

Tembusan:

1. Ketua BPH IAIM Sinjai di Sinjai
2. Rektor IAIM Sinjai di Sinjai
3. Wakil Rektor I IAIM Sinjai di Sinjai
4. Ketua Prodi BPI IAIM Sinjai di Sinjai

*Lampiran 7 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian*



**PEMERINTAH KABUPATEN SINJAI**  
**KECAMATAN SINJAI SELATAN**  
**KELURAHAN SANGIASSERI**  
 Jl. Petta Ponggawae No. B 5 ☎ 92661 Sinjai Selatan

**SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN**

NO : 100/33.01.145/ 2022

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **AKMAL, SE**  
 Jabatan : Lurah Sangiasseri  
 Alamat : Lingk. Samaenre, Kel. Sangisseri, Kec. Sinjai Selatan

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang berindetitas :

Nama : **NURUL AFWANI**  
 Tempat/ Tgl. Lahir : Sinjai, 20 September 2000  
 Nama Perguruan Tinggi : Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai (IAIM)  
 NIM : 180202006  
 Program Studi : Bimbingan Penyuluhan Islam (BPI)  
 Jenis Kelamin : Perempuan  
 Pekerjaan : Mahasiswi (S1)  
 Alamat : Babara, RT/RW. 002/001, Kel, Sangiasseri, Kec. Sinjai Selatan  
 Kab. Sinjai

Benar telah melaksanakan penelitian di Kelurahan Sangiasseri Kecamatan Sinjai Selatan Kabupaten Sinjai Propinsi Sulawesi Selatan selama 3 (Bulan) terhitung mulai 02 Februari 2022 sampai 30 April 2022 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan Skripsi, dengan judul : "**METODE ORANG TUA DALAM PENGENDALIAN EMOSI ANAK USIA DINI YANG KECANDUAN GADGET DI KELURAHAN SANGIASSERI KECAMATAN SINJAI SELATAN**".

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sinjai, 17 Mei 2022

A.n. Lurah Sangiasseri  
 Sekretaris

**ISKANDAR, S.IP**  
 Pangkat : Penata, III/c

## Lampiran 8 Surat Keterangan Bebas Plagiasi (turnitin)



INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI  
 FAKULTAS USHULUDDIN DAN KOMUNIKASI ISLAM  
 GUGUS PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT  
 KAMPUS : JL. SULTAN HASANUDDIN NO. 20 KAB. SINJAI TLEP. FAX 048221418, KODE. POS 92611  
 Email : fukis@iainsinjai@gmail.com Website : <http://www.iainsinjai.ac.id>

TELEFON : 048221418 - 048221419 - 048221420 - 048221421 - 048221422 - 048221423 - 048221424 - 048221425 - 048221426 - 048221427 - 048221428 - 048221429 - 048221430

### SURAT KETERANGAN

Nomor: 084/G1/2/III.3.AU/A/KET/2022

Gugus Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (GP2M) Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai menerangkan telah selesai melakukan pemeriksaan duplikasi dengan membandingkan artikel-artikel lain menggunakan perangkat lunak Turnitin pada tanggal 25 Mei 2022.

Judul : METODE ORANG TUA DALAM PENGENDALIAN EMOSI ANAK USIA DINI YANG KECANDUAN GADGET DI KELURAHAN SANGIASSERI KEC. SINJAI SELATAN

Penulis : NURUL AFWANI

NIM : 180202006

Jenis Tulisan : SKRIFSI

No. Pemeriksaan : 2022.25.05.13.58

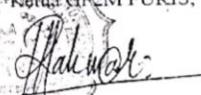
Dengan Hasil sebagai Berikut :

Tingkat Kesamaan diseluruh Skripsi (Similarity Index) yaitu 25 %

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya

Sinjai, 30 MEI 2022

Ketua GP2M FUKIS,



Rahma Melati Amir, S.Pd., M.Pd  
 NBM: 1423796



*Lampiran 10 Dokumentasi Kegiatan*

**DOKUMENTASI**



Gambar 1.1 Halaman Kantor Lurah Sangiasserri Kecamatan Sinjai Selatan



Gambar 1.2 Mengalihkan Perhatian Anak Dengan Memberikan Mainan



Gambar 1.3 Mengajak Anak Bermain Bersama Teman-Temannya



Gambar 1.4 Wawancara dengan Orang Tua Anak yang Kecanduan Gadget

*Lampiran 11 Biodata Penulis***BIODATA PENULIS**

Nama : Nurul Afwani  
 NIM : 180202006  
 Tempat/Tgl Lahir : Sinjai, 20 September 2000  
 Alamat : Lingkungan Babara, Kelurahan  
 Sangiasseri Kecamatan Sinjai  
 Selatan  
 Pengalaman : 1. Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah  
 (IMM)  
 Organisasi : 2. PIK-M Ahmad Dahlan IAI  
 Muhammadiyah Sinjai  
 3. HMP BPI IAI Muhammadiyah Sinjai  
 Riwayat Pendidikan :  
 1. SD : MIS Darul Istiqomah Puce'e Tahun  
 2012  
 2. SMP : SMP Negeri 1 Sinjai Selatan Tahun  
 2015  
 3. SMA : SMA Negeri 2 Sinjai Selatan Tahun  
 2018  
 Nomor Handphone : 082223141864  
 Email : [nurulafwani7@gmail.com](mailto:nurulafwani7@gmail.com)  
 Nama Orang Tua : Addi (Ayah)  
 Nawaria (Ibu)



Similarity Report ID: 01d:30061:24734838

PAPER NAME  
180202006

AUTHOR  
NURUL AFWANI



WORD COUNT  
10120 Words

CHARACTER COUNT  
63707 Characters

PAGE COUNT  
47 Pages

FILE SIZE  
75.9KB

SUBMISSION DATE  
Oct 10, 2022 8:22 AM GMT+7

REPORT DATE  
Oct 10, 2022 8:26 AM GMT+7

#### ● 27% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 24% Internet database
- 7% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 19% Submitted Works database

#### ● Excluded from Similarity Report

- Manually excluded sources

